

Biblioteca
di Studi
di Filologia
Moderna

a cura di

Elisabetta Bacchereti

Federico Fastelli

Diego Salvadori

**Il graphic novel
Un crossover
per la modernità**



BIBLIOTECA DI STUDI DI FILOLOGIA MODERNA

ISSN 2420-8361 (ONLINE)

- 56 -

DIPARTIMENTO DI FORMAZIONE, LINGUE, INTERCULTURA,
LETTERATURE E PSICOLOGIA
DEPARTMENT OF EDUCATION, LANGUAGES, INTERCULTURES,
LITERATURES AND PSYCHOLOGY (FORLILPSI)
Università degli Studi di Firenze / University of Florence

BIBLIOTECA DI STUDI DI FILOLOGIA MODERNA (BSFM)

Collana Open Access “diamante” fondata e diretta da Beatrice Tottossy dal 2004 al 2020
“Diamond” Open Access Series founded and directed by Beatrice Tottossy (2004-2020)

Direttori / Editors-in-Chief

Giovanna Siedina, Teresa Spignoli, Rita Svandrlík

Coordinatore tecnico-editoriale / Managing Editor

Arianna Antonielli

Comitato scientifico internazionale / International Scientific Board

(<http://www.fupress.com/comitatoscienfifico/biblioteca-di-studi-di-filologia-moderna/23>)

Enza Biagini (Professore Emerito), Nicholas Brownlees, Martha Canfield, Richard Allen Cave (Emeritus Professor, Royal Holloway, University of London), Massimo Ciaravolo (Università Ca' Foscari Venezia), Anna Dolfi (Professore Emerito), Mario Domenichelli (Professore Emerito), Maria Teresa Fancelli (Professore Emerito), Massimo Fanfani, Federico Fastelli, Paul Geyer (Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn), Sergej Akimovich Kibal'nik (Institute of Russian Literature [the Pushkin House], Russian Academy of Sciences; Saint-Petersburg State University), Ferenc Kiefer (Research Institute for Linguistics of the Hungarian Academy of Sciences; Academia Europaea), Michela Landi, Paolo La Spisa, Marco Meli, Anna Menyhért (University of Jewish Studies in Budapest, University of Amsterdam), Murathan Mungan (scrittore), Ladislav Nagy (University of South Bohemia), Paola Pugliatti, Giampaolo Salvi (Eötvös Loránd University, Budapest; Academia Europaea), Ayşe Saraçgil, Robert Sawyer (East Tennessee State University, ETSU), Angela Tarantino (Università degli Studi di Roma 'La Sapienza'), Nicola Turi, Letizia Vezzosi, Vincent Vives (Université Polytechnique Hauts-de-France), Laura Wright (University of Cambridge), Levent Yilmaz (Bilgi Üniversitesi, Istanbul), Manuel Rivas Zancarrón (Universidad de Cádiz), Clas Zilliacus (Emeritus Professor, Åbo Akademi of Turku). *Laddove non è indicato l'Ateneo d'appartenenza è da intendersi l'Università di Firenze.*

Comitato editoriale / Editorial Board

Stefania Acciaioli, Alberto Baldi, Fulvio Bertuccelli, Sara Culeddu,
John Denton, Samuele Grassi, Giovanna Lo Monaco

Laboratorio editoriale Open Access / The Open Access Publishing Workshop

(<https://www.forlilpsi.unifi.it/vp-289-laboratorio-editoriale-open-access-ricerca-formazione-e-produzione.html>)

Direttore/Director: Marco Meli

Referente e Coordinatore tecnico-editoriale/Managing editor: Arianna Antonielli
Università degli Studi di Firenze / University of Florence

Dip. Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia

Dept. of Education, Languages, Intercultures, Literatures and Psychology
Via Santa Reparata 93, 50129 Firenze / Santa Reparata 93, 50129 Florence, Italy

Contatti / Contacts

BSFM: giovanna.siedina@unifi.it; teresa.spignoli@unifi.it; rita.svandrlik@unifi.it
LabOA: marco.meli@unifi.it; arianna.antonielli@unifi.it

IL GRAPHIC NOVEL
UN CROSSOVER
PER LA MODERNITÀ

a cura di

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori

con i contributi di

E. Biagini, E. Brandigi, S. Calabrese, V. Conti, F. Fastelli, V. Fiume,
G. Lo Monaco, I. Natali, V. Nocentini, S. Rebora, D. Salvadori, E. Zagaglia

FIRENZE UNIVERSITY PRESS

2020

Il graphic novel. Un crossover per la modernità / a cura di Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori ; con i contributi di E. Biagini, E. Brandigi, S. Calabrese, V. Conti, F. Fastelli, V. Fiume, G. Lo Monaco, I. Natali, V. Nocentini, S. Reborà, D. Salvadori, E. Zagaglia – Firenze : Firenze University Press, 2020. (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna ; 56)

<https://www.fupress.com/isbn/9788855181310>

ISSN 2420-8361 (online)

ISBN 978-88-5518-221-8 (PDF)

ISBN 978-88-5518-222-5 (XML)

DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

The editorial products of BSFM are promoted and financed by the FORLILPSI Department of the University of Florence, produced by its Open Access Publishing Workshop and, in accordance with an agreement launched in 2006, published by Firenze University Press (FUP). The Workshop (<<https://www.forlilpsi.unifi.it/vp-289-laboratorio-editoriale-open-access-ricerca-formazione-e-produzione.html>>, <laboa@lilsi.unifi.it>) supports the double-blind peer review process, develops and manages the editorial workflows and the relationships with FUP. It promotes the development of OA publishing and its application in teaching and career advice for undergraduates, graduates, and PhD students, as well as in interdisciplinary research.

We thank Seymour Chwast, Neil Cohn, Brian Fies, David Lasky, Ellen Lindner, Michael Meier, Egidio Viola and Masuda Takahiko for granting us permission to reproduce their illustrations. Our special thanks go to Éditions DELCOURT and Tunué – Editori dell'immaginario for granting permission to reproduce Paco Roca's work, and Loïc Dauvillier and Olivier Deloye's illustrations respectively; Drawn & Quarterly, for having authorized the publication of Craig Thompson's volume. Finally, our gratitude goes to Fondazione Echauren Salaris for permission to reproduce Pablo Echauren's works.

Editing and layout by LabOA: Arianna Antonielli (managing editor), with Francesca Salvadori (copy editor), Martina Bentivegna, Tommaso Conti, and Alessandra Lana (interns).

Graphic design and front cover: Alberto Pizarro Fernández, Lettera Meccanica SRLs.

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI https://doi.org/10.36253/fup_best_practice)

All publications are submitted to an external refereeing process under the responsibility of the FUP Editorial Board and the Scientific Boards of the series. The works published are evaluated and approved by the Editorial Board of the publishing house, and must be compliant with the Peer review policy, the Open Access, Copyright and Licensing policy and the Publication Ethics and Complaint policy.

Firenze University Press Editorial Board

M. Garzaniti (Editor-in-Chief), M.E. Alberti, F. Arrigoni, M. Boddi, R. Casalbuoni, F. Ciampi, A. Dolfi, R. Ferrise, P. Guarnieri, A. Lambertini, R. Lanfredini, P. Lo Nostro, G. Mari, A. Mariani, P.M. Mariano, S. Marinai, R. Minuti, P. Nanni, A. Novelli, A. Orlandi, A. Perulli, G. Pratesi, O. Roselli.

 The online digital edition is published in Open Access on www.fupress.com.

Content license: the current work is released under Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>). This license allows you to share the work by any means and format, as long as appropriate credit is given to the author, the work is not modified or used for commercial purposes and a URL link is provided to the license.

Metadata license: all the metadata are released under the Public Domain Dedication license (CC0 1.0 Universal: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode>).

© 2020 Author(s)

Published by Firenze University Press
Firenze University Press
Università degli Studi di Firenze
via Cittadella, 7, 50144 Firenze, Italy
www.fupress.com

INDICE

INTRODUZIONE. UN CROSSOVER PER LA MODERNITÀ LETTERARIA. IL GRAPHIC NOVEL	VII
<i>Elisabetta Bacchereti</i>	

PROSPETTIVE

UN MATRIMONIO SEMIOTICO TRA PAROLE E IMMAGINI	3
<i>Stefano Calabrese</i>	
GRAPHIC NOVEL E NEUROCOGNITIVISMO	19
<i>Elena Zagaglia</i>	
VISUAL STORYTELLING: UN CONFRONTO INTERCULTURALE	33
<i>Valentina Conti</i>	
DAL WOODCUT NOVEL AL GRAPHIC NOVEL	47
<i>Ilaria Natali</i>	
ADATTAMENTI DEI CLASSICI IN GRAPHIC NOVEL	67
<i>Federico Fastelli</i>	
VERSO UNA STILOMETRIA DEL GRAPHIC NOVEL. PROBLEMI DI TEORIA E METODO	91
<i>Simone Rebora</i>	

CASE STUDIES

LETTURA, LETTERATURA, FUMETTO. MARIA CALLAS IN <i>GRAPHIC NOVEL</i> <i>Enza Biagini</i>	109
LA VITTORIA DEL <i>GRAPHIC NOVEL</i> . LA <i>VISUAL LITERACY</i> LE TRE CORONE DEL ROMANZO A FUMETTI CONTEMPORANEO <i>Eleonora Brandigi</i>	137
<i>EX-VOCARE</i> : L'IMMAGINE E LA PAROLA NEL POEMA A FUMETTI DI BUZZATI <i>Valentina Fiume</i>	163
QUANDO L'IMMAGINE È PASSAGGIO DI STATO: HUGO PRATT E ANDREA PAZIENZA <i>Diego Salvadori</i>	185
IL <i>GRAPHIC NOVEL</i> SECONDO PABLO ECHAURREN <i>Giovanna Lo Monaco</i>	207
ULISSE PER IMMAGINI: L' <i>ODISSEA</i> DI EGIDIO VIOLA <i>Valentina Nocentini</i>	223
AUTORI	235
INDICE DEI NOMI	237

INTRODUZIONE

UN CROSSOVER PER LA MODERNITÀ LETTERARIA.
IL GRAPHIC NOVEL

“Quando ho voglia di rilassarmi leggo un saggio di Engels, se invece desidero impegnarmi leggo Corto Maltese”. Mi piace introdurre questo volume dedicato a prospettive teoriche ad ampio spettro e a studi analitici sul *graphic novel* (qui rigorosamente al maschile), la più espansiva, non solo in termini editoriali, forma di *storytelling* contemporanea, con la più volte citata *boutade* di Umberto Eco. In primo luogo per quel tanto (o molto) di paradossale e provocatorio rovesciamento di canoniche gerarchie letterarie e culturali, nel conferire una patente di lettura “impegnata” alle avventure di un personaggio nato dalla penna e dall’inchiostro di un “fumettista”, il riminese Hugo Pratt: uno sdoganamento della “nona arte” dagli angusti confini di una modalità testuale frivola, *naïf*, destinata alla fruizione infantile o adolescenziale, o comunque di puro intrattenimento, coerente, del resto, con gli studi del semiologo bolognese sui media della cultura di massa, dalla radio e dalla televisione al fumetto appunto, e alla musica leggera, studi parimenti polemici sia verso la “apocalittica” presa di distanza delle *élites* intellettuali e artistiche verso la cultura di massa, sia verso una superficiale e ottimistica “integrazione” nei nuovi modelli industriali della produzione culturale. In secondo luogo, perché proprio nella prima storia di Corto, *Una ballata del mare salato* (1967), si riconoscono alcuni aspetti modali di transizione dai *comics books* al *graphic novel*, o *sequential art*, come definì il riconosciuto padre dei romanzi per immagini, Will Eisner, i suoi quattro racconti grafici di *A Contract with God* (1978): il target di una ricezione adulta, la stretta parentela con la letteratura romanzesca d’avventura, il passaggio dalla pubblicazione a puntate su rivista a volume *one shot* ovvero l’autoconclusività della storia, l’innovazione narratologica e tecnico-grafica oltre i limiti convenzionali della narratività verbovisiva del fumetto, nel *layout* della pagina, nell’organizzazione dei *panels* e nella modulazione dei *gutters*, gli spazi intericonici. Per quanto Hugo Pratt preferisse qualificarsi come “fumettaro”, per la propria opera usava l’espressione “letteratura disegnata”, locuzione gemella di “letteratura grafica”, attribuita da Giovanni Gandini ai “fumetti di qualità” per lettori adulti, nell’editoriale al primo numero di *Linus* (1965), prima rivista italiana esclusivamente fumettistica, da lui stesso fondata.

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI: 10.36253/fup_best_practice)

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori (a cura di), *Il graphic novel. Un crossover per la modernità* © 2020 Author(s), content CC BY-NC-ND 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2420-8361 (online), ISBN 978-88-5518-221-8 (online PDF), ISBN 978-88-5518-222-5 (XML), DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

Definizioni entrambe tendenti ad una riqualificazione estetico-espressiva e ad una nobilitazione di un medium iconico/verbale stigmatizzato spesso, specie nei precedenti anni Cinquanta, come prodotto culturale degradato, standardizzato, per menti semplici e/o incolte. Ma in una sorta di archeologia dei “romanzi disegnati”, in Italia, in contemporanea con l’esordio di Corto Maltese, vale la pena restituire la primogenitura anche a *La rivolta dei Racchi* (1967) del disegnatore pittore e fumettista romano Guido Buzzelli (1927-1992), una parabola visionaria e disincantata sulle perversioni del potere, alla quale non sono estranee le tensioni e i fermenti sociali e politici di quegli anni, in uno scenario surreale di barbarica crudeltà che accomuna, seppure con diverse declinazioni, due “caste” contrapposte, i Belli e i Racchi, e vanifica ogni possibilità di riscatto o di successo politico-rivoluzionario. Pubblicato in un numero unico della rivista *Psyco* il racconto grafico di Buzzelli, con la predilezione per un segno grottesco e caricaturale, alla Goya, “sporco”, barocco e deformante, e per figure dai volumi corposi “michelangioleschi”, forse fin troppo innovativo sia per l’impostazione grafica sia per la rinuncia ad un personaggio protagonista unico, come il Corto di Pratt, e in principio del tutto ignorato in Italia, ottenne invece grandissimo successo in Francia, dopo la pubblicazione nel 1970 sulla rivista di fumetti *Charlie Mensuel*, grazie al suo caporedattore, e fumettista, Georges Wolinski. *La rivolta dei Racchi* venne così riproposta nello stesso anno da *Psyco*, poi in volume di grande formato nel 1998 da Alessandro Editore, e infine nel 2004 nei *Classici del fumetto di Repubblica*. Nel frattempo la Francia era diventata la patria creativa d’elezione di Buzzelli che, pur vivendo ed operando in Italia come fumettista su “commissione” – suoi tra l’altro i disegni di una delle storie western di Tex Willer per un volume commemorativo dei quarant’anni del personaggio ideato da Giovanni Bonelli, *Tex il grande* (1988) –, poteva contare sul grande favore del mercato editoriale e dei lettori francesi. Sempre su *Charlie Mensuel* nel 1971 Buzzelli presentava *I labirinti*, una nuova storia autoconclusa di fantascienza distopica, e l’anno successivo in *Zil Zelub* (anagramma di Buzzelli, a confermare il travestimento iconico autoriale nei tre protagonisti) raccontava la disarticolazione e lo smembramento (non solo metaforici) dell’uomo contemporaneo stritolato dai meccanismi della società consumistica e del potere. La riscoperta e la consacrazione dell’artista romano come maestro del *graphic novel* si deve infine alla casa editrice Coconino Press/Fandango che nel 2017 ha riunito *La rivolta dei Racchi*, *I labirinti* e *Zil Zelub* in *La Trilogia*, un volume da libreria, in grande formato, con copertina cartonata e sovracoperta. Si può cogliere qui un altro aspetto fondamentale di carattere merceologico ed editoriale: il *graphic novel*, per la sua stessa natura di *one shot*, per l’articolazione del discorso narrativo che lo avvicina alle forme sperimentali dei romanzi della modernità, per la versatilità tematica e modale (biografia, autobiografia, racconto storico, realistico o fantastico, inchiesta giornalistica, rimediatazione di classici) diventa ben presto un prodotto editoriale ben curato e prestigioso, destinato agli scaffali delle librerie e non alle edicole o alle fumetterie. In termini di

mercato editoriale il successo del *graphic novel* è diventato ed è un fenomeno in continua espansione a livello globale. Per limitarci alla situazione italiana, dai dati raccolti dall'AIE (Associazione italiana editori) i romanzi disegnati rappresentano oggi quasi il 16% dei titoli pubblicati in un anno, mentre si è passati dalle 593.000 vendite nel 2012, per un fatturato di 8,7 milioni di euro, alle 862.000 copie nel 2017, per un fatturato di 14 milioni. La sua vitalità artistica e il crescente prestigio letterario e culturale sono stati confermati dall'inusuale "scandaloso" inserimento del *graphic novel* di GiPi, *Una storia*, tra i dodici finalisti del Premio Strega nel 2014, mentre l'anno successivo *Dimentica il mio nome* di Zerocalcare si classificherà secondo, abbastanza pacificamente, al Premio Strega-giovani. Entrambi i volumi sono editi da due piccole case editrici, Coconino Press/Fandango e Bao publishing specializzate nell'ambito fumettistico, a conferma del ruolo fondamentale della piccola editoria in questo settore, con la copertura di quasi l'84% del mercato. Coconino press, fondata nel 2000, e rilevata nel 2009 dalla Fandango, per esempio, ha rivestito un ruolo pionieristico nella diffusione in Italia della produzione dei maggiori *graphic novelist* a livello mondiale e annovera tra i suoi autori italiani firme eccellenti come GiPi, Lorenzo Mattotti, Andrea Pazienza, mentre Bao publishing ha visto quadruplicare il proprio fatturato grazie a *Kobane calling* (2016, nuova edizione 2020) di Zerocalcare. Alle due case editrici citate si sono aggiunte nel tempo Tenué (Latina), le Edizioni BD (Milano, dove BD sta per *bande dessinée*), le edizioni Becco Giallo (Padova), quest'ultime di riferimento indirizzate verso il "fumetto civile", il *graphic journalism*, il *biopic* cartaceo. Pure le maggiori case editrici tradizionali hanno ben presto dato vita a collane dedicate: sono nate così Mondadori Oscar Ink, Feltrinelli comics, Newton comics, Rizzoli Lizard, Guanda graphic.

Per una sintetica quanto puntuale ricostruzione diacronica del progressivo affiancarsi e poi smarcarsi del *graphic novel* dal fumetto *tout court*, e per una mappatura delle aree geoculturali di diffusione e relative variazioni/mutazioni – tradizione statunitense, europea, giapponese, nonché per la trattazione degli aspetti più propriamente tecnici, grafici e narratologici, è il caso di rimandare all'agile volume *Che cos'è il graphic novel* (Carrocci editore, 2017) di Stefano Calabrese ed Elena Zagaglia. Tuttavia non posso esimermi dal ricordare almeno l'impatto assolutamente decisivo a livello mondiale esercitato sulla percezione culturale delle potenzialità dei "romanzi grafici" o "romanzi per immagini" o "romanzi disegnati" dalla pubblicazione dei due volumi di Art Spiegelman, disegnatore figlio di sopravvissuti polacchi allo sterminio degli Ebrei, emigrati poi a New York, incentrati sulla tragedia dell'Olocausto, *My Father Bleeds History* (1986; *Mio padre sanguina storia*, 1989) e *And Here My Troubles Began* (1991; *E qui sono cominciati i miei guai*, 1992), riuniti sotto il titolo di *Maus: A Survivor's Tale (Maus: Racconto di un sopravvissuto I e II)*. Citazione scontata, certo, per un testo che rappresenta la canonizzazione del *graphic novel*, e soprattutto segna, con la menzione speciale ottenuta dal Comitato del Premio Pulitzer, la promozione del linguaggio iconico-verbale al rango di

espressione culturale ed artistica estetico-cognitiva, capace di veicolare contenuti ad alta tensione, ancorati anche ad esperienze autobiografiche, di rappresentare realtà complesse, di affondare lo sguardo sia nelle contraddizioni e nei drammi della storia o della società contemporanea, sia nelle oscurità interiori. Per non dire della complessità dell'articolazione del discorso narrativo, con lo sdoppiamento della funzione narratoria e dei piani temporali, la scelta di un codice iconico la cui forza allegorica (la figurazione animalesca dell'umano) trascende narrativamente e rafforza emotivamente di implicite connotazioni il codice verbale, a sua volta sdoppiato anche linguisticamente tra *baloons* e didascalie in relazione alla duplicazione della voce narrante (il padre, Vladek, e il figlio Art), con inserti metalettici e metanarrativi. Non posso esimermi dal risalire a *Maus* soprattutto perché l'idea di questo volume è germinata nel 2016 da una personale rivisitazione del *graphic novel* di Spiegelman, nell'occasione di un convegno di studi internazionale voluto da Anna Dolfi per celebrare il centenario della nascita di Giorgio Bassani, intitolato *Gli intellettuali ebrei e il dovere della testimonianza*, approdata allora all'intervento sulla memoria della Shoah e la "seconda generazione" nei romanzi grafici di Spiegelman, di Bernice Eisenstein (*I was a Child of Holocaust*, 2006; *Sono figlia dell'Olocausto*, 2007) e di Michael Kichka (*Deuxième génération: ce que je n'ai pas dit à mon père*, 2012; *La seconda generazione. Quello che non ho detto a mio padre*, 2014). In quella occasione mi sono resa conto che, a fronte del proliferare di una letteratura critica internazionale sul fumetto e sul *graphic novel*, con studi trasversali tra teoria letteraria e narratologia, *visual culture*, sociologia, neurocognitivismo e teorie della ricezione, non erano poi così numerosi i contributi in ambito italiano: per farsene un'idea basta scorrere oggi la bibliografia del prezioso contributo di Calabrese-Zagaglia citato prima, uscito nel 2017. E ricordo che allora, per dotarmi di una minima strumentazione storico-critica e teorico-tecnica funzionale per il mio studio (per la prima volta mi confrontavo in termini "scientifici" con questo "meticcio" testuale, nonostante la lunga esperienza di lettrice di fumetti, dal *Corriere dei piccoli* e dai fumetti disneyani dell'infanzia agli Albi degli Intrepido dell'adolescenza, e poi ai *Peanuts*, *Dylan Dog* e *Ratman*) mi trovai a ricorrere al volume divulgativo di Jan Baetens (Università di Lovanio) e Hugo Frey (Università di Chichester), *The Graphic Novel. An Introduction*, edito dalla Cambridge University Press nel 2015. La stessa pubblicazione di *Che cos'è il graphic novel?* finiva per confermare l'opportunità di un approfondimento sul versante nazionale di alcune linee di indagine emergenti dal tessuto degli studi teorici internazionali, ma anche l'esigenza non procrastinabile di operazioni di chirurgia ermeneutica nel campo della produzione di *graphic novel* italiani. Il progetto del volume è stato poi elaborato e sviluppato, nell'ambito dell'allora Dipartimento di Lingue, Letterature e Studi interculturali dell'Ateneo fiorentino, in stretta collaborazione con due giovani studiosi e ricercatori, Federico Fastelli e Diego Salvadori, entrambi presenti qui come autori di specifici contributi. Vede oggi la luce, in formato *open access* nella Collana

Biblioteca di Studi di Filologia Moderna del Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia. Quanto al titolo, che applica ai “romanzi grafici” l’inconsueta etichetta di *crossover*, comune in ambito automobilistico per definire una autovettura dalle caratteristiche ibride di un fuoristrada e di una *station wagon*, ne condivido volentieri la responsabilità con i miei giovani collaboratori. Sia nella forma verbale (*cross over*) che nominale (*crossover*) il termine anglosassone, utilizzato anche in altri settori tecnici, scientifici, artistici e sportivi, dalla genetica all’informatica, dalla musica alle serie televisive o ai fumetti dei Supereroi, implica etimologicamente l’idea di “incrocio, attraversamento, passaggio” e, per estensione semantica, è riferito alla trasformazione da una forma ad un’altra o ad una *mixture* di forme o stili differenti. E forse non occorre aggiungere altro per giustificare la pertinenza della definizione di *crossover* letterario per il *graphic novel*, non solo per la sua natura ibrida mista di segno iconico e segno verbale, ma anche per la particolare attitudine ad offrirsi come modalità testuale di trasposizione semiotica di classici della letteratura. In questo senso, dunque è da interpretarsi il titolo di questo volume, senza riferimento alla strategia di marketing identificata dalla cosiddetta “letteratura cross-over”, per la quale un prodotto pensato per un target di giovanissimi viene presentato in un modo da intercettare lettori adulti. Del resto anche una indagine teorico-ermeneutica sul/sui *graphic novel* non può prescindere dall’“attraversare” metodologie investigative fornite da discipline scientifiche diverse, dalla teoria della comunicazione narrativa alle letterature comparate, dalle neuroscienze ai *visual studies*, dalle teorie della ricezione alle analisi delle dinamiche editoriali, dalla narratologia alle variabili storico-culturali, e questo volume ne offre ampia conferma.

E dunque si parte proprio da qui, da alcune *Prospettive* teoriche, metodologiche, storiche che mettono a fuoco questioni ed aspetti inerenti al fenomeno *graphic novel* e, allo stesso tempo, avviano, in prospettiva appunto, nuovi percorsi di ricerca. Certo questione primaria e ineludibile, per il *graphic novel* rimane quella sua “discendenza bastarda dei generi misti” per dirla con Giuliano Cenati, o il *Matrimonio semiotico tra parola e immagine*, come recita il titolo del saggio in apertura di Stefano Calabrese. A ben vedere lunga nei secoli è la storia del connubio tra linguaggio iconico e verbale, secondo pratiche artistiche di “illustrazione” della parola letteraria, o viceversa per trarre dalle immagini ispirazione per produrre parole: si pensi, solo per fare un esempio contemporaneo, a quella “macchina per produrre racconti” che erano per Calvino le immagini dei Tarcocchi cinquecenteschi per il *Castello dei destini incrociati*, o ai “romanzi di immagini” di Lalla Romano. Per il *graphic novel* si tratta evidentemente di un doppio e complementare registro narrativo, una contaminazione in cui le funzioni del rappresentare, raccontare ed interpretare pertengono sia allo spazio dell’immagine, non più ancillare della parola, ma “testo” essa stessa, che a quello della parola, in una inedita ridefinizione delle due canoniche modalità del discorso narrativo, *showing* e *telling*. Ne discuteva Enza Biagini, proprio in relazione anche ai romanzi disegnati e in parti-

colare all'opera di Lorenzo Mattotti, in un saggio del 2011, "La parola dalle immagini. Appunti su ecrasi, *graphic novel* e *novelization*" (ora in *Saggi di teoria della letteratura*, 2016) e torna a discuterne, tra l'altro, anche in questo volume ("Lettura, letteratura, fumetto. Maria Callas in *graphic novel*"), spostando l'analisi sul versante delle peculiari modalità di lettura richieste dalla simbiosi iconoverbale del fumetto e del *graphic novel*, dove le immagini sono astrazioni (non illustrazioni) figurative che presuppongono la collaborazione cognitiva del lettore per inferire quanto resta non visibile, fuori dalla sequenza sintagmatica delle immagini, e colmare le ellissi spaziali e temporali, Calabrese a sua volta inquadra la proliferazione e il successo globale di una forma di *visual storytelling* come il *graphic novel* nell'affermarsi nel XX secolo del predominio comunicativo e cognitivo del linguaggio iconico su quello verbale, in relazione al cosiddetto *visual turn* e alla rivoluzione digitale e in accordo con l'elaborazione di recentissime teorie neuroscientifiche secondo le quali produrre rielaborare e archiviare immagini ha rivestito e riveste un ruolo primario nel processo evolutivo delle funzioni cerebrali e nello sviluppo cognitivo ed emotivo degli individui. Diventa quindi particolarmente fruttuosa una analisi delle strategie testuali, delle modalità ricettive e degli effetti dell'esperienza di lettura di questo complesso medium multimodale, secondo una prospettiva neurocognitiva (Elena Zagaglia, "Graphic novel e neurocognitismo"), interdisciplinare e transmediale sulla narrittività, che tiene conto anche della parentela con altri media, come il cinema, in particolare, con la corrente della *Nouvelle Vague*.

Nei tre interventi che seguono il percorso prospettico sembra focalizzarsi su aspetti più circoscritti ma, in realtà, si risolve in un ulteriore dilatarsi dei confini spaziali, cronologici, teorici e metodologici dell'indagine. Valentina Conti ("Visual storytelling: un confronto interculturale"), sulla scorta della tassonomia neurocognitiva teorizzata da Scott McCloud e degli studi comparativi di Neil Cohn, conduce un interessante confronto interculturale sulle diversità della percezione e immagini del Sé tra la cultura occidentale e quella orientale così come si riflettono nei contenuti, nella grammatica visuale e nelle strutture dello *storytelling* nei comics e nel *graphic novel* statunitense, da un lato, e nei manga giapponesi dall'altro. Un convincente invito a restituire ad un "relitto del passato", il cosiddetto *woodcut novel* (o *wordless novel*), un posto di rilievo nella ricostruzione diacronica di una sorta di archeologia del *graphic novel* è offerto da Ilaria Natali ("Dal *woodcut novel* al *graphic novel*"). Del resto nelle opere di Eisner e Spiegelman (e nel *graphic novel* in generale) sono rintracciabili (e da loro stessi ammessi) i debiti verso i romanzi in xilografie di Lynd Ward e di Frans Masereel. Natali ne conduce una accurata ricognizione, nel segno di una continuità e/o discontinuità nei temi, nelle strutture narrative, nelle tecniche rappresentative, sottolineando come essenziale, in entrambi, la tensione rappresentativa di un'epoca, o di specifici fenomeni politico-sociali, mediata dalla narrazione di destini individuali, spesso conflittuali con il mondo esterno. In linea teorica, d'altra parte, la definizione privativa di "romanzi senza parole" (ma Masereel preferiva qualifi-

carli come *romans en images* e *Ward pictorial narratives*) per i *woodcut novels* riconduce alle considerazioni sull'impegno cognitivo da parte del lettore di fumetti o *graphic novel* in proporzione al grado di "silenziosità verbale" delle vignette e delle immagini, fino alla totale assenza della parola, come nel caso del fumetto "astratto" postmoderno: anche su questo aspetto, si rimanda, in apertura della seconda parte di questo volume, al già nominato contributo di Biagini. Dove nell'affrontare anche l'annoso tema critico della "letterarietà" o meno della narrazione iconotestuale, a dimostrazione dei labili confini tra letteratura e *bande dessinée* o arte sequenziale, ci si richiama anche alla molto frequentata prassi dell'adattamento o "traduzione" di classici della letteratura nel sistema semiotico del fumetto e del *graphic novel*. Il campo di indagine è tuttora molto aperto, su questo fronte, sia per gli innumerevoli esempi reperibili, sia per non del tutto esaurite questioni teoretiche e metodologiche implicite, sia per la scarsa attenzione critica specifica, nonostante la crescente importanza del *graphic novel* e anche dei fumetti nel panorama della *remediation* contemporanea, in confronto invece con più consistenti studi sugli adattamenti cinematografici o teatrali. Ne dà conto qui Federico Fastelli con lo studio sugli "Adattamenti dei classici in *graphic novel*", insistendo, tra l'altro, sulla necessità di affrontare l'analisi delle intricate interazioni tra i media in considerazione del loro essere "pratiche sociali materiali" la cui fruizione non può prescindere dal contesto socio-culturale. Le riflessioni di Fastelli costruiscono un discorso teoricamente sostenuto e serrato impegnato a rispondere ad alcuni interrogativi: in quale tipologia di transodificazione di un prototesto letterario può incasellarsi il *graphic novel*? È soddisfacente considerarlo come un passaggio lineare da un testo verbale ad un iconotesto, dal "narrare" al "mostrare"? Come si pone l'immagine nei confronti della componente verbale del testo letterario "remediato"? Quali sono i limiti o i punti di forza della sequenza iconica delle immagini nella produzione di senso? Sono interrogativi preliminari all'analisi comparativa condotta da Fastelli su alcuni esempi di *remediation* di classici della letteratura occidentale in *graphic novel*, dalla quale emerge l'estrema eterogeneità di approccio e di stile (e di rilettura interpretativa) con cui artisti, fumettisti e disegnatori hanno adattato grandi opere letterarie del presente e del passato. In questo settore di ricerca si inserisce nella seconda parte del volume il *case study* firmato da una giovanissima studiosa, Valentina Nocentini, "Ulisse per immagini: l'*Odissea* di Egidio Viola".

A chiusura della sezione *Prospettive*, Simone Reborà propone un originale esperimento di applicazione allo studio del *graphic novel* dell'analisi stilometrica, già utilizzata nel campo delle *digital humanities* col proposito di "misurare" lo stile degli autori con metodi statistico-quantitativi, tali da risolvere anche problemi di attribuzione autoriale. La stilometria è infatti recentemente approdata anche alla definizione di una "visual-stylometry", strettamente connessa con le più recenti acquisizioni neuroscientifiche e informatiche applicate alle scienze umane.

I *case studies* presentati nella seconda parte del volume offrono un nuovo contributo di notevole spessore critico sul *graphic novel* italiano, grazie all'ottica ravvicinata e all'analisi puntuale di alcuni iconotesti degli autori più rappresentativi. L'esercizio ermeneutico in questi casi deve fare i conti anche con la messa a punto di una strumentazione metodologica raffinata e complessa, tecnicamente ben fornita e teoricamente solida. Del resto, come ebbe a dire anche Will Eisner, anche solo la "lettura ingenua" della *sequential art* e del fumetto è cosa seria e impegnativa. Il magistrale intervento di Enza Biagini, "Lettura, letteratura, fumetto. Maria Callas in *graphic novel*", al quale già è stato inevitabile riferirsi per la discussione teorica, costituisce una perfetta cerniera tra la prima e seconda sezione del volume, là dove definisce la/le relazione/i tra "letteratura" e *graphic novel* e suggerisce una nuova direzione di ricerca. Cito testualmente: "l'obiettivo diventa anche quello di valutare quale spinta innovativa il nuovo *medium* (il *graphic novel*) imprime al 'vecchio' (il linguaggio letterario) e, nel medesimo tempo, quello di rilevare attraverso quali rinvii più o meno esibiti, gli elementi di letterarietà, che contaminano il *graphic novel*, si trovino ad assumere una palese dimensione metaletteraria e parodica". In questo caso il "vecchio" genere letterario sottoposto alla prova del *graphic novel* è rappresentato da scritture dell'io al femminile, l'iconotesto autobiografico di Lorenza Natarella, *La citila*, e le due biografie disegnate dedicate a Maria Callas, *Sempre libera* e *Io sono Maria Callas*, rispettivamente di Lorenza Natarella e Vanna Vinci. Il *graphic novel* contemporaneo, del resto, abita spesso felicemente il genere narrativo della biografia di personaggi illustri. Ne è un ulteriore esempio l'opera di un artista vicino alla Neovanguardia e al movimento del Settantasette, Pablo Echaurren con le biografie dedicate a Marinetti e il futurismo, a Pablo Picasso e a Majakovskij: ce le illustra Giovanna Lo Monaco ("Il *graphic novel* tra avanguardia e underground: il caso di Pablo Echaurren"), evidenziando come il *graphic novel* di Echaurren, per soluzioni artistiche e scelte grafiche in bilico tra provocatorio e disorientante sperimentalismo e omologazione commerciale da fumetto pop, offra anche l'opportunità di rinnovamento delle tecniche letterarie ed artistiche d'avanguardia, nel contesto del movimento di controcultura degli anni Settanta. E non era forse nato il *graphic novel* statunitense dal fumetto *underground*? Risalendo poi alle radici italiane della "letteratura disegnata" si fanno incontri ineludibili a partire dal *Poema a fumetti* di Dino Buzzati: Valentina Fiume ("Ex-vocare: l'immagine e la parola nel *Poema a fumetti* di Buzzati") presenta una personale, attenta e penetrante rilettura della riscrittura buzzatiana del mito orfico, con particolare attenzione al dinamismo semiotico interno tra linguaggio iconico e linguaggio verbale. La rivisitazione in profondità di due "classici" come *Mu- la città perduta* di Hugo Pratt e *Gli ultimi giorni di Pompeo* di Andrea Pazienza condotta da Diego Salvadori ("Quando l'immagine è passaggio di stato: Hugo Pratt e Andrea Pazienza") illumina, nel primo caso - l'ultima avventura di Corto Maltese - la complessa stratificazione osmotica ipertestuale di una mitologia plurima (dal mito platonico di Atlantide a suggestioni

bibliche ed omeriche), mediata dal dinamico montaggio iconico-testuale; nel secondo caso, l'analisi della partitura diegetica della narrazione verbosiva, nelle articolazioni/disarticolazioni dei *panels*, nelle particolarità del *lettering* e del *gutters*, come delle particolarità sintatico-morfologiche del dettato verbale, o nel citazionismo di contrabbando, guida alla scoperta dell'iperletterarietà del romanzo grafico di Paz. *Last but not least*, Eleonora Brandigi, alla quale si deve una delle voci bibliografiche più ampie e innovative sul *graphic novel*, *L'archeologia del graphic novel* (2013), torna ad occuparsi del romanzo grafico ("La vittoria del *graphic novel*. La *visual literacy* e le tre corone del romanzo a fumetti contemporaneo") da un nuovo punto di vista, centrato sul tema dell'"alfabetizzazione visiva" e fondato sulla diretta osservazione, derivata dal proprio lavoro in una biblioteca pubblica fiorentina, dell'atto finale nel processo della comunicazione narrativa, ovvero della ricezione da parte del lettore, che l'ha condotta a verificare sul campo la diversa modalità di fruizione di un romanzo grafico rispetto ai fumetti tradizionali, oltre a registrare, in base al gusto dei lettori, la predilezione per sottogeneri come l'autobiografia o il *graphic journalism*, e la creazione di un sorta di canone del *graphic novel* contemporaneo con autori come GiPi e Zerocalcare.

In fondo, questo volume, arricchito da un notevole apparato iconografico, potrebbe qualificarsi esso stesso come un *crossover*: per le multifocali prospettive teoriche, per l'incrociarsi di competenze pluridisciplinari, per la *mixture* metodologica e le diverse direttrici ermeneutiche, indispensabili per penetrare nelle specifiche dinamiche testuali di un medium ibrido come il *graphic novel*. Mi piace sottolineare che nove dei dodici contributi qui presenti sono opera di giovani studiosi, ricercatori universitari, dottori di ricerca, neolaureati, che hanno aderito con entusiasmo al progetto, e rappresentano, credo, considerando i pregevoli risultati del loro impegno, un valore aggiunto.

Infine: grazie a Federico Fastelli e Diego Salvadori che hanno condiviso con me la progettazione e la realizzazione del volume, e si sono generosamente fatti carico di tutte le complicate incombenze richieste dalla sua pubblicazione. Grazie a Marco Meli e Arianna Antonielli, rispettivamente Direttore e Referente e Coordinatore tecnico-editoriale del Laboratorio editoriale Open Access del Dipartimento di Formazione Lingue Letterature e Psicologia dell'Ateneo fiorentino per il preziosissimo lavoro. Allo stesso Dipartimento va tutta la nostra riconoscenza per il supporto alla pubblicazione di questo volume.

Elisabetta Bacchereti
Firenze, 19 novembre 2020

Prospettive

UN MATRIMONIO SEMIOTICO TRA PAROLE E IMMAGINI*

Stefano Calabrese

Università degli studi di Modena e Reggio Emilia (<calabrese@unimore.it>)

Abstract:

Torben Grodal's theory on cinema as a sensory-motor activator, and the probative tests provided by Antonio Damasio demonstrate that the triumph of the image starting from the digital turning point of the Nineties coincided with the discovery, in neuroimaging, of language iconic primacy over the verbal one. Thus twentieth-century and Saussurean certainty has been permanently superseded. According to this idea verbal signs constituted the cognition and the communicative processes of big bang; on the contrary, today we know that images constitute very complex neural packages, able to compress even more complex narrative representations. The genesis of the graphic novel and its current undisputed success once again demonstrate how verbal language belatedly imitates – in both phylogeny and ontogeny – semiotic processes that images have encoded primarily.

Keywords: graphic novel, neuroimaging, structuralism, verbal code, visual grammar

Quello che per Eric Hobsbawm è stato il “secolo breve” ha segnato senza dubbio il momento di maggiore nobilitazione del linguaggio verbale. Accreditata di un potere analitico, tassonomico e argomentativo impareggiabile rispetto agli altri sistemi di significazione, la parola ha sbaragliato ogni altro concorrente: quei lessemi che nei quadri cubisti di inizio Novecento pervadono, in forma di ritagli di giornale, le tele di Braque; le parole a contrasto di Magritte – il sintagma *Ceci n'est pas une pipe* raffrontato all'immagine di una pipa – e naturalmente le grandi cattedrali moderniste del linguaggio verbale, dalla *langue* impossibile dell'*Ulysses* alla sintassi labirintica della *Recherche* proustiana segnalano una primazia

* In merito alle immagini discusse a testo (nello specifico, le figg. 2-9, 12-13) i curatori del volume dichiarano che le stesse risultano a bassa definizione, unitamente al fatto che l'individuazione dei diritti di riproduzione non è risultata perseguibile. In considerazione della mancata risposta – avanzata con la formula del silenzio assenso – e visto e considerato che le immagini vengono qui utilizzate per uso non commerciale e a scopo di ricerca scientifica, i curatori ritengono che sia stata usata la cautela necessaria e che si sia ottemperato alle restrizioni previste dalle dichiarazioni in merito.

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI: 10.36253/fup_best_practice)

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori (a cura di), *Il graphic novel. Un crossover per la modernità* © 2020 Author(s), content CC BY-NC-ND 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2420-8361 (online), ISBN 978-88-5518-221-8 (online PDF), ISBN 978-88-5518-222-5 (XML), DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

ineludibile e incontrastata del linguaggio verbale. Tutto è parso nascere e dipendere dall'area di Broca: dai percussivi discorsi pubblici di Hitler al raffinatissimo *Dopo Babele* di George Steiner (Steiner 1975) tutto – tutto – ci ha riportato allo spossante, febbrile, invulnerabile primato della parola. Sono stati gli strutturalisti a giustificare, anche contro la vulgata saussuriana, il ruolo fondativo ed esemplare delle parole a detrimento degli altri codici semiotici. Certo, ricordava Roland Barthes già nel 1966, Ferdinand de Saussure aveva sostenuto come la linguistica fosse solo una parte subordinata di una più ampia scienza generale dei segni, ma erroneamente: infatti “il linguaggio delle immagini conferma le sue significazioni solo facendosi accompagnare da un messaggio linguistico (come avviene per il cinema, la pubblicità, i fumetti, la fotografia giornalistica ecc.)”, così come “gli insiemi di oggetti (vestiti, cibo) non accedono allo statuto di sistema se non passando attraverso la mediazione della lingua, che ne isola i significanti sotto forma di nomenclature e ne nomina i significati sotto forma di usi e ragioni”. In breve: “nonostante l'invasione delle immagini, la nostra è più che mai una civiltà della scrittura” (Barthes 1966, 14-15, trad. di Bonomi).

Ma mentre nel “secolo breve” il linguaggio verbale diventava sempre più assordante, aveva inizio la grande ascesa dei media audiovisivi, dalla radio al cinema: la storia del Novecento è infatti prima di tutto una storia di conquiste intermediali, ma in cui il linguaggio figurativo sembra avere alla fine guadagnato uno spazio maggioritario rispetto alle parole. Arbitrarie e astratte, le parole; analogiche, costruite con i materiali stessi della realtà e persistentemente vere, le immagini. È in questo panorama semiotico complessivo che si sarebbe operata la rivoluzione digitale, per la quale leggere e guardare sono indistinguibili: l'imperativo degli attuali utenti della comunicazione *web oriented* è infatti considerare ogni linguaggio alla stregua di un iconotesto che impedisca il predominio di un codice sull'altro e costringa il lettore a frequenti cortocircuiti, leggendo le immagini alla luce del testo verbale e quest'ultimo secondo gli orientamenti delle immagini (Punday 2011, 19-34).

Se parola e immagine stanno oggi stringendo un felice connubio e danno luogo a massicce ondate di *picturebook* e *graphic novel*, ciò non può non aver cambiato la natura dell'una e dell'altra. In particolare, è l'“immagine” che noi ci facciamo delle “immagini” a essere divenuta assai più complessa, proprio in quanto la parola d'ordine dei *visual studies* e delle neuroscienze trionfanti è l'affermazione del primato della mente sull'occhio: noi vediamo quello che vediamo in prima istanza solo grazie al cervello e alla corteccia visuo-motoria, che percepisce i singoli segni della “realtà” unificandoli solo in un secondo momento in un'immagine coerente. Grazie ai test neuroscientifici, sappiamo addirittura che quando un utente sfoglia un *graphic novel* vede prima il colore, poi la forma e infine il movimento di ciò che percepisce; se per il neurobiologo Semir Zeki non vi sono più dubbi sul fatto che le immagini rispondano alle leggi che regolano le operazioni del cervello (Lumer, Zeki 2011, 201), una recente ricerca sul modo in cui gli

adulti leggono la realtà ha consentito di scoprire che essi apprendono a categorizzare le sei emozioni di base (felicità, rabbia, paura, sorpresa, disgusto, disprezzo) attraverso le espressioni facciali: è l'immagine di un volto ad associarsi a un'emozione, e da quel momento l'emozione costituirà per sempre il contrassegno – il *flag* – di un'espressione facciale (Hogan 2011, 118). Persino le emozioni si generano dalle immagini.

Non sappiamo ancora quali trasformazioni porterà la lotta semiotica attualmente in corso tra immagini e parole, ma abbiamo una straordinaria analisi del caso opposto, quello di una prevalenza improvvisa delle parole sulle immagini studiato da Ellen Spolsky nel suo libro *Words vs Image: Cognitive Hunger in Shakespeare's England*. Siamo nel XVI secolo, quando la Riforma protestante in molti Paesi del nord Europa distrugge o occultava in uno slancio iconoclasta senza precedenti le immagini che, nel corso dei secoli, avevano decorato i luoghi di culto con finalità pedagogiche, privilegiando la lettura diretta, la memorizzazione e il commento dei testi sacri: in altri termini la parola rispetto alla visione, considerata fuorviante per i credenti e non solo per essi. Ebbene, il vuoto rappresentazionale, la cecità improvvisa della cultura e il ricorso obbligatorio al linguaggio verbale e allo stile cognitivo che esso impose - favorendo la logica formale, il principio classificatorio, lo spirito analitico e metarappresentativo - produsse di necessità nelle culture della Riforma quella che Ellen Spolsky chiama "fame cognitiva" (*cognitive hunger*) (Spolsky 2007, 23): l'individuo si trovò improvvisamente privato dell'ambiguità, della versatilità interpretativa e in definitiva della libertà cognitiva che il linguaggio figurativo consente, e di conseguenza subì questo gap.

La parola uccise l'immagine, e nel giro di poche generazioni l'innato iconotropismo del cervello, il suo apprendere attraverso forme visuali, venne smentito e umiliato. Ne seguirono dei cambiamenti. Innanzitutto gli ambiti di pertinenza dell'estetica compensarono la "fame cognitiva" immettendo per tutto il Seicento un tessuto iridescente di immagini nel linguaggio verbale: lo dimostra il caso di William Shakespeare, lo scrittore forse più "visivo" di ogni tempo. Inoltre, la letteratura iniziò a meticcicare i generi discorsivi (generi tragicomico, grottesco e pastorale cortese) proprio per indebolire il rigore classificatorio della parola e ridarle ambiguità, quell'ambiguità di cui le immagini facevano tesoro.

Così il ripudio del linguaggio iconico generò nella cultura inglese un incomparabile rinnovamento: certo, le immagini scomparvero, ma in loro vece le parole divennero versatili e semplici, potremmo dire analogiche come le immagini. Ebbene, rispetto all'iconofobia sui credenti inglesi oggi la situazione è capovolta – le immagini sembrano bandire le parole – ma gli effetti identici, come dimostra il successo attuale del fantasy: il desiderio di rappresentare l'astratto dandogli un corpo nei termini di una "simulazione incarnata" (*embodied simulation*), come la definiscono i neuroscienziati, la reviviscenza di tematiche fiabesche in cui reale e irre-

ale appaiono fianco a fianco, l'attenuazione dei tratti plastici più evidenti delle immagini (meno colori, forme sfumate, topologie indescritte) ci parlano del grande sforzo tuttora in atto per debellare l'instabilità categoriale delle immagini facendovi ricadere, con effetti terapeutici, lo spirito classificatorio e analitico del linguaggio verbale. Tutto qui?

In questi mesi è apparso un libro del celebre neuroscienziato di origini portoghesi Antonio Damasio che ambisce a identificare il compito per il quale è stato inventato il cervello tre bilioni di anni or sono, sia pure nella forma più elementare dei primi organismi multicellulari, e a quale obiettivo fondamentale esso debba pervenire. La risposta è la seguente: il cervello è nato per fornire una "mappatura" interna all'individuo ed esterna ad esso, posto che la rappresentazione delle condizioni ambientali include altresì l'osservazione dei comportamenti di altri organismi in una varietà di situazioni complesse, generate da interazioni sociali e da intenzioni condivise. Con lo sviluppo dell'apprendimento e della memoria, gli individui sono stati in grado di stabilire, ricordare e manipolare memorie di fatti ed eventi, aprendo la strada a un nuovo livello di intelligenza basato sulla conoscenza e sui sentimenti. Ma in tale processo di espansione intellettuale la produzione, rielaborazione e archiviazione delle immagini appaiono primarie (Damasio 2018, 24). Ci sono voluti milioni di anni per lo sviluppo completo di un sistema nervoso in grado di offrire un *mapping* adeguato della realtà: la capacità percettiva assai limitata dei primi organismi multicellulari e la struttura elementare della loro rete neuronale sono per Damasio responsabili di una scarsa capacità di produrre fotografie della realtà e di stocarle nella memoria per servirsene all'occasione, dando luogo a ciò che chiamiamo "mente". L'assenza della capacità di creare immagini ha infatti delle conseguenze fatali, in quanto senza tale abilità non c'è coscienza, non sussiste una rielaborazione mentale e non ci sono neppure i sentimenti, cioè immagini interconnesse ad operazioni corporee (Damasio 2018, 61).

Per Damasio il ruolo cruciale delle immagini è dovuto al fatto che attraverso di esse ciascun organismo mono o pluricellulare - dall'ameba all'*homo sapiens* - è in grado di allestire rappresentazioni basate sulla descrizione sensoriale simultanea di eventi interni (grazie al cosiddetto "cervello viscerale" o omeostatico, per lo più identificabile nell'apparato digerente) ed esterni, ossia relativi all'habitat circostante. Damasio parla di un autentico pensiero vivo, più complesso e potente di quello ipotizzato da Rudolf Arnheim, in grado tra l'altro di convertire le immagini in simboli iconici e, infine, in linguaggio verbale, l'ultimo arrivato della progenie semiotica pertinente all'*homo sapiens*. L'idea stessa di realtà dipenderebbe da una rielaborazione visiva che non è fatta solo di elementi iconici, ma che si avvale dell'intero arsenale percettivo (dal tatto all'olfatto) e va al di là della mera attività dell'occhio, con il funzionamento della retina e delle aree cerebrali deputate alla vista, poiché occorre anche che

il corpo posizioni l'occhio in modo da vedere l'immagine prescelta, compiendo dunque un'operazione muscolo-scheletrica assai più complessa. In conclusione, per Damasio il sistema nervoso è l'artefice del *mapping* e le immagini sono l'alimento principale della mente. Meglio ancora: l'esistenza del *mapping* stesso è stata resa possibile dalla crescente complessità del sistema nervoso, e solo a questo punto è nato il linguaggio verbale.

Ora, nell'ambito del *visual storytelling* contemporaneo uno dei fenomeni estetici più straordinari è l'emergere del *graphic novel*, in grado di superare le convenzioni *vintage* del fumetto per dimensioni, forma e contenuto. Se si analizzano le statistiche, il *graphic novel* è uno dei media oggi a più rapida crescita, riuscendo a sfuggire all'emarginazione culturale destinata per anni all'universo dei fumetti; le ultime rilevazioni ci dicono che la pubblicazione di *graphic novel* in Italia rappresenta circa il 16% della produzione di *fiction*, per cui su dieci romanzi editi in Italia uno e mezzo è un *graphic novel*. Niente male, per un processo di crescita iniziato solo alcuni anni fa. Va altresì considerato che la produzione di *graphic novel* aumenta a livello internazionale, in particolare negli Stati Uniti, in Europa e in Giappone, in modo tale che studiosi, lettori anagraficamente molto ben distribuiti e operatori scolastici hanno reagito con una corrispondente crescita di interesse a questo punto d'incontro tra romanzo e fumetto.

Rispetto ad altre modalità estetico-discorsive il *graphic novel* non differisce solo nelle tematiche: si tratta infatti di una forma più sofisticata, autoconclusiva (*one shot*), più prolissa (*long form*), non serializzata e dunque libera da stretti vincoli commerciali, in grado di trattare qualsiasi argomento tradizionalmente discusso nella letteratura e nelle arti. Ma quali sono state le ragioni storiche in base alle quali dalla tradizione dei fumetti e dei *comic books* si è generata la forma più nobilitante dei *graphic novel*? Il termine *graphic novel* nasce allo scopo di differenziare una modalità testuale nuova rispetto a quella ritenuta meno complessa dei "fumetti" - cioè narrazioni brevi, *naïf* e destinate a un pubblico per lo più adolescente -, presentandosi come una forma letteraria orientata a un pubblico più adulto, con un differente focus narrativo e pratiche editoriali più articolate. Sebbene l'etichetta *graphic novel* delinea dei confini assai incerti, essa ha nondimeno il vantaggio di indicare una classe merceologica: un *graphic novel* è un libro figurativo che racconta una storia lunga o molte storie brevi, in modo seriale o autoconclusivo, rispettando le convenzioni tipiche del fumetto o veicolando istanze autobiografiche, storiche, giornalistiche (Spinazzola 2012, 22). Secondo alcuni (Camus 2015, 308) la coniazione del termine è da attribuire a Richard Kyle, editore, critico e storico del fumetto che nel 1964 introdusse la dicitura *graphic novel* su una *fanzine* per designare un certo tipo di fumetti europei pregiati e sofisticati, indicando con il termine *graphic* non solo il visivo, ma anche un contenuto crudo ed esplicito. Se questo è l'inizio, soltanto dopo la metà degli anni Ottanta il termine ha cominciato a riferirsi a una fenomenologia testuale coesa e sedimentata piut-

tosto che a una serie discontinua e frammentaria di esperimenti editoriali. Il 1986 è l'anno di pubblicazione del primo volume di *Maus*, il capolavoro di Art Spiegelman, in precedenza apparso in forma di *feuilleton* periodico nella rivista a fumetti *Raw*. Come è stato osservato, "all'alba del ventunesimo secolo è apparso chiaro che il mercato del fumetto si stava evolvendo verso una diminuzione regolare delle vendite come periodico, e al contrario era in costante crescita per i volumi in brossura"¹.

Osservato in questo modo, il termine *graphic novel* sembrerebbe indicare una semplice strategia di marketing utile agli editori di fumetti per offrirne una collocazione più marcata sugli scaffali delle grandi catene di distribuzione libraria. Nondimeno, il sintagma *graphic novel* si riferisce a narrazioni di natura morfologicamente assai complessa e variegata, che in apparenza condivide con i fumetti le due caratteristiche fondamentali dell'impaginazione (*layout*) e della narrazione, per cui le immagini sono giustapposte in una griglia che le organizza orizzontalmente e verticalmente, e che ci suggerisce di leggerle secondo un ordine sequenziale, determinando un'illusione di "naturalzza" del medium narrativo. Tenendo conto del fatto che Scott McCloud ha definito il fumetto una serie di immagini pittoriche giustapposte in sequenza deliberata, destinate a comunicare informazioni e/o a produrre una risposta estetica nel visualizzatore (McCloud 1996, 9), i *graphic novel* possono sì seguire queste stesse convenzioni e rispettare le regole formali cui l'industria dei fumetti ha fatto ricorso per alcuni decenni, ma nulla li obbliga ad obbedire a una logica narrativa sequenziale e puramente monodimensionale. Essi cercano infatti di spingere il medium oltre i limiti estetico-formali che lo hanno per così dire tenuto prigioniero del mondo dei fumetti, cercando sia stili più individuali e innovativi, sia infrangendo la struttura reticolare di base dei formati classici dei fumetti: un esempio può esserne il lavoro di uno dei padri fondatori del *graphic novel*, Will Eisner, che amava lavorare con pannelli senza cornice, creando un dialogo più fluido tra le varie immagini sulla pagina, per così dire basculanti in uno spazio aperto e multiverso. Non basta. I *graphic novel* si autolegittimano ad apportare delle innovazioni narratologiche in modo assai simile ai romanzi della tradizione letteraria più sperimentale, ad esempio potenziando il ruolo del narratore, in pratica inesistente o invisibile nei fumetti. Intergenerico e a canone aperto, transmediale e intimamente legato al destino di una civiltà digitale, il *graphic novel* agisce come un *booster* - un compressore - che aspira e mescola modi discorsivi e ambiti tematici differenti: avventura, saggistica, crimine e mistero, fantasy, horror, romanzo storico, umorismo,

¹ "At the dawn of the 21st century, it became clear that the comics market was evolving towards a regular decrease in sales for periodicals and just as steadily growing sales for hardback or paperback volumes" (Camus 2015, 309).

science fiction, supereroi. Ciò che nondimeno contraddistingue il *graphic novel* è la sua vocazione alla metalessi, cioè al livellamento delle differenze tra narrazione storica e finzionale, tra canone mimetico e controfattualità fiabesca, tra il qui e ora e le *neverlands* della tradizione folklorica. La questione del “realismo” non è affatto correlata a eventi autentici rappresentati come assolute “verità”, bensì piuttosto alla necessità di osservare secondo le leggi neuro-percettive ciò che esiste al di fuori di noi (Wiener 2010, 11; Stein, Thon 2013, 393-396; Calabrese, Zagaglia 2017).

E questo accade perché le immagini, prendendo il sopravvento sulle parole, assomigliano sempre di più al linguaggio verbale e si grammaticalizzano in modi assai simili e altrettanto rigorosi. Così almeno sostiene da tempo Neil Cohn, un cognitivista statunitense noto a livello internazionale per le sue ricerche sul *graphic novel* e più in generale sulla interazione tra immagini sequenziali e linguaggio verbale. Secondo Cohn (2013, 8), le immagini sequenziali combinate con testo verbale sono da un lato uno strumento efficace di *edutainment*, poiché mixano comunicazione, intrattenimento e educazione, dall’altro il terreno per un potenziamento della nostra capacità inferenziale. In sostanza, una struttura grafica codifica le linee fisiche e le forme che compongono le immagini, le quali costituiscono espressioni significative utilizzando un lessico di schemi grafici memorizzati; una struttura narrativa organizza poi queste immagini sequenziali in un messaggio coerente, e infine una struttura compositiva esterna organizza questi pannelli attraverso la struttura fisica di una pagina. Complessivamente, queste strutture lamellari costituiscono il “linguaggio visivo” alla base dei *graphic novel*. Come riusciamo a “estrarre” un significato da una sequenza di immagini? Diversi esperimenti hanno confermato che il lettore/spettatore identifica consapevolmente dei coaguli semantici *tra* singole inquadrature visive, nuota nei cosiddetti *gutters* (gli spazi tra un riquadro e l’altro), compie grandi salti inferenziali tra inquadrature non adiacenti e crea raggruppamenti omogenei e significativi di inquadrature che vanno oltre le relazioni di contiguità spaziale. Meccanismi, come si vede, assai complessi.

La grammatica narrativa visiva (VNG) postula che, analogamente al modo in cui le parole sequenziali assumono ruoli grammaticali all’interno di una struttura di frasi, le immagini sequenziali assumono ruoli narrativi all’interno di una struttura narrativa visiva (Cohn, Wittenberg 2015). La VNG utilizza il nucleo di un arco narrativo canonico per organizzare le sequenze: gli *establishers* o fissatori introducono passivamente le relazioni tra entità; gli *initials* o introduttori raffigurano l’inizio di un evento o di un’interazione; i *peaks* o picchi mostrano un climax; i *releases* o rilasci raffigurano la risoluzione degli eventi. È importante sottolineare che queste categorie non seguono un progresso lineare, ma istituiscono dei raggruppamenti gerarchizzati. Nell’immagine 1, i primi tre pannelli raffigurano il gatto mentre sale, cioè l’*initial* necessario per configurare il secondo gruppo di pannelli, il *peak* che mette in relazione cane e gatto; un *establisher* dà

il via a questa seconda componente impostando un nuovo rapporto che dà luogo a una prima sottostruttura, in cui il cane tenta di salire sull'albero (*initial*), e a una seconda sottostruttura, in cui decide invece di rimanere seduto su un ceppo (*peak*). A opinione di Cohn, questa potrebbe essere una prova che il linguaggio grammaticale visivo manipola le sequenze sintattiche nello stesso modo in cui la decodificazione linguistica manipola le frasi.

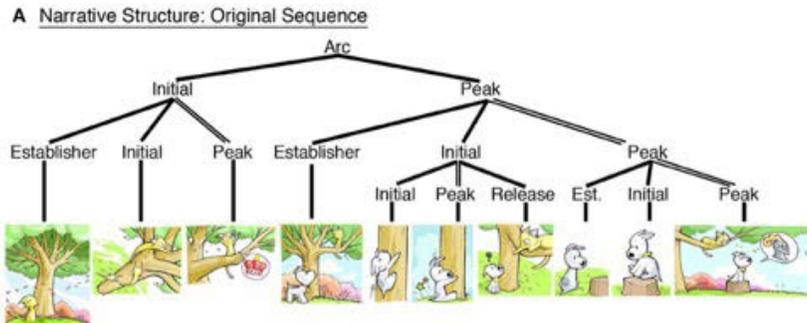


Figura 1 - La grammatica narrativa visiva secondo Cohn (2014, 3).
Per gentile concessione di Neil Cohn

Per porre su base sperimentale empirica lo studio della comprensione neurale del linguaggio visivo, rendendola effettivamente “misurabile” e tracciabile, Cohn classifica con rigore le corrispondenze del linguaggio iconico e verbale in termini di morfologia, lessico e sintassi:

Micromorfo - Parte costituente del monomorfo ma separabile da esso rappresentandone il significato quale unità di senso minima. Corrisponde alla “radice” o alla “sillaba” nel linguaggio verbale (qui la testa del personaggio) (figura 2).



Figura 2 - Unità micromorfa della grammatica narrativa visiva secondo Cohn (Gosciny, Uderzo 2014a, 8)

Monomorfo – Unità visuale autonoma di trasmissione dei significati, che non ha bisogno di legarsi ad altri morfemi e può essere composta da morfemi più piccoli e combinarsi con altri elementi per formare monomorfi ancora più estesi: corrisponde nel linguaggio verbale alla “parola” composta (con desinenze e suffissi) o alla “frase semplice” (nella figura 3 il personaggio è visibile per intero con il suo corredo di affissi – linee cinetiche e *lettering*).



Figura 3 - Unità monomorfa della grammatica narrativa visiva secondo Cohn (Gosciny, Uderzo 2003a, 10)

Macromorfo - Raggruppamento di lessemi aperti, interconnessi attraverso lessemi chiusi di coordinamento subordinati da una struttura semantica che potrebbe o non essere vincolante: corrisponde nel linguaggio verbale alla “frase” complessa (nella figura 4 sono presenti due monomorfi, Asterix e Obelix, con i rispettivi affissi: serie di circonffissi lineari intorno ai corpi per indicare movimento; affissi congiuntivi, rappresentati dalla reduplicazione dei pugni e dalle onomatopee).



Figura 4 - Unità macromorfa della grammatica narrativa visiva secondo Cohn (Gosciny, Uderzo 2002, 38)

Affissi – Elementi grafici non autonomi che si aggiungono al lessema aperto per modificarne o arricchirne il significato oppure per collegarlo ad altri lessemi. L'affisso – semanticamente non autonomo – assume significato a seconda della forma cui si “aggancia”, della contestualizzazione e dell’orientamento:

1. secondo la *posizione*: sopraffissi, sopra la forma (figura 5); infissi, all’interno della forma (figura 6); suffissi, dopo la forma (figura 7); prefissi, prima della forma (figura 8).

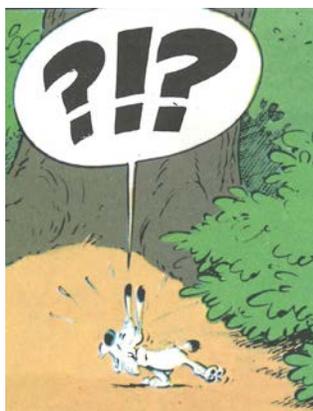


Figura 5 - Esempio di affisso secondo la posizione: sopraffisso (Gosciny, Uderzo 1994, 18)



Figura 6 - Esempio di affisso secondo la posizione: infisso (Gosciny, Uderzo 2014b, 5)



Figura 7 - Esempio di affisso secondo la posizione: suffisso (Gosciny, Uderzo 1999, 5)



Figura 8 - Esempio di affisso secondo la posizione: prefisso (Gosciny, Uderzo 2003b, 25)

2. secondo la *forma*: lineari (affissi di carattere lineare, linee d'azione, traiettorie, tratti direzionali ecc.); portanti (forme contenitive, *speech balloon*, didascalie ecc.); *lettering* (onomatopoeie, metonimie ecc.) (figura 9).



Figura 9 - Esempio di affisso secondo la forma (Gosciny, Uderzo 2003b, 41)

3. secondo il *contesto*:

- *sinonimi*: lo stesso affisso (cuore), indipendentemente dalla posizione, ha significati molto simili o identici se è un infisso (es. occhi a cuore – innamoramento) o prefisso (es. dare un cuore – dare amore) (figura 10).



Figura 10 - Esempio di infisso secondo il contesto: sinonimo.
Per gentile concessione di Neil Cohn (2013, 45)

- *omonimi*: lo stesso affisso (es. stella) assume significati diversi secondo la contestualizzazione: se è un sopraffisso (es. stelle sopra la testa – giramento), un infisso (es. stelle al posto degli occhi – ambizione) o prefisso (es. stelle accanto alla testa – dolore) (figura 11).



Figura 11 - Esempio di sopraffisso secondo il contesto: omonimo.
Per gentile concessione di Neil Cohn (2013, 42)

Cohn elenca molte altre categorie, ma qui basti citare le *congiunzioni morfologiche*, cioè lessemi chiusi di coordinamento tra i diversi monomorfi all'interno di un macromorfo (corrispondono agli articoli nel linguaggio verbale). Nella figura 12 si osservano due gruppi di monomorfi: il primo è composto da Asterix in atto di colpire un soldato; il secondo è composto da due soldati che, impauriti, scappano. La congiunzione morfologica tra i due raggruppamenti morfologici è il *balloon* onomatopeico – appartenente al non più visibile soldato colpito, che a propria volta diventa un sopraffisso. Infine le *reduplicazioni*, che consistono in una parziale o totale moltiplicazione del lessema (aperto o chiuso) per modificarne o arricchirne il significato secondo il contesto (es. il tratto doppio della testa può significare ubriachezza o un'immagine poco chiara) (figura 13).



Figura 12 - Esempio di congiunzione tramite balloon onomatopeico
(Gosciny, Uderzo 2015, 21)



Figura 13 - Esempio di reduplicazione (Gosciny, Uderzo 2003b, 10)

L'interesse per i *graphic novel* tuttavia non si ferma, qui, poiché si è cominciato a spostarli dal comparto “*entertainment estetico*” a quello “*diagnosi e terapia in relazione a soggetti non neurotipici*”. Nel gruppo di ricerca di Reggio Emilia da me guidato, attento a correlare scienze esatte e scienze umanistiche, si è cominciato a mettere a punto *visual narratives* per autistici lievi o Asperger, ad esempio perché sappiamo come i bambini Asperger riescono a comprendere le emozioni basilari comunicate dalle espressioni facciali più facilmente su un volto *avatar* che non su uno umano. Non solo, la fisionomia dell'*avatar* concentra un maggior contenuto espressivo nella bocca, la regione più facilmente accessibile agli autistici secondo la teoria dell'*eye avoidance*; in secondo luogo, essi si ostinano a concentrarsi – se posti di fronte a due immagini – sull'immagine collocata alla loro sinistra, ecc. ecc. I *graphic novel*, oltre a i videogame, sono gli strumenti preferenziali per trasportare emozioni dalla storia a un lettore murato da una sindrome autistica.

Inoltre, a Reggio Emilia ci stiamo accorgendo che nel 2010 è stata fondata da Ian Williams, medico e fumettista britannico, la *Graphic medicine*, un ambito di ricerca interdisciplinare che esplora da una parte un approccio nuovo verso la medicina per gli operatori sanitari, dall'altra la rilevanza delle patografie nel comprendere e affrontare la malattia da parte del paziente stesso. Se la lettura delle patografie – i racconti grafici delle patologie – da parte del medico gli consente di comprendere meglio i sintomi e gli effetti delle malattie, appaiono evidenti i benefici di “fare fumetti” da parte dei pazienti. Miglioramento diagnostico, implementazione della comunicazione medico/paziente e utilizzo a scopo terapeutico del *visual storytelling* stanno già oggi cambiando, negli Stati Uniti e in Gran Bretagna, il destino del *graphic novel*.

I creatori della *Graphic medicine* sostengono che nel rallentamento necessario a considerare e disegnare i dettagli di un incontro, un'emozione o un'esperienza, i fumetti migliorano non solo il nostro linguaggio visivo ma soprattutto la riflessione, spostano la prospettiva, collegano le persone attraverso le loro storie più angoscianti e trasformano, così, la stessa

azione medica. Marisa Acocella Marchetto in una *autografia* straordinaria del 2006 ripercorre ad esempio la diagnosi del cancro in una sequenza temporale soggettiva, prima sottolineando in un cartiglio il momento cronologico specifico in cui ha “saputo” della malattia – le 10:12 a.m. –, poi frammentando l’esperienza soggettiva nella durata ben più ampia di una serie di pannelli che formalizzano la sua sensazione di “essere risucchiata in buco nero”: il *graphic novel* adotta una raffigurazione letterale della metafora del “buco nero” estendendola qui su diverse pagine (Acocella Marchetto 2006).

Altre volte – ad esempio nell’autografia di Ellen Forney *Marbles: Mania, Depression, Michelangelo, and Me. A Graphic Memoir* (2012) – si ricorre a dispositivi di riduzione quali la sineddoche, la metonimia e la metafora per illustrare l’iter altalenante di un disturbo bipolare come un giro di giostra, e anche se lo *shift* emotivo potrebbe impiegare una settimana o un mese per manifestarsi, Forney incapsula il suo particolare stato mentale in un singolo pannello.

O infine il senso di smarrimento può essere reso attraverso una immagine cinematografica – lo *zoom in* – una sequenza di inquadrature che variano solo al loro interno (quindi senza operare stacchi esterni) stringendo progressivamente sul viso della madre malata: in 8 pannelli monomorfici la madre assume una posa immutata, mentre i suoi occhi – nello sguardo vacuo di chi ha un vuoto di coscienza – si sbiadiscono dal nero al bianco replicati dallo sfondo che si oscura progressivamente (figura 14). Così i *graphic novel* compiono molte funzioni, adempiono a molteplici *affordances* e capitalizzano i nostri desiderata, per cui oggi viene la tentazione di finire con un *claim*: *graphic novel, what else?*

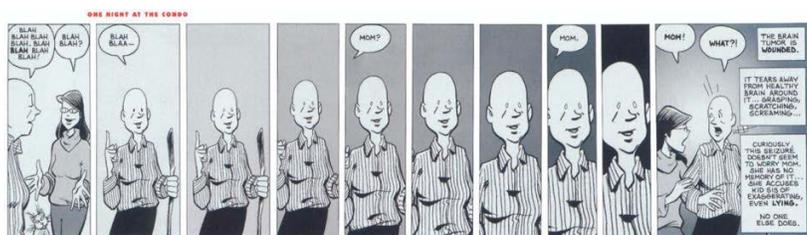


Figura 14 - Esempio applicativo di “graphic medicine”, Brian Fies, *Mom’s Cancer*, 2006
Per gentile concessione dell’autore

Riferimenti bibliografici

- Acocella Marchetto Marisa (2006), *Cancer Vixen: A True Story*, New York, Knopf.
Barthes Roland (1966), *Elementi di semiologia*, trad. di Andrea Bonomi, Torino, Einaudi. Ed. orig. (1964), “Eléments de sémiologie”, *Communications*, 4, 91-135.

- Calabrese Stefano, Zagaglia Elena (2017), *Che cos'è il graphic novel*, Roma, Carocci.
- Camus Cyril (2015), "Neil Gaiman's *Sandman* as a Gateway from Comic Books to Graphic Novels", *Studies in the Novel*, 47, 3, 308-318.
- Cohn Neil (2013), *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, London, Bloomsbury.
- (2014), "The architecture of visual narrative comprehension: the interaction of narrative structure and page layout in understanding comics", *Frontiers in Psychology*, V, 680, 1-9, doi: 10.3389/fpsyg.2014.00680.
- Cohn Neil, Wittenberg Eva (2015), "Action starring narratives and events: structure and inference in visual narrative comprehension", *Journal of Cognitive Psychology*, XXVII, 7, 812-828, doi: 10.1080/20445911.2015.1051535.
- Damasio Antonio (2018), *The Strange Order of Things. Life, Feeling and the Making of Cultures*, New York, Pantheon Books.
- Fies Brian (2006), *Mom's Cancer*, New York, Harry N. Abrams Inc.
- Forney Ellen (2012), *Marbles: Mania, Depression, Michelangelo, and Me. A Graphic Memoir*, New York, Gotham Books.
- Gosciny René, Uderzo Albert (1993 1972), *Asterix e l'indovino*, trad. di Luciana Marconcini, Milano, Mondadori.
- (1999 [1965]), *Asterix e Cleopatra*, trad. di Marcello Marchesi, Milano, Mondadori.
- (2002 [1975]), *Asterix in America*, trad. di Luciana Marconcini, Milano, Mondadori.
- (2003a [1969]), *Asterix in Iberia*, trad. di Luciana Marconcini, Milano, Mondadori.
- (2003b [1969]), *Asterix e il paiolo*, trad. di Luciana Marconcini, Milano, Mondadori.
- (2014a [1983]), *Il figlio di Asterix*, trad. di Alba Avesini, Milano, Mondadori.
- (2014b [1981]), *L'Odissea di Asterix*, trad. di Alba Avesini, Milano, Mondadori.
- (2015 [2015]), *Asterix e il papiro di Cesare*, trad. di Vania Vitali, Andrea Toscani, Modena, Panini.
- Green M.J., Myers K.R. (2010), "Graphic medicine: use of comics in medical education and patient care", *British Medical Journal*, 340, 7746, 574-577.
- Hogan P.C. (2011), *Affective Narratology*, Lincoln, University of Nebraska Press.
- Lumer Ludovica, Zeki Semir (2011), *La bella e la bestia: arte e neuroscienze*, Roma-Bari, Laterza-GLF editori.
- McCloud Scott (1996), *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, trad. di Leonardo Rizzi, Torino, Pavesio Edizioni. Ed. orig. (1993), *Understanding Comics: the Invisible Art*, Northampton, Tundra Publishing.
- Punday Daniel (2011), "From synesthesia to multimedia. How to talk about new media narratives", in Ruth Page, Thomas Bronwen (eds), *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*, Lincoln-London, University of Nebraska Press, 19-34.
- Spiegelman Art (1986-1991), *Maus: A Survivor's Tale*, New York, Pantheon.
- Spinazzola Vittorio, a cura di (2012), *Tirature '12. Graphic novel. L'età adulta del fumetto*, Milano, Il Saggiatore.
- Spolsky Ellen (2007), *Words vs image, cognitive hunger in Shakespeare's England*, New York, Palgrave MacMillan.
- Stein Daniel, Thon Jan-Noel, eds (2013), *From Comic Strips to Graphic -Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin-Boston, de Gruyter.
- Steiner George (1975), *After Babel, Aspects of Language and Translation*, Oxford, Oxford UP.

Wiener R.G. ed. (2010), *Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives. Essays on Readers, Research, History and Cataloging*, Jefferson-London, McFarland & Company.

GRAPHIC NOVEL E NEUROCOGNITIVISMO

Elena Zagaglia

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia (<zagaglia.elena@gmail.com>)

Abstract:

What possibility does the graphic novel represent for readers and for literature? This multimodal medium offers a socio-cognitive attractiveness that influences common physiological and cultural-anthropological needs; therefore, this article attempts to explain some morphological characteristics of graphic narratives, linking them with the transformations currently underway in the condition of the individual, particularly as regards cognitive and perceptive mechanisms. Narrative texts and strategies are presented by means of a cognitive approach that emphasizes the importance of psychological and physical aspects of the graphic novel reading experience, according to an interdisciplinary and transmedial approach to narration (linking the graphic novel with the *Nouvelle Vague* movement in the cinema) and emphasize the unique complexity of this formidable medium.

Keywords: body, empathy, mind reading, *Nouvelle Vague*, subjectivity

1.1 Il graphic novel, “new wave” del fumetto

Quello tra fumetto e cinema è un parallelo noto; i rispecchiamenti tra i due media sono da sempre continui; prima di tutto sono contemporanei: la nascita ufficiale del cinema, che corrisponde alla prima proiezione pubblica che i fratelli Lumière effettuarono a Parigi il 28 dicembre 1895 precede di qualche mese quella del fumetto, con la comparsa del personaggio *The Yellow Kid* sul quotidiano *New York World*. Era infatti il 16 febbraio 1896 quando Richard Felton Outcault pubblicava la prima tavola di quello che viene ritenuto ormai simbolicamente il primo eroe dei *comic* (Galofaro, in Barbieri 2005, 157).

I primi esempi di serializzazione cinematografica degli anni Trenta cominciano proprio con l'adattamento a costi ridotti dei personaggi e degli

intrecci dei fumetti, e proseguono anche oggi. Il cinema ha fornito inoltre al fumetto le regole tramite cui il movimento diviene storia e racconto, permettendogli di elaborare le complesse soluzioni strutturali che hanno portato alla nascita del *graphic novel*; la scelta della dimensione del riquadro e dell'angolo di prospettiva può essere descritta utilizzando la terminologia degli studi cinematografici, come Hans-Christian Christiansen (2000, in Horstkotte 2013) ha dimostrato: primi piani, inquadrature panoramiche, punti di vista dall'alto e inquadrature a volo d'uccello, campi e controcampi per mostrare alternativamente i soggetti coinvolti nei dialoghi, soggettive, piani americani, così come modalità specifiche di scatti, composti in sequenza mediante editing e montaggio, hanno stabilito significati e funzioni nel cinema che il *graphic novel* adatta in modo esaustivo.

La mia proposta è che il fumetto sta al cinema come il *graphic novel* sta alla *Nouvelle Vague*. Per *Nouvelle Vague*, "nuova ondata", si indica quel fenomeno caratteristico di un certo cinema francese della fine degli anni Cinquanta. Tale movimento è portato avanti da alcuni critici, teorici e giovani registi come Jean-Luc Godard, François Truffaut, Jacques Rivette, Eric Rohmer, Claude Chabrol, che concretizzano il principio della cosiddetta *camera-stylo*, teorizzato da Alexander Astruc alla fine degli anni Quaranta, cioè l'uso libero della camera; la macchina da presa viene usata alla stessa stregua di una penna stilografica, agile, mobile, duttile, d'uso personalissimo per chi l'adopera, in modo da conferire all'opera cinematografica una dimensione che non sia più di mero intrattenimento spettacolare ma che assuma una funzione di vera e propria scrittura, elevando così il regista al ruolo più completo di autore legato inscindibilmente al proprio universo interiore.

Cinema d'autore e fumetti d'autore: è l'aspetto autoriale che mi fa legare queste due "ondate", la *Nouvelle Vague* al medium *graphic novel*, in cui il punto di vista soggettivo e l'aspetto autobiografico sono fondanti.

Cambia il contenuto, muta anche la forma, in modo quasi isomorfo: i protagonisti delle nuove ondate sono i giovani incerti sull'avvenire, inquieti, che vivono con disagio la loro esistenza e si ribellano a tutto ciò che coincide con il passato.

Le radici del fenomeno sono simili: una società smarrita, desunta, in preda a incertezza e complessità; la generazione della *Nouvelle Vague* viveva lo sfaldarsi e la caduta della Quarta e la Nascita della Quinta Repubblica francese, e i romanzi grafici odierni mostrano quello che Perry Nodelman (2008, 338-342) definisce come *Kidult*, un essere "in divenire, alla ricerca della sua collocazione in un mondo fugace, giornaliero, effimero", in cui lo "stato di crisi" è il "centro propulsivo dell'esistenza" (Andreani 2014, 36).

Il *kidult* siamo noi, nessuno si senta escluso, e il *graphic novel* rappresenterebbe così una sorta di *new wave* del fumetto in cui non solo si dice ma soprattutto si fa vedere, si fa percepire.

Nel *graphic novel* infatti sia la *mise en page* che la *mise-en-scène* della narrazione si basano sul non-detto-ma-mostrato, secondo un procedimento ellittico che omette alcuni elementi verbali; tali elementi vanno così a sottintendersi: i pronomi, ad esempio, vengono sostituiti da personaggi che vediamo agire direttamente. La narrazione è preferibilmente giocata sullo scardinamento della cronologia a favore della simultaneità, piuttosto che su di uno sviluppo lineare (come invece accade nel fumetto, nel romanzo, nel film).

Spetta così al lettore riorganizzare la percezione degli eventi e il loro ordine; al suo occhio è chiesto di percorrere lo spazio-pagina in direzioni che possono anche non essere governate da un senso di tipo vettoriale. Così facendo, cioè eclissando in parte la lettura orizzontale dei testi, si dà piena autorevolezza al lettore, rendendolo così interprete e “inferenziere”.

Questa modalità ellittica, lacunosa, avviene spesso attraverso l'utilizzo dei *close-up* e ne fa un linguaggio in primis emotivo; la vita emotiva di un personaggio sarebbe la chiave, e l'uso abbondante di queste inquadrature ravvicinate – tratto distintivo anche dei registi della *Nouvelle Vague*, e qui ritorno al parallelo – permettono ai lettori di prendere tempo per provare le emozioni di un personaggio. Questo legame immaginativo permette “un'immersione nella vita emotiva del personaggio, un contagio emotivo, [...] e rende la codifica dell'emozione uno strumento letterario e cognitivo che offusca il confine tra il mondo fittizio e la realtà, incoraggiando ulteriormente il lettore a considerare diversi modi di vedere il mondo”¹. Questa esplorazione non solo incoraggia l'identificazione nel personaggio, ma consente anche al personaggio e al lettore di dare un senso alla realtà rappresentata attraverso delle lenti cognitivo-emotive. In questo modo, lo stato emotivo di un personaggio consente al lettore di vedere un'idea, di carpire un altro sguardo sul mondo: quello che chiamiamo *mind reading*.

Keen utilizza il termine “empatia narrativa strategica”² per descrivere la codifica visiva delle emozioni umane nei fumetti e nelle narrazioni grafiche. Sostiene che i volti e le posture dei personaggi possano suscitare i sentimenti dei lettori perché sono presentati in modi deliberatamente progettati dall'artista per guidare le risposte emotive del lettore.

¹ Ove non diversamente indicato, le traduzioni sono di chi scrive. “an imaginative bond with characters, particularly facing contagious emotions [...], makes the positioning of emotion a literary tool that blurs the boundary between the fictional world and reality, further encouraging the reader to consider different ways of viewing their own world” (Li 2016, in Yi-Shan 2018, 475)

² “strategic narrative empathy” (Keen 2011 in Yi Shan 2018, 476).

Will Eisner (2008) descrive l'espressione facciale come una finestra sulla mente di un personaggio. Questo strumento narrativo è utilizzato per eccellenza nei *graphic novel*, in cui i conflitti interiori dei personaggi sono spesso presenti. Ad esempio, Antononoka sostiene che l'interiorità visualizzata – esteriorizzata – rende i personaggi, anche gli antagonisti, “ancore per l'empatia”³.

Questa interiorità esteriorizzata è manifestata non solo attraverso le espressioni facciali, ma anche attraverso il design dei pannelli, il *layout*, il lettering (Antononoka 2016, Li 2016, in Yi-Shan 2018, 476): tutta la pagina contribuisce ad aggiungere così complessità narrativa, a partire dai dispositivi cinematografici: approfittando di una comprensione condivisa dei codici visivi con il pubblico, gli artisti comunicano le emozioni attraverso un'attenta scelta di linee, ombre, colori, forme, spazi, angoli, distanze, cornici e simboli.

Un interessante studio tedesco su empatia e arte astratta degli psicologi Gerger Gernot, Matthew Pelowski ed Helmut Leder del 2017 prova infatti a dimostrare che questo contagio emotivo può esserci anche senza un chiaro referente umano, ma con le tracce dell'altro – nostro simile –, i loro precipitati di azioni corporee: in pratica quando guardiamo un segno grafico, simuliamo inconsciamente il gesto che l'ha prodotto, diventiamo archeologi della gestualità degli altri. Queste scoperte confermerebbero quindi la nostra capacità innata di risuonare le emozioni degli altri.

La rappresentazione “ottica” della soggettività è un punto di forza di questo rigoglioso medium, grazie alle polifocalizzazioni e le focalizzazioni interne multiple.

Un bell'esempio è quello di *Rughe* di Paco Roca, romanzo grafico ambientato in una casa di riposo in cui i protagonisti sono anziani pensionati affetti dalla malattia di Alzheimer.

In *Rughe* osserviamo dall'interno le complesse e dolorose dinamiche che la malattia scatena: il lettore viene a sapere che i protagonisti hanno un modo piuttosto singolare di percepire il mondo, tramite l'alternanza di sequenze “perceptive” differenti. La figura mostra questa differenza tra la prima striscia (del narratore eterodiegetico extradiegetico) e la seconda, a focalizzazione interna del personaggio che percepisce.

³ “anchors for empathy” (Antononoka 2016, in Yi-Shan 2018, 477).



Figura 1 – Roca, *Arrugas* (2007, 18). Rides, de P. Roca © Editions DELCOURT, 2007

Lo *storyworld* del *graphic novel* costruisce quello che Alan Palmer chiama “narrazione incorporata”⁴, in cui gli aspetti visivi sono connotati emotivamente perché riproducono il modo in cui la storia è vissuta da un particolare personaggio.

Questa “matrioska” visuale-verbale sembra sostenere e potenziare quelle che Lisa Zunshine descrive come le nostre competenze di *mind reading*, cioè “le nostre capacità di spiegare il comportamento delle persone in termini di pensieri, sentimenti, credenze e desideri”⁵.

Testimonianza ancor più straordinaria di questo potenziamento socio-cognitivo è la focalizzazione “caleidoscopica” dei differenti punti di vista, fornendoci una sorta di “accesso diretto”, privilegiato, ad essi (Thon 2014, 67).

La rappresentazione della soggettività può essere considerata la caratteristica per eccellenza del *graphic novel* e questa multimodalità in azione permette la giustapposizione tra rappresentazione oggettiva e soggettiva; tra eterodiegetico e omodiegetico sono in simultanea: mentre viene rappresentato il discorso tra i personaggi, fa capolino “la voce interiore”, cioè il pensiero del personaggio, nonché la voce di un narratore omo/eterodiegetico.

⁴ “aspectuality” (2004, in Stein, Thon 2013, 114).

⁵ “it let us try on different mental states and seems to provide intimate access to the thoughts, intentions, and feelings of other people” (Zunshine 2006, 25).

Come avviene tutto questo? Le sequenze spaziali e percettive dei punti di vista, la sovrapposizione percettiva e la rappresentazione di stati interni (pensieri, sogni, allucinazioni) sono realizzati nella stessa unità di tempo, insieme alle intricate relazioni tra narratore verbale e strategie iconiche non verbali. La focalizzazione ci consente di distinguere tra la narrazione di una storia da un lato ed elaborazione mentale di quella storia da parte di un personaggio o di un narratore dall'altro, cioè la distinzione genettiana tra "chi guarda" e "chi percepisce". Dal momento che le narrazioni grafiche sono un mezzo a dominanza visiva, avremo una comprensione "ottica" della focalizzazione e della prospettiva: per tenere conto degli aspetti cognitivi e percettivi di focalizzazione, utilizzeremo il termine proposto da Manfred Jahn: "finestre di focalizzazione" (le finestre ritornano): la focalizzazione è come una "finestra" attraverso la quale gli oggetti e gli eventi vengono presentati per come vengono visti, percepiti, o concettualizzati da uno specifico centro deittico o personaggio focale" (Jahn 2007, 96).

È proprio questa multilinearità dei romanzi grafici, questo giocare su più livelli a sposarsi bene con le interpretazioni dell'esperienza umana che consentono complessità, apertura e presa di prospettive multiple, incoraggiando così un ricco coinvolgimento da parte dei lettori.

I romanzi grafici potrebbero allora fornire una "corsia preferenziale" dell'empatia, poiché le immagini fanno leva sulla parte emotiva del cervello umano e suscitano una risposta pre-cognitiva, fisiologica: l'empatia stessa.

1.2 *Il graphic novel, lo spazio empatico*

Vi chiedo ora di passare dallo sguardo sugli sguardi allo sguardo sui corpi. Cosa accade nel nostro cervello quando siamo di fronte a una pagina di *graphic novel*? Le scienze cognitive ci dicono che il lettore tenderebbe a rivivere in prima persona le emozioni del personaggio secondo un meccanismo di rispecchiamento oggi denominato simulazione incarnata (*embodied simulation*). In pratica, quando vediamo i personaggi fare qualcosa in una vignetta, i processi nel nostro cervello possono essere spiegati come qualcosa di simile a un'imitazione di queste posizioni nei sistemi sensomotori che preparano l'azione (ma che non la svolgono in realtà), un'eco dell'esperienza del personaggio: una simulazione incarnata dell'intersoggettività. Questa corporeità, ci dice Vittorio Gallese, svolge un ruolo decisivo nelle pratiche di simulazione che siamo capaci di mettere in campo non solo nella nostra vita quotidiana, ma anche nelle nostre esperienze estetiche e mediate (Gallese, Guerra 2015, 11).

Le neuroscienze ci dimostrano dunque che l'intelligenza umana, anche al livello di descrizione che attiene ai neuroni e ai circuiti cerebrali, è strettamente legata alla corporeità, e le scienze cognitive suggeriscono

che una buona parte del nostro *sense-making*, fare senso, sia radicato nella nostra esperienza corporea del mondo.

In pratica, la simulazione incarnata, il meccanismo funzionale di base del nostro cervello grazie al quale riutilizziamo parte delle risorse neurali che normalmente utilizziamo per interagire col mondo, modella i rapporti e le relazioni che con esso stabiliamo mettendole al servizio della sua percezione e immaginazione, fornendo così un contributo importante alla teoria della soggettività nonché una teoria della ricezione del *graphic novel*. Comprendiamo il senso di molti dei comportamenti e delle esperienze altrui grazie al riutilizzo degli stessi circuiti neurali su cui si fondano le nostre esperienze agentive, emozionali e sensoriali in prima persona, ma anche in senso inverso: riutilizziamo i nostri stati o processi mentali, rappresentati in un formato corporeo, per attribuirli funzionalmente agli altri. La simulazione incarnata fornisce un quadro integrato e neurobiologicamente plausibile di questa varietà di fenomeni intersoggettivi (Gallese, Guerra 2015, 24).

Osserviamo la doppia pagina di *Blankets* (2003) di Craig Thompson:



Figura 2 – Thompson, *Blankets* (2003, 298). © Craig Thompson, used with permission from Drawn & Quarterly



239

Figura 3 – Thompson, *Blankets* (2003, 299). © Craig Thompson, used with permission from Drawn & Quarterly

Blankets rappresenta per certi versi l'archetipo del *graphic novel* autobiografico di formazione e della “novellizzazione” del fumetto: dosa con sapienza fatti realmente accaduti e finzione letteraria, cercando di creare un flusso narrativo dinamico nel suo giocare con diversi registri. La biografia di Thompson prima della notorietà mondiale è più o meno quella di ognuno di noi: una vita vissuta tra progetti mancati, intervalli forzati e dolorose analisi del passato. Eppure, una volta trasformato in romanzo grafico, il tutto esercita attrazione e immedesimazione.

Perché?

Karin Kukkonen (2013, 60-61) analizza questo *graphic novel* autobiografico in cui vediamo Craig e Raina, il protagonista e il suo primo amore, in un ambiente intimo di conversazione. Ogni riquadro è un fermo immagine che presenta un esatto momento. La prima immagine mostra Raina sdraiata sul lato sinistro. Nella seconda immagine, abbiamo un primo piano di lei, che si trova in verticale; è come se si fosse trasferita di due tavole girandosi di circa novanta gradi e nell'ultimo riquadro della pagina abbiamo una ripetizione di questa immagine, però da un angolo superiore. Nella pagina seguente, la stessa immagine di lei e Craig come se fosse capovolta rispetto al primo pannello: ora il semicerchio di Raina

è completo. Gli angoli mutevoli di queste immagini creano l'illusione che Raina e Craig siano roteati. Le scienze cognitive suggeriscono che anche noi inconsciamente sperimentiamo i loro movimenti, che percepiamo solamente a livello visivo. Questa pagina rappresenta quindi un'illusione di movimento, in quanto i due corpi sono effettivamente rimasti immobili. Tuttavia, il nostro senso corporeo di orientamento e il nostro schema corporeo è destabilizzato mentre osserviamo i corpi roteanti in queste immagini. Le forme rotonde delle candele del primo e dell'ultimo pannello, la mancanza di sfondo e i movimenti delle braccia di Raina verso Craig rafforzano questa impressione. Dopo che la loro conversazione è giunta al termine, anche il vortice di movimento si ferma, ma se il semicerchio di Raina sembra essere un movimento fluido, non è così per Craig; Raina nel primo pannello è rivolta verso la direzione del movimento, e le sue mani formano un semicerchio, mentre Craig sembra piuttosto rigido. Il terzo pannello, che mostra solo Craig, presenta le sue braccia in una posizione scomoda, interrompendo così il flusso e la direzione del movimento. Tra il penultimo e l'ultimo pannello Craig si volta finalmente verso Raina, e le loro mani si incontrano.

Ci sono due livelli di realizzazione che si dispiegano: da un lato, l'illusione del movimento proveniente dalla manipolazione dell'angolo dell'immagine; dall'altra parte, le posture dei corpi dei due personaggi. Le posizioni dei corpi, i loro gesti e il loro movimento, o meglio l'illusione del loro movimento, ci trasmettono le sfumature emotive in cui questa situazione è vissuta dai suoi protagonisti, o meglio il movimento è generato dal sentimento condiviso dei personaggi, e Thompson utilizza il linguaggio corporeo e la disposizione dei personaggi disegnati per aiutare i lettori a comprendere questa situazione: “[La pagina] diventa spazializzazione di azioni e intenzioni corporee, dà forma a metafore visive che si fondano su schemi corporei e motori molto riconoscibili e incarnati dalle immagini” (Gallese, Guerra 2015, 143).

Il lettore, partecipatore attivo, deve così ingaggiare un vero corpo a corpo, non solo metaforico, con la situazione narrata: significa che ha un accesso dall'interno agli altri – in questo caso i protagonisti Craig e Raina – che, pur non intaccandone l'alterità, permette di comprenderli. L'esperienza incarnata – intercorporea – della narrazione grafica ha un forte impatto che evoca risposte immaginative e emozionali, traendone un fatturato cognitivo: una *hot cognition*, una forma di acquisizione e elaborazione dei dati percettivi e delle informazioni che comporta sempre il coinvolgimento personale del fruitore e una sua attivazione patemica. Se, a partire da Antonio Damasio con il suo *L'errore di Cartesio* (1995, 120 e sgg.), si è cominciato a comprendere che ragione e emozione non sono mai separabili, poiché qualsiasi dato memorizzato dalla nostra mente viene *flaggato*, contrassegnato con un'emozione particolare (Damasio 2000, 70 e sgg.). Oggi A.J. Sanford e C. Emmott nel loro fondamentale studio inti-

tolato *Mind, Brain and Narrative* (2012) arrivano addirittura a sostenere che, se nelle analisi dei testi e dei loro effetti non prendessimo in considerazione le emozioni, non riusciremmo letteralmente a comprendere il significato di una narrazione; tutto ci apparirebbe insensato, o uguale, o indistinguibile da ciò che è già accaduto.

Il punto su cui ormai la comunità scientifica ha trovato un definitivo accordo è che la frequentazione della letteratura ci consente (soprattutto tra i nove mesi e i quattordici anni) di esercitare delle abilità sociali che altrimenti faticheremmo ad apprendere. E queste competenze sociali richiedono sia capacità in compiti complessi di *problem solving* e nell'assunzione di prospettive differenti, sia competenza emotiva.

In generale, le emozioni svolgono una funzione di adattamento, in quanto consentono una risposta coerente a determinati stimoli ed eventi, configurandosi quindi come dispositivi fondamentali per comprendere, stabilire e mantenere relazioni sociali: si tratta di un vero e proprio repertorio emotivo che ci consente di estrapolare *script* di procedure o azioni per far fronte agli avvenimenti. Ogni stato emotivo corrisponderebbe dunque a uno *script* di riferimento. Attualmente, il lavoro neurocognitivo del lettore è evidentemente accresciuto dal fatto di trovarsi a vivere in contesti complessi e intercategoriale, dove diviene problematico persino etichettare la situazione che viene potenzialmente ad incontrare: ecco allora che le narrazioni, in particolar modo quelle grafiche, ci aiutano ad addestrarci sin dalla prima infanzia ad affrontare questa complessità. Dobbiamo diventare predittivi, apprendere a distinguere la routine dall'eccezione, il reale dal virtuale, l'affidabile dall'inaffidabile, e tutto ciò attraverso l'attribuzione di relazioni crono-causali agli accadimenti di cui facciamo esperienza. Come fare? Il primo passo è appunto quello della *hot cognition*, cioè di processare narrazioni complesse come quelle iconotestuali riuscendo ad assegnare etichette emotive basandoci sulla valutazione del raggiungimento degli obiettivi. Ad esempio, attraverso la letteratura grafica apprendiamo il *mind reading* attraverso espressioni corporee e cambiamenti continui dei punti di vista; comprendiamo inoltre che non tutti gli individui reagiscono alle situazioni emotive in modo identico, come nel caso dei due protagonisti suddetti, ma che la loro risposta è legata alla personalità, alla storia pregressa, alle abilità comportamentali, alle preferenze personali e alle competenze in termini di *mind reading*.

I *graphic novel* costituiscono allora una valida, ineguagliata e imprescindibile palestra cognitiva: l'ambigua giustapposizione tra testo e immagine, questo minuetto che mette in cortocircuito ragione e emozione, argomentazione e percezione, autore-disegnatore e lettore, costringono ogni lettore a dotarsi di una valida capacità inferenziale di *mind reading* nel seguire le vicende di un intreccio narrativo grafico. E una palestra empatica: la traduzione grafica del corpo in gesti ed espressioni mette in scena la soggettività e l'intersoggettività realizzandola in una serie di po-

sture, sentimenti, espressioni e comportamenti, “la pagina teatralizza la corporeità che diviene al tempo stesso protagonista e spettatrice, vissuta e riconosciuta” (Gallese, Guerra 2015, 216).

La risposta empatica del lettore in relazione alla pagina evidenzia appunto un mix di cognizione ed emozione, di decodificazione semantica degli eventi presentati dalla trama e di risposta affettiva allo status emotivo percepito attraverso le immagini; in tale condizione vicariante, che si genera quando osserviamo qualcuno che prova quell’emozione, prende corpo un’esperienza per così dire di seconda mano, frutto del rispecchiamento del lettore nel testo-immagine. Si può dedurre che, nel caso del *graphic novel*, i lettori includano nelle loro rappresentazioni mentali le emozioni attribuite ai personaggi ma esercitino anche una sorta di trasporto personale, un riflesso quasi fisico delle emozioni di ciò che leggono e guardano: un’“estetica dell’empatia”.

Massimo Recalcati dice che siamo “mendicanti dell’altro”⁶: tutte le azioni umane hanno un profondo carattere relazionale – Siri Hustvedt nel suo ultimo libro *Le illusioni della certezza* (2018) la chiama *betweenness* – in parte influenzato dalla neurobiologia dei sistemi specchio. Siamo costituiti dalle interazioni che abbiamo con gli altri, sia da un punto di vista genetico che epigenetico.

Il sé è costruito da una moltitudine di storie, e sembra allora necessario riconcettualizzare anche la figura del lettore, non mero spettatore che “assiste” alle immagini ma lettore-spettatore. Questa doppia identità richiede di sviluppare il maggior numero di abilità e strategie per interpretare le illustrazioni, gli elementi di *design*, la struttura fisica del libro e la lingua scritta.

Sostenere i lettori-spettatori a interrogarsi sul potenziale significato delle risorse semiotiche e multimodali di un testo è fondamentale, così come dotare i lettori di abilità multiple davanti a una realtà sempre più complessa.

Le narrazioni prese in esame stanno radicalmente indicando nuove direzioni di futuri narrativi radiosi per espandere sempre più il territorio della letteratura e le nostre modalità di pensarla e di “agirla” come competenza narrativa.

Per concludere, prenderei in prestito alcune pagine di Paolo Cognetti, che a sua volta riprende il racconto “Cattedrale” di Raymond Carver:

C’è un uomo qualunque che si ritrova in casa un ospite indesiderato, un vecchio amico cieco della moglie. Una volta la moglie gli leggeva i libri, a questo cieco, e la confidenza che c’è stata tra loro risulta insopportabile al marito,

⁶ *Lectio magistralis* di Massimo Recalcati “Lutto e risurrezione nella pratica clinica e nel lavoro dell’arte”, Kum! Festival, Ancona, 21 ottobre 2018.

come se fosse seduto a tavola con l'ex amante di lei o qualcosa del genere. Oltretutto, ad accentuare il senso di invadenza e minaccia, l'ospite ha una lunga barba, una fame da lupi e una voce baritonale: è un uomo solo ma riempie lo spazio come una squadra di tagliaboschi. Così a cena il padrone di casa quasi non parla, mentre l'altro si rivela un tipo allegro e loquace. Mangiano molto, bevono molto, e alla fine del banchetto l'atmosfera è piuttosto rilassata. Si spostano sul divano per un whisky, accendono la televisione. Fumano un po' d'erba. C'è un programma sulle cattedrali europee che sembra perfetto per prendere sonno, e infatti dopo un po' la moglie sbadiglia, appoggia la testa al cuscino e si addormenta sul colpo. Così i due rimangono soli, in silenzio, intontiti davanti a quel monotono documentario. Finché il cieco domanda al muto com'è fatta una cattedrale, e il muto si accorge di non saperla descrivere a parole: allora disegna, dice il cieco. L'altro non capisce. Che se ne fa un cieco di un disegno? Però decide di accontentarlo. Prende un foglio e una penna, si concentra per richiamare alla mente l'immagine di una cattedrale, e come la penna tocca il foglio il cieco posa una mano sulla sua, per seguire il disegno accompagnandone i movimenti. Ecco il contatto. L'incontro che sembrava impossibile fino a un attimo prima. Per l'uomo è come una scossa, e comincia a disegnare stordito da quella sensazione. La facciata, i pilastri, le guglie e i contrafforti. La vedo!, dice il cieco. E l'uomo sente che è vero. Lo sappiamo anche noi lettori, o almeno quelli di noi che hanno sperimentato lo stesso miracolo: leggendo posiamo la mano sulla mano di uno scrittore, e se lo scrittore è bravo, e noi siamo fortunati, mentre la mano scrive riusciamo a vedere dalla sua prospettiva. (Cognetti 2014, 136-138)

È ciò di cui è capace anche il *graphic novel*?

Riferimenti bibliografici

- Andreani Nicola (2014), *Graphic novel. Il fumetto spiegato a mio padre*, Eboli, NPE.
- Barbieri Daniele, a cura di (2005), *La linea inquieta. Emozioni e ironia nel fumetto*, Roma, Meltemi.
- Cognetti Paolo (2014), *A pesca nelle pozze più profonde. Meditazioni sull'arte di scrivere racconti*, Roma, minimum fax.
- Damasio Antonio (1995), *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, trad. di Filippo Macaluso, Milano, Adelphi. Ed. orig. (1994), *Descartes's Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*, New York, Putnam.
- (2000), *The Feelings of What Happens: Body, Emotion and the Making of Consciousness*, London, W. Heinemann.
- Eisner Will (2008), *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*, New York-London, W.W. Norton.
- Gallese Vittorio, Guerra Michele (2015), *Lo schermo empatico: cinema e neuroscienze*, Milano, Raffaele Cortina.
- Gernot Gerger, Pelowski Matthew, Leder Helmut (2017), "Empathy, Einfühlung, and aesthetic experience: the effect of emotion contagion on appreciation of representational and abstract art using fEMG and SCR", *Cognitive Processing*, 19, 2, 147-165, doi: 10.1007/s10339-017-0800-2.

- Horstkotte Silke (2013), "Zooming In and Out: Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds", in Daniel Stein, J.-N. Thon, *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, 27-46.
- Hustvedt Siri (2018), *Le illusioni della certezza*, trad. di Gioia Guerzoli, Torino, Einaudi. Ed. orig. (2017), *The Delusions of Certainty*, New York, Simon & Schuster.
- Jahn Manfred (2007), "Focalization", in David Herman (ed.), *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge, Cambridge UP, 94-108.
- Kukkonen Karin (2013), *Studying Comics and Graphic Novels*, Chichester, Wiley-Blackwell.
- Nodelman Perry (2008), *The Hidden Adult. Defining Children's Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins UP.
- Roca Paco (2007), *Arrugas*, Bilbao, Astiberri. Trad. di Alessandra Papa (2008), *Rughe*, Latina, Tunué.
- Sanford A.J., Emmott Catherine (2012), *Mind, Brain and Narrative*, Cambridge, Cambridge UP.
- Stein Daniel, Thon J.-N., eds (2013), *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin-Boston, De Gruyter.
- Thompson Craig (2003), *Blankets*, Marietta, Top Shelf Productions. Trad. di Elena Fattoreto (2004), *Blankets*, Bologna, Coconino Press.
- Thon J.-N. (2014), "Subjectivity across Media: On Transmedial Strategies of Subjective Representation in Contemporary Feature Films, Graphic Novels, and Computer Games", in M.-L. Ryan, J.-N. Thon (eds), *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln-London, University of Nebraska Press, 67-102.
- Yi-Shan Tsai (2018), "Close-ups: an emotive language in manga", *Journal of Graphic Novels and Comics*, 9, 5, 473-489, doi: 10.1080/21504857.2018.1480502.
- Zunshine Lisa (2006), *Why We Read Fiction*, Columbus, The Ohio State UP.

VISUAL STORYTELLING: UN CONFRONTO INTERCULTURALE

Valentina Conti

Università degli studi di Modena e Reggio Emilia (<valconti@unimore.it>)

Abstract:

The different perception of self in terms of independence and interdependence between the West and Far East implies differences in the visual frame of comics and graphic novels. The article begins with the taxonomy of frame assembly theorized by Scott McCloud, which highlights some significant differences between East and West in terms of the way in which two consecutive vignettes can be juxtaposed, based on the variation of their content. Secondly, the discussion will focus on a systematic comparison between Euro-US comics and the Japanese manga carried out by Neil Cohn, from which it emerges that visual storytelling reflects an opposite way of thinking that derives from a different perception of the Self. By adopting linguistics as a theoretical and methodological framework, Cohn's analysis shows that American comics and Japanese manga differ from the graphical point of view as well as narrative structure and grammar.

Keywords: interculturalism, Far East, graphic novel, West, visual storytelling

I risultati delle indagini condotte negli ultimi decenni da neuroscienziati e psicologi sociali hanno dimostrato come la cultura, da un lato, influisca sui processi cerebrali coinvolti nelle autorappresentazioni e nella costituzione del Sé; mentre, dall'altro lato, modifichi i processi cognitivi, emozionali, motivazionali, neuronali, di codifica e richiamo della memoria e, di conseguenza, il modo di raccontare, raccontarsi e leggere una storia. È necessario specificare che il concetto di Sé fa riferimento a quell'insieme di immagini adottate da un individuo per descrivere se stesso non limitatamente al presente, ma in modo da comprendere anche quelle del passato e del futuro: il Sé ingloba infatti tutte le autorappresentazioni relativamente stabili riguardanti il ruolo sociale, i tratti

* In merito alle immagini discusse a testo (nello specifico, le figg. 2-7) i curatori del volume dichiarano che le stesse risultano a bassa definizione, unitamente al fatto che l'individuazione dei diritti di riproduzione non è risultata perseguibile. In considerazione della mancata risposta – avanzata con la formula del silenzio assenso – e visto e considerato che le immagini vengono qui utilizzate per uso non commerciale e a scopo di ricerca scientifica, i curatori ritengono che sia stata usata la cautela necessaria e che si sia ottemperato alle restrizioni previste dalle dichiarazioni in merito.

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI: 10.36253/fup_best_practice)

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori (a cura di), *Il graphic novel. Un crossover per la modernità* © 2020 Author(s), content CC BY-NC-ND 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2420-8361 (online), ISBN 978-88-5518-221-8 (online PDF), ISBN 978-88-5518-222-5 (XML), DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

psicologici distintivi e le caratteristiche fisiche e mentali (Wang 2013, 63). In base al modello interpretativo delle diversità culturali, noto come il “Modello a Sei Dimensioni”, elaborato da Geert Hofstede (Hofstede, Hofstede, Minkov 2014, trad. di Simonetti) la dimensione di individualismo/collettivismo si riferisce al grado di integrazione degli individui in gruppi, e all’influenza che tale dimensione ha nella costituzione del Sé. Nello specifico, l’individualismo è il valore in base al quale in una cultura i legami sociali sono centrati sul singolo individuo e viene attribuita maggiore importanza al raggiungimento degli obiettivi personali, rispetto a quelli collettivi; mentre, il collettivismo si riferisce a società in cui la determinazione sociale di una persona dipende dalla sua appartenenza a un gruppo e dalle relazioni che possiede, e gli obiettivi del gruppo e il suo benessere sono apprezzati maggiormente rispetto a quelli dell’individuo. I risultati delle indagini di Hofstede mostrano che la dimensione dell’individualismo è presente soprattutto in Paesi occidentali come l’Europa, il nord America, il Canada, l’Australia, mentre la dimensione del collettivismo è diffusa in particolare in Paesi come l’Asia, ma anche in America Latina, Africa e in Medio Oriente (Hofstede 2001; Hofstede, Hofstede, Minkov 2014, trad. di Simonetti).

In relazione alla dimensione di individualismo/collettivismo gli psicologi sociali Hazel Markus e Shinobu Kitayama hanno osservato che è possibile distinguere due distinte visioni del Sé che definiscono *Self-construal*: una autonoma e indipendente, e una interdipendente. Dalle loro ricerche è emerso che le società individualiste promuovono un’immagine del Sé indipendente, con una struttura relativamente autonoma e autosufficiente rispetto al contesto interpersonale circostante, in cui gli individui tendono a definirsi in termini di preferenze, opinioni e obiettivi personali. La realizzazione del Sé avviene dunque nel momento in cui si affermano o vengono valutati positivamente questi attributi interiori, mentre il ruolo degli altri serve come metro di paragone e di valutazione per il singolo. Al contrario, molte culture collettiviste enfatizzano una visione del Sé interdipendente, in base alla quale le persone costruiscono la propria identità in quanto parte di relazioni sociali e in connessione con i pensieri, i sentimenti e le azioni della propria comunità di appartenenza. I membri del gruppo sono per così dire inclusi nel Sé e interiorizzati sino a diventare parte costitutiva della persona, ciò sollecita il singolo individuo a descriversi prevalentemente servendosi di attributi relazionali come il ruolo, lo *status* e il rango sociali. In breve: una visione culturale del Sé come indipendente è più diffusa nelle culture “occidentali”, mentre una visione interdipendente del Sé è più evidente in quelle “orientali” (Markus, Kitayama 1991, 1994, 2010). Come ha notato Richard E. Nisbett, docente di Psicologia sociale presso l’Università del Michigan, la natura collettiva e interdipendente delle società asiatiche sarebbe compatibile con una visione del mondo focalizzata sul contesto e la convinzione che gli eventi siano determinati da fattori complessi e molteplici, mentre la natura individualista e indipendente delle società occidentali comporterebbe una visione focalizzata su singole entità, isolate dal loro contesto e la convinzione che sia possibile conoscere le leggi che regolano le singole entità, potendone dunque controllare il comportamento (Nisbett 2007, trad. di Pomilio).

Nondimeno, questa differente prospettiva culturale rispetto al “campo” e le sue possibili implicazioni a livello narrativo sono ancora più evidenti se consideriamo i dati di uno studio pubblicato in *Placing the Face in Context: Cultural Differences in the Perception of Facial Emotion* (2008), in cui di Taka Masuda e i suoi collaboratori hanno esaminato l’influenza del contesto nella percezione delle emozioni di un individuo a livello di *visual storytelling*. La sperimentazione ha coinvolto 75 partecipanti di cui 39 studenti americani presso l’Università del Michigan negli Stati Uniti e 36 studenti giapponesi presso l’Università di Kyoto in Giappone, durante la quale hanno guardato immagini di cartoni animati che raffiguravano gruppi di cinque bambini, uno in primo piano che assumeva alternamente una tra queste tre espressioni: felicità, tristezza, rabbia (o una neutra); mentre gli altri quattro sullo sfondo esprimevano la stessa emozione o un’emozione diversa rispetto a quella del personaggio centrale (Figura 1; cfr. Masuda, Ellsworth, Mesquita, *et al.* 2008, 369). Nella prima fase dell’esperimento, ossia quella di giudizio delle emozioni, i soggetti hanno osservato complessivamente 56 immagini in relazione alle quali dovevano giudicare il grado di felicità, rabbia o tristezza del personaggio in primo piano considerando la sua espressione facciale, attribuendo un punteggio da 0 (per niente) a 9 (massimo). Dai risultati è emerso che la percezione delle emozioni dei partecipanti occidentali non è stata influenzata dall’espressione di nessun altro a parte quella del personaggio centrale; al contrario i giapponesi hanno aumentato il valore dell’emozione del personaggio in primo piano quando essa combaciava con quelle dei personaggi circostanti, rispetto ai momenti in cui divergeva. Nella seconda fase, ossia quella di precisione del riconoscimento (*recognition accuracy phase*), ai partecipanti sono state mostrate sempre 56 immagini ed è stato chiesto loro di giudicare se avessero visto queste immagini nella prima parte dell’esperimento premendo “sì” o “no” su una tastiera: 28 immagini erano nuove, o meglio raffiguravano personaggi (centrali o periferici) che esprimevano emozioni o indossavano abiti non comparsi nella prima serie. Nello specifico, ci sono stati cambiamenti (a) nell’espressione del viso della figura centrale, (b) nelle espressioni facciali dei personaggi di sfondo, (c) nei vestiti della figura centrale, o (d) negli abiti dei personaggi nello sfondo. I dati di questa seconda attività mostrano che non ci sono state differenze culturali relative alla sensibilità ai cambiamenti di informazioni periferiche come l’abbigliamento, ma per ciò che concerne le espressioni dei personaggi, i partecipati orientali hanno individuato con più precisione i cambiamenti nelle espressioni emotive delle persone nello sfondo dell’immagine in confronto agli americani (ivi, 365-381). Dunque, le pratiche sociali promuovono le visioni del Sé e del mondo, le quali dettano i processi di pensiero adeguati che, a loro volta, giustificano le visioni del Sé e del mondo e supportano le pratiche sociali diffuse in una macro-area territoriale (Nisbett 2007, 13, trad. di Pomilio), che sono di fondamentale importanza per comprendere il modo

in cui la concezione del *Self*, in termini di indipendenza-interdipendenza, si manifesta attraverso lo *storytelling*.



Figura 1 – Esempio di immagine somministrata ai partecipanti dello studio condotto da Masuda e i suoi collaboratori. Per gentile concessione di Masuda, Ellsworth, Mesquita, Leu, Tanida, van de Veerdonk (2008, 369)

Per avere un'idea di questa divergenza diegetica basta confrontare la tradizionale struttura narrativa occidentale con quella orientale. Generalmente, in Occidente una narrazione rientra in un *format* - suddiviso in tre o in cinque atti - incentrato sul conflitto: uno scontro tra due o più personaggi (o elementi) che si conclude con uno di essi che prevarica e domina l'altro (o gli altri). Formalizzato già nell'antichità dalla *Poetica* di Aristotele in riferimento alla tragedia greca, il modello in tre atti presenta alla fine del primo (*introduzione*) un problema che nel secondo (*climax*) sfocia in un conflitto e nel terzo (*risoluzione*) si conclude con la vittoria di uno dei due contendenti (Aristotele, 2004, 613-618). Espandendo la struttura tripartitica, in *Die Technik des Dramas* (1863) il politico e drammaturgo tedesco Gustav Freytag propone un modello in cinque atti - noto come la piramide di Freytag - altresì fondato sullo scontro (Freytag 2008, 114-140, 192-209). Se in Occidente il conflitto è considerato un elemento narrativo imprescindibile, utilizzato per coinvolgere il lettore o lo spettatore, in Oriente la trama di un racconto è preferibilmente costruita sull'apparente mancanza di connessione tra due elementi (situazioni, personaggi ecc.), come nel *Kishōtenketsu*. Tipico della tradizione cinese, giapponese e coreana, il *Kishōtenketsu* è un format narrativo in quattro atti, che può essere utilizzato anche per l'esposizione di un concetto, l'argomentazione di una tesi, l'impostazione di una poesia o di un fumetto, la cui peculiarità consiste nell'essere costruito sul contrasto tra i primi due atti e il terzo, e la loro armonizzazione nell'atto conclusivo (Maynard 1997, 159-162; Calabrese 2018, 120-132).

Ogni cultura è primariamente un sistema per creare, inviare, immagazzinare ed elaborare informazioni attraverso diversi canali comunicativi come il linguaggio verbale, il linguaggio gestuale e il linguaggio visivo (Hall 2015, 146, trad. di Fazio di Nasari). La comunicazione visiva, ovvero il linguaggio attraverso i dati della visione, è codificata come ogni altro linguaggio umano: infatti allo stesso modo di quello verbale e gestuale, il linguaggio visivo (pittorico, pubblicitario, fumettistico, e non solo) utilizza un lessico di forme iconiche fissate nella memoria, delle strategie sintattiche per combinare tali forme in unità significative e una grammatica che governa la combinazione di immagini sequenziali in macro-espressioni coerenti. In questo senso il linguaggio visivo rappresenta una dotazione biologica e cognitiva disponibile all'uomo per trasmettere concetti in maniera semplificata o più emozionalmente attraente (Cohn 2013a, 3). Basta pensare alle pitture rupestri delle grotte di Chauvet, Lascaux e Altamira realizzate durante il Paleolitico superiore, per sapere che l'uso dell'immagine risale alle origini dell'uomo precedendo addirittura la scrittura. Le neuroscienze cognitive mostrano che gli esseri umani hanno abilità innate a livello linguistico, percettivo, attentivo e sistematico ma, allo stesso tempo, esse sono influenzate dai valori culturali acquisiti. Che cosa possiamo dedurne? Innanzitutto che, proprio come il linguaggio parlato e il linguaggio dei gesti, quello visivo non ha una manifestazione universale, ma varia in base alla cultura entro cui si sviluppa.

Le implicazioni culturali all'interno del *visual storytelling* risultano quanto più evidenti dall'analisi condotta dal fumettista e teorico del fumetto Scott McCloud sul confronto tra i fumetti statunitensi e i *manga* giapponesi. In *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993), McCloud definisce il concetto di chiusura (*closure*) come la nostra capacità mentale basata sulle esperienze passate di percepire un intero facendo riferimento all'osservazione di sue parti o di suoi frammenti. Dunque, se le vignette dei fumetti frammentano il tempo e lo spazio offrendo un ritmo staccato e frastagliato di momenti scollegati, la *closure* è quel processo inferenziale che ci permette di collegare questi momenti e di costruire mentalmente una realtà continua e unificata (McCloud 1996, 68-77, trad. di Favia). McCloud individua sei modalità in cui è possibile giustapporre tra loro due vignette consecutive in base alla loro variazione di contenuto (ivi, 78-80, trad. di Favia):

1) Da momento a momento (*moment-to-moment*): è un passaggio che richiede scarsissima *closure*; ciascuna vignetta rappresenta lo stesso personaggio e la stessa scena e riproduce solo un brevissimo momento dell'azione globale (figura 2).

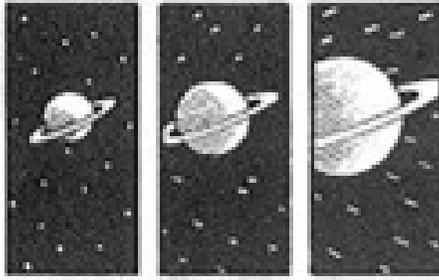


Figura 2 - Modalità *moment-to-moment* nei *graphic novel* secondo McCloud (1996, 78, trad. di Favia)

2) Da azione ad azione (*action-to-action*): è un montaggio in cui le vignette presentano un soggetto singolo in una progressione distinta di azioni diverse. In pratica, sia il montaggio di tipo 1 sia quello di tipo 2 mostrano azioni, ma, generalmente, il primo richiede diverse vignette per fare quello che il secondo fa in due (figura 3).

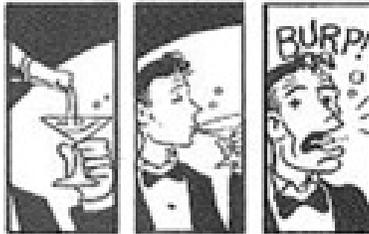


Figura 3 - Modalità *action-to-action* nei *graphic novel* secondo McCloud (*ibidem*)

3) Da soggetto a soggetto (*subject-to-subject*): questo tipo di passaggio rimane sempre all'interno di una stessa scena o di un'idea, ma tra una vignetta e l'altra cambia il soggetto (o l'oggetto) rappresentato al suo interno (figura 4).



Figura 4 - Modalità *subject-to-subject* nei *graphic novel* secondo McCloud (*ivi*, 79)

4) Da scena a scena (*scene-to-scene*): è un montaggio che ci trasporta attraverso distanze significative di spazio e di tempo perché ciascuna vignetta raffigura un personaggio e una scena diversi; per tale motivo spesso richiede un ragionamento deduttivo per leggere un fumetto (figura 5).

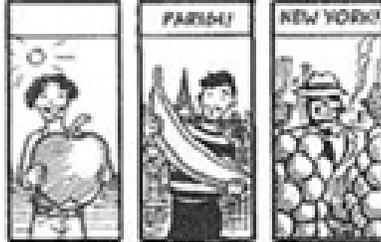


Figura 5 - Modalità *scene-to-scene* nei *graphic novel* secondo McCloud (*ibidem*)

5) Da aspetto ad aspetto (*aspect-to-aspect*): è una tipologia di montaggio in cui le vignette mostrano diversi aspetti di un luogo, di un'idea o di uno stato d'animo (figura 6).



Figura 6 - Modalità *aspect-to-aspect* nei *graphic novel* secondo McCloud (ivi, 80)

6) *Non-sequitur*: è un passaggio che non offre alcun rapporto logico tra le vignette (figura 7).

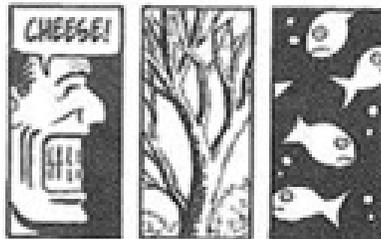


Figura 7 - Modalità *non-sequitur* nei *graphic novel* secondo McCloud (*ibidem*)

Applicando queste sei categorie modali ai fumetti e ai *graphic novel* presi in esame da McCloud, è emerso che le categorie 2 (*action-to-action*) e 4 (*scene-to-scene*) sono dominanti in quelli americani o europei, mentre nei *manga* giapponesi il modo 2 prevale sugli altri, ma in una misura minore rispetto a quelli occidentali, poiché la presenza del montaggio di tipo 3 (*subject-to-subject*) è quasi uguale a quella propria del tipo 2. Inoltre, a differenza dei *graphic novel* occidentali, in quelli giapponesi si trovano anche sequenze con montaggio 1 (*moment-to-moment*) e 5 (*aspect-to-aspect*). Quest'ultima tipologia modale, utilizzata per rappresentare uno stato d'animo o l'atmosfera di un luogo, porta a una quasi-paralisi dello scorrere del tempo, poiché al lettore spetta l'assemblaggio di un singolo momento attraverso una molteplicità di frammenti piuttosto che non l'istituzione di un ponte tra momenti separati. Secondo McCloud tali differenze tra Est e Ovest deriverebbero da due diverse mentalità "artistiche": quella occidentale, principalmente "orientata all'obiettivo", e al futuro, che rispecchia una visione *monocronica* della gestione del tempo in base alla quale quest'ultimo è considerato un'entità tangibile, sezionabile e lineare; quella orientale, focalizzata "sull'essere in qualche luogo" invece che "sull'arrivare in qualche luogo", perché quello che importa sono le relazioni e la loro armonia in accordo con una concezione circolare del tempo propria delle culture *policroniche* (Hall 1976, 17-20, 150-151). Questo gap sembra riflettere due modi di pensare opposti che deriverebbero da una differente percezione del Sé: in accordo con un *Self* indipendente, quello occidentale è analitico e lineare, cioè è interessato agli oggetti e ai loro attributi; al contrario, in accordo con un *Self* interdipendente, quello orientale è olistico e circolare, ossia si concentra maggiormente sulle sostanze e sulle relazioni nell'ambiente (Nisbett 2007, 90-100, trad. di Pomilio).

Ma non è tutto. Se è vero che più che in ogni altro Paese in Giappone il fumetto è considerato un'arte di intervalli, la spiegazione potrebbe risiedere proprio nella specifica valenza assunta dal concetto di intervallo: l'idea che un'opera d'arte sia composta dagli elementi omessi tanto quanto lo è da quelli inclusi è una caratteristica specificamente orientale che riprende l'estetica del *ma* (intervallo) alla base di tutta l'esperienza e la disposizione spaziale giapponese. Secondo tale idea – che risente profondamente del principio dello Yin-Yang –, al pari di qualsiasi altro elemento, lo spazio frapposto tra gli oggetti non è vuoto ma ha un senso e un significato propri. Nel caso del fumetto o del *graphic novel*, l'attività interpretativa del lettore è più che mai necessaria per riempire di senso i vuoti, siano essi all'interno di un unico quadro o, soprattutto, tra immagini e *strips*. La mente funge da intermediario, dal momento che è il lettore a semantizzare lo spazio, a ricostruire congetturalmente i tempi della storia e a decidere se empatizzare o prendere le distanze dal focus diegetico del personaggio. Dunque, il lettore diviene spettatore, fatto per cui risulta evidente che il tipo di passaggio da aspetto ad aspetto diffuso nei

manga – che sposta l'attenzione su aspetti differenti di un luogo, di un'idea o di uno stato d'animo – implica un maggiore sforzo interattivo da parte del soggetto, che deve collegare i vari frammenti di una figura e costruirne una scena intera (Calabrese, Zagaglia 2017, 43-44). A ben vedere, la tassonomia del montaggio dei *frames* teorizzata da McCloud ci insegna molto anche sulle differenze che Occidente e Estremo Oriente mostrano circa il rapporto tra l'autore, il lettore e il testo. Infatti, se le narrazioni dei *manga* sono caratterizzate da un montaggio che necessita di un marcato ricorso alla *closure*, comportando dunque una visione eminentemente soggettiva da parte del lettore rispetto agli altri tipi di passaggi modali, nel loro caso si potrebbe parlare di una narrazione ad *alto contesto* in cui i significati sono in gran parte attribuiti dalla persona che legge, mentre poco viene espresso esplicitamente nelle immagini dei riquadri: l'individualità dell'autore passa in secondo piano rispetto a quella degli spettatori che partecipano alla costruzione del senso narrativo. Al contrario, nei fumetti occidentali la comunicazione è a *basso contesto*, cioè chiara ed esplicita, dato che la coerenza narrativa della parte iconica dei *frames* viene sviluppata dall'autore stesso senza che il lettore debba occuparsene più di tanto. Si tratta di due diverse soggettività che entrano in gioco per la costituzione del significato della narrazione: la soggettività collettiva dei lettori nei *manga* e la soggettività individuale dell'autore nei *comics*. Ritroviamo questa distinzione in rapporto al contesto anche a livello linguistico: le lingue asiatiche, in particolare, sono estremamente contestuali, cioè le loro parole (o i loro fonemi) possono avere una molteplicità di significati che è possibile riconoscere solo in riferimento a una determinata situazione, mentre le parole inglesi sono semanticamente autonome.

L'indagine del cognitivista Neil Cohn rappresenta un fondamentale passo in avanti per ciò che riguarda i differenti *frames* culturali del *visual storytelling*. Adottando la linguistica come quadro teorico e metodologico, l'analisi di Cohn mette in luce come i *comics* americani e i *manga* giapponesi differiscano non solo da un punto di vista grafico, ma anche per ciò che riguarda la struttura (o grammatica) narrativa e il livello morfologico. In riferimento al primo aspetto, Cohn identifica quattro tipi di *framing* attentivo che in base alla quantità dei soggetti attivi presenti in una scena vengono classificati in (Figura 8) (Cohn 2011, 120-134; 2013a, 56):

- 1) *macro*: sono i pannelli che contengono più di un'entità attiva;
- 2) *mono*: sono i pannelli che rappresentano un'unica entità in un fotogramma;
- 3) *micro*: sono i pannelli che raffigurano un dettaglio, una parte di una singola entità nel *frame*;
- 4) *amorphic*: sono i pannelli che presentano elementi non direttamente legati all'azione, ma piuttosto alla sua contestualizzazione.

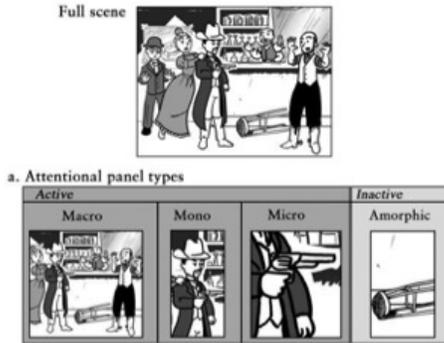


Figura 8 - I quattro tipi di *framing* secondo Cohn (2013a, 57).
Per gentile concessione di Neil Cohn

Dall'analisi quantitativa condotta su *frames* di fumetti e *graphic novel* americani e di *manga* giapponesi pubblicati tra gli anni Ottanta e l'inizio del terzo millennio è emerso che, utilizzando i pannelli *macro* quasi il doppio delle volte rispetto agli altri tipi, i testi statunitensi contengono spesso scene complete, mentre i pannelli *mono* e *micro* sono molto più frequenti nei *manga*. Come mostra la figura 9, nei pannelli giapponesi la somma dei *mono* e *micro* supera il numero dei *macro*, a testimonianza del fatto che i *manga* rappresentano una scena in modo generalmente frammentario e incompleto – cosa che obbliga il lettore a un'onerosa ricostruzione del significato complessivo del plot e dello *storyworld*.

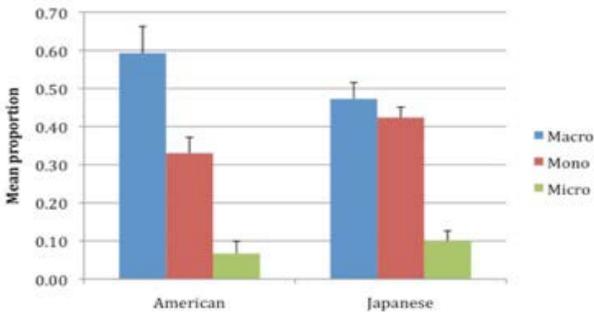


Figura 9 - Confronto statistico del ricorso a modalità rispettivamente macro, mono e micro nei *graphic novel* statunitensi e nei *manga* giapponesi condotto da Cohn (2011, 126).
Per gentile concessione di Neil Cohn

Poiché nei *manga* ogni elemento diegetico acquisisce la propria specificità solo in rapporto agli altri e al contesto entro cui è inserito, chi legge

ha una percezione olistica del plot e produce uno sforzo immaginativo per così dire più “sogettivo”; al contrario, le scene *macro* possono rappresentare un’azione completa il cui significato è immediatamente esplicito, richiamando così l’attenzione su ogni singolo pannello, in accordo con una modalità di pensiero analitica, lineare e concentrata sull’oggetto e sui suoi attributi, caratteristica per Richard E. Nisbett delle culture occidentali (Nisbett 2007, 148, trad. di Pomilio). Una riprova? Nei *graphic novel* statunitensi le sequenze con riquadri contenenti *full scenes* mostrano un’azione da un punto di vista più “oggettivo” sia al livello intradiegetico dei personaggi, sia al livello extradiegetico del lettore, perché l’informazione viene chiarita dall’autore (figura 10a); al contrario, i pannelli che si concentrano su più parti della scena rappresentano un punto di vista più focalizzato rispetto ai personaggi e chiamano in causa la visione del lettore, dunque un punto di vista più “sogettivo” (figura 10b).



Figura 10 - Operazioni di *framing* maggiormente diffuse a) in Occidente e b) in Estremo Oriente secondo le indagini di Cohn (2013a, 165).
Per gentile concessione di Neil Cohn

Come è stato anticipato, Cohn riscontra alcune differenze tra i *manga* e i fumetti anche a livello morfologico: sebbene utilizzi molti degli stessi elementi della morfologia a classe chiusa (*closed-class*) del linguaggio visivo americano, quello giapponese ha anche numerosi morfemi – cioè segni – unici e culturalmente determinati. Qualche esempio: gli *Shōjo manga* spesso utilizzano pastiche di fiori o luci scintillanti per stabilire uno stato d’animo o suggerire un significato sottostante; talvolta l’atto sessuale viene rappresentato con la schiuma delle onde mentre si infrangono sul litorale, con lo sbocciare (o l’appassire) dei fiori o con metafore ancor più suggestive rispetto ai *graphic novel* erotici. Un altro elemento morfologico su cui le lingue visive americane e quelle giapponesi differiscono storicamente, almeno

fino agli anni Novanta, è l'uso delle linee di movimento (*motion lines*): nei *comics* le linee dinamiche assumono, nella maggior parte dei casi, la forma di vere e proprie scie, linee delle traiettorie che accompagnano i corpi animati (figure 11a e 11b). In questo caso la rappresentazione del movimento non comprende l'osservatore, ossia non è formata a partire dal suo sguardo, ma appartiene a un dominio più oggettivo. Diversamente, i *manga* rappresentano l'oggetto statico e la dinamica dell'azione viene resa con la movimentazione dello sfondo, che attraverso le linee cinetiche rappresenta la direzione del movimento del soggetto immobile e ben definito (figura 11c). Le *motion lines* sono quindi una proprietà visiva che riguarda soprattutto lo sfondo e non la figura in movimento. Queste righe sono impostate dietro l'oggetto e non mostrano un percorso esplicito, lineare (FROM → TO), ma, piuttosto, danno al lettore l'illusione di muoversi alla stessa velocità dell'oggetto, rendendo lo sfondo "sfocato" e l'interpretazione più soggettiva da parte del lettore (Cohn 2013a, 159).

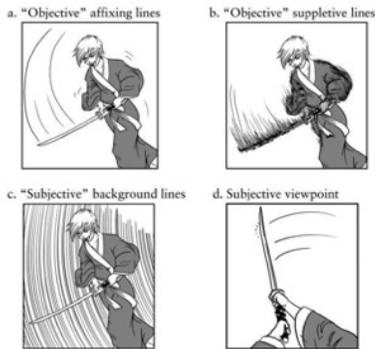


Figura 11 - Le *motion lines* secondo Cohn (2013a, 159).
Per gentile concessione di Neil Cohn

Ciò detto, è possibile che l'esposizione a una determinata cultura visiva influenzi il nostro sviluppo artistico? Assolutamente sì. Le indagini di Masami Toku pubblicate in "Cross-cultural Analysis of Artistic Development: Drawing by Japanese and U.S. Children" (2001) e in "Children's Artistic and Aesthetic Development: the Influence of pop-culture in Children's Drawings" (2002) forniscono prove inconfutabili, che sottolineano come la tendenza universale dello sviluppo artistico si limiti ai primi anni dall'infanzia (circa cinque o sei anni); nello specifico è emerso come la narrazione visiva - specialmente quella dei *manga* o dei *comics* - possa influenzare le modalità di disegno dei bambini. Confrontando i disegni di bambini americani e di bambini giapponesi in età da scuola primaria, Toku ha scoperto che la rappresentazione degli spazi (ad esem-

pio gli orizzonti) era maggiormente sviluppata nei bambini giapponesi, i quali hanno altresì utilizzato una prospettiva esagerata (*exaggerated viewpoint*) - cioè aerea (*aerial viewpoint*) e ravvicinata (*close up*) -, in cui una parte del corpo o di luogo del disegno viene enfatizzata rispetto altre; aspetto quest'ultimo completamente assente nelle rappresentazioni dei bambini americani. Tale risultato evoca immediatamente la propensione dei *manga* al ricorso di pannelli *micro* e *mono*, così come messo in luce da Cohn (Cohn 2011, 2013a, 2013b). Inoltre, rispetto agli statunitensi, i bambini giapponesi mostrano abilità più sviluppate nel creare disegni aventi figure irrealistiche e espressioni simili a quelle dei *manga*: in particolare, le bambine hanno disegnato il viso dotandolo di grandi occhi e di un piccolo naso, e attribuendo alla figura femminile un corpo snello; mentre i bambini hanno raffigurato personaggi dalla fisionomia muscolosa, mettendone in evidenza i movimenti (Toku 2001, 2003). In breve, questi risultati ci danno un'idea concreta del modo in cui la fruizione di *manga* e *comics* incida altresì sulle rappresentazioni grafiche.

Riferimenti bibliografici

- Aristotele (2004), *Retorica e Poetica*, a cura di M. Zanatta, Torino, UTET.
- Calabrese Stefano (2018), *Storie di vita. Come gli individui si raccontano nel mondo*, Milano, Mimesis.
- Calabrese Stefano, Zagaglia Elena (2017), *Che cos'è il graphic novel*, Roma, Carocci.
- Cohn Neil (2011), "A Different Kind of Cultural Frame: An Analysis of Panels in American Comics and Japanese Manga", *Image & Narrative*, XII, 1, 120-134.
- (2013a), *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, London, Bloomsbury.
- (2013b), "Visual Narrative Structure", *Cognitive Science*, XXXVII, 3, 413-452.
- Freytag Gustav (1863), *Die Technik des Dramas*, Leipzig, S. Hirzel Verlag. Engl. trans. by E.J. Macewan (2008), *Freytag's Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art*, Charleston, BiblioBazaar.
- Hall E.T. (1976), *Beyond Culture*, Anchor, Garden City.
- (2015), "Il potere delle differenze nascoste", in M.J. Bennett (ed.), *Principi di comunicazione interculturale. Paradigmi e pratiche*, trad. di I.M. Fazio di Nasari, Milano, Franco Angeli, 146-159. Ed. orig. (2013), "The Power of Hidden Differences", in M.J. Bennett (ed.), *Basic Concepts of Intercultural Communication: Paradigms, Principles, and Practices*, London-Boston, Intercultural Press.
- Hofstede G.H. (2001), *Culture's Consequences: Comparing Values, Behaviors, Institutions and Organizations across Nations*, Thousand Oaks, Sage.
- Hofstede G.H., Hofstede Gert J., Minkov Michael (2014), *Culture e organizzazioni. Valori e strategie per operare efficacemente in contesti internazionali*, trad. di A.P. Simonetti, Milano, Franco Angeli. Ed. orig. Hofstede Geert (1991), *Cultures and Organizations: Software of the Mind*, New York, McGraw-Hill.
- Markus H.R., Kitayama Shinobu (1991), "Culture and the Self: Implications for Cognition, Emotion, and Motivation", *Psychological Review*, XCVIII, 2, 224-253.

- (1994), “A Collective Fear of the Collective: Implications for Selves and Theories of Selves”, *Personality and Social Psychology Bulletin*, XX, 5, 568-579.
- (2010), “Cultures and Selves: A Cycle of Mutual Constitution”, *Perspectives on Psychological Science*, V, 4, 420-430.
- Masuda Takahiko, Ellsworth P.C., Mesquita Batja *et al.* (2008), “Placing the Face in Context. Cultural Differences in the Perception of Facial Emotion”, *Journal of Personality and Social Psychology*, XCIV, 3, 365-381.
- Maynard S.K. (1997), *Japanese Communication: Language and Thought in Context*, Honolulu, University of Hawaii Press.
- McCloud Scott (1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Tundra Publishing. Ed. it. (1996), *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, trad. di Leonardo Favia, Torino, Pavesio Edizioni.
- Nisbett R.E. (2007), *Il Tao e Aristotele. Perché asiatici e occidentali pensano in modo diverso*, trad. di Nicolina Pomilio, Milano, Rizzoli. Ed. orig. (2003), *The Geography of Thought*, Washington, Free Press.
- Toku Masami (2001), “Cross-Cultural Analysis of Artistic Development: Drawing by Japanese and US Children”, *Visual Arts Research*, XXVII, 1, 46-59.
- (2003), *Children's Artistic and Aesthetic Development: the Influence of Pop-culture in Children's Drawings* (XXXI INSEA Convention, New York, August 2002), New York, International Society for Education Through Art.
- Wang Qi (2013), *The Autobiographical Self in Time and Culture*, Oxford, Oxford UP.

DAL WOODCUT NOVEL AL GRAPHIC NOVEL

Ilaria Natali

Università degli Studi di Firenze (<ilaria.natali@unifi.it>)

Abstract:

Some of the most famous authors of graphic novels, including Will Eisner and Art Spiegelman, have acknowledged and discussed their indebtedness to authors of the so-called woodcut (or wordless) novel, a form of art which developed across Europe in the first half of the twentieth century. After focusing on the early novels in pictures by Frans Masereel and Lynd Ward, this essay investigates elements of continuity and discontinuity between graphic and woodcut novels. Although it is often considered as a “relic from the past” which enjoyed a fleeting life, the woodcut novel is shown to have originated ideas and techniques that are still influential today.

Keywords: Frans Masereel, graphic novel, Lynd Ward, woodcut novel, wordless books

Come l'albatro del vecchio marinaio di Coleridge, spiega Santiago García (2010, x), un peso grava sulle spalle della critica sul *graphic novel*: è tenacemente in cerca di definizioni, nonostante la resistenza posta dall'oggetto di studio a lasciarsi incapsulare in una serie di parametri formali (resistenza condivisa, peraltro, dal genere letterario del romanzo, cui è correlato). Gli studiosi concordano nel sostenere che il *graphic novel* sia “altro” rispetto al *comic* o al *livre d'art*; tuttavia, la natura specifica di tale alterità rimane questione aperta nel dibattito scientifico. Com'è naturale, il ragionamento relativo alle radici storiche e culturali di un fenomeno poggia sulla sua definizione e sugli aspetti particolari che se ne valorizzano; per prendere in prestito l'ironica formulazione di Terry Eagleton, “if your definition of an automobile is fuzzy enough, it is not hard to trace the BMW back to the ancient Roman chariot” (2005, 2). Di conseguenza, sono numerosi e vari i percorsi tracciati sinora attraverso la storia, o meglio, le storie del *graphic novel*.

I primi incontri tra testo e immagine ed alcuni esempi di “arte sequenziale”¹ *ante litteram* sono considerati oggi determinanti per la nascita o l’evoluzione del *graphic novel*: sono letti in questa luce i fregi della Colonna Traiana e i ricami sull’arazzo di Bayeux (cfr. ad es. McCloud 1993, 12; Sabin 1996, 11; Baskind, Omer-Sherman 2010, XVIII), le raccolte di immagini medievali in *Biblia pauperum*, *Ars moriendi*, e *Ars memorandi notabilis per figuras evangelistarum*². In rapporto al *graphic novel* sono spesso menzionate le tavole di William Hogarth, Francisco Goya e Honoré Daumier³; di recente, particolare attenzione è rivolta alla produzione culturale ottocentesca, tra cui le vignette di Rodolphe Töpffer e Charles Philipon, i romanzi illustrati di Dickens (1836-1837) e di Manzoni (1840-1842), oltre che l’opera satirica di Gustave Doré *Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la Sainte Russie* (1854)⁴. Ogni processo di ricostruzione diacronica ha evidenziato caratteristiche chiave del *graphic novel* e, soprattutto, ha contribuito a farci comprendere che l’odierno romanzo a fumetti poggia su una fitta trama di realtà storiche e culturali diverse; se oggi sempre più di rado il *graphic novel* è considerato il risultato di un’ibridazione di generi (cfr. Morgan 2003, 19; Brandigi 2013, 72), può essere certamente letto come un’ibridazione di culture.

Dal momento che nuove indagini nella genealogia o, per usare il termine di Brandigi (2013), nell’archeologia del *graphic novel* possono ampliare la nostra prospettiva su questo genere, il presente lavoro si propone di intraprendere un percorso che sinora è stato poco battuto, specie in ambito critico italiano. Tale percorso inizia a Ginevra nel 1916, con un incontro che sfocerà in una lunga collaborazione: Romain Rolland, scrittore francese da poco insignito del premio Nobel per la letteratura, conosce il giovane artista belga Frans Masereel, le cui illustrazioni comparivano spesso sui periodici svizzeri. Forse, è proprio dall’amicizia tra un romanziere ed un illustratore che ha origine una forma d’arte “parente” del *graphic no-*

¹ L’espressione è presa in prestito da Eisner 1990.

² Cfr. Cohen 1977, 173-178. Seguendo l’esempio di Cohen, non avanzo ipotesi riguardo alla datazione di queste tre opere, che rimane incerta.

³ I dipinti e le incisioni di William Hogarth, in particolare *A Harlot’s Progress* (1731), *A Rake’s Progress* (1735), *Marriage-à-la mode* (1743-1745) e *Industry and Idleness* (1747), rappresentano i vizi della società attraverso delle serie di immagini. Intento simile hanno anche le serie di tavole realizzate con la tecnica dell’acquatinta e acquaforte da Goya, *Los Caprichos* (1799), *Los Desastres de la Guerra* (realizzate attorno al 1815 e pubblicate nel 1863) e *La Tauromaquia* (1816). Daumier è noto per le vignette di satira politica realizzate con la tecnica litografica. Per le relazioni tra l’opera di Hogarth, il fumetto e il *graphic novel*, cfr. Goggin 2010; per maggiori dettagli sul ruolo di tutti questi artisti nella storia del *graphic novel*, cfr. Miller, Frey 2018, 21-38.

⁴ Per l’opera di Töpffer e Philipon cfr. Kunzle 2007 e Kerr 2000 rispettivamente. Gli *sketch* di Dickens e le illustrazioni de *I promessi sposi* di Manzoni sono analizzate in Brandigi 2013.

vel: incoraggiato da Rolland, nel 1918, Masereel pubblicò *25 Images de la passion d'un homme* (*Die Passion eines Menschen* nell'edizione tedesca di Kurt Wolff del 1921), considerato il primo esempio di *woodcut* o *wordless novel*, che in italiano potremmo definire "romanzo in xilografie". Tale genere, diffuso circa sino agli anni Cinquanta, vide tra i suoi esponenti, oltre a Frans Masereel (1889-1972), Lynd Ward (1905-1995), Otto Nückel (1888-1955), Helena Bochořáková-Dittrichová (1894-1980) e Giacomo Patri (1898-1978).

I romanzi in xilografie sono composti da una serie di illustrazioni a piena pagina, stampate senza accompagnamento di testo. Com'è noto, la xilografia è una tecnica di incisione in rilievo che consiste nell'asportare dal legno le parti che non risulteranno inchiostrate. David A. Beroná (1995, 11), cui si deve la maggior parte della letteratura disponibile sul *woocut novel* (cfr. ad es. Beroná e Kuper 2008), precisa che "*woodcut*" assume quei funzione di termine-ombrello, poiché può includere anche "*wood engraving*" e, spesso, linoleografia e calcografia. Essendo estranea alla terminologia italiana, merita qualche parola la distinzione tra "*woodcut*" e "*wood engraving*", che risiede nel tipo di materiale usato: nel *woodcut* si usa legno detto "di filo", vale a dire una tavola tagliata longitudinalmente rispetto al tronco; nel *wood engraving* si impiega legno "di testa", e quindi una tavola tagliata trasversalmente, che permette un disegno più preciso e dettagliato. Naturalmente, vari materiali e tecniche permettono di ottenere effetti diversi, come nel caso degli artisti sopra menzionati: Masereel e Bochořáková-Dittrichová optano per il legno di filo, Lynd Ward per il legno di testa, Otto Nückel per la calcografia e Giacomo Patri per la linoleografia.

Sin dalla loro comparsa, ai *woodcut novel* fu riconosciuta la capacità di abbattere confini sociali, culturali e linguistici. Thomas Mann, ad esempio, scrisse:

Si può essere, ad esempio, un operaio o un giovane autista [...] senza particolari conoscenze linguistiche, ma dalla mentalità aperta e sufficientemente curiosa [...], ed aver sentito o letto da qualche parte il nome di Masereel [...]. [...] Per poter capire l'opera, non è necessario saper leggere o scrivere [...]; [si tratta di] un romanzo fatto di immagini, di un film, che [...] coinvolge solo la capacità di osservare.⁵

⁵ Trad. propria (se non diversamente indicato tutte le traduzioni sono di chi scrive). "Man kann zum Beispiel ein Arbeiter sein oder ein junger Chauffeur [...] und nicht sprachenkundig, dabei aber aufgeschlossen und bedürftig genug [...] um den Namen Masereel schon gehört, gelesen zu haben [...]. [...] Um das Werk] aufzunehmen, [braucht man] nicht einmal lesen oder schreiben zu können [...]; [es handelt sich] um einen Roman in Bildern, um einen Film, welcher [...] sich rein nur an die Anschauung wendet" (Mann 1957 [1919], 6).

Apprezzare un *woodcut novel* non richiede conoscenze linguistiche, o un particolare livello di istruzione; infatti, prosegue Mann, questo nuovo genere congiunge lo spirito aristocratico dell'arte a quello democratico del film (1957 [1919], 10). Le riflessioni di Mann riecheggiano anche nella critica odierna; secondo Beronä, “not constricted by any language barrier, this early form of cartooning without text or word balloons was available to every reader” (1995, 4). Sulla stessa linea di pensiero, Peter Kuper ritiene che gli autori di *woodcut novel* “discovered a way to sidestep our language barriers and create [...] stories that can be universally understood” (2008, 7). Alla base del *woodcut novel* in quanto modalità diegetica si percepisce, quindi, un progetto di popolarizzazione o democratizzazione dell'arte; le potenzialità sociali e politiche di una tale operazione non potevano essere sfuggite ai socialisti Masereel e Rolland, attivisti nel campo dell'educazione alla pace e alla solidarietà umana.

Tra i contemporanei, la “democraticità” e l'accessibilità del *woodcut novel* non incontrarono sempre l'entusiasmo mostrato da Mann; il nuovo genere fu accolto, piuttosto, con cautela o diffidenza. Più di dieci anni dopo la pubblicazione del primo romanzo in xilografie, *The New York Times Book Review* riteneva che “[i]t still remains to be seen whether the novel in pictures can be more than a diverting experiment” (Anon. 1930, 6). A decretare il successo del *woodcut novel* fu il pubblico: l'edizione tedesca di *Mon livre d'heures* (1919) di Masereel vendette centomila copie in un decennio (Willett 2005, 116), e i profitti derivati dai *woodcut novel* di Ward servirono a supportare vari altri progetti della casa editrice Equinox, con cui l'artista collaborava (Beronä 2010, iii).

1. Casi esemplari: i *woodcut novels* di Frans Masereel e Lynd Ward

La carica ideologica insita nella modalità diegetica del *woodcut novel* si esplicita, a livello di contenuti, nella costante presenza di un messaggio politico, a volte accompagnato da un intento educativo finalizzato alla creazione di consapevolezza sociale. In genere, il *woodcut novel* traduce in immagini situazioni urbane di marginalità o degrado, in cui la vicenda del singolo individuo è pensata simultaneamente come caso particolare e come totalità. A stabilire questa falsariga, su cui si muoveranno tutti i principali esponenti del genere, è la prima opera di Masereel.

25 images de la Passion d'un Homme si apre con tre illustrazioni che mostrano una donna incinta allontanata dalla famiglia d'origine; le tavole successive sono incentrate sul figlio di lei, che cresce sulla strada⁶.

⁶ L'edizione tedesca dell'opera di Masereel è disponibile per intero tramite riproduzioni digitali sul sito *Spencer Museum of Art*, <<https://bit.ly/3lrddtR>> (10/2020). Va

In gioventù, il protagonista cerca lavoro, ruba del cibo ed è condannato al carcere; da adulto, trova impiego come operaio ed è attratto da uno stile di vita dissoluto, finché non scopre la lettura. Sviluppa idee eversive, che condivide con altri lavoratori; è poi a capo di una rivolta, durante la quale viene nuovamente arrestato. Messo a processo, è infine giustiziato.

Rendendo palese un riferimento biblico alle sofferenze di Cristo culminate nella Crocifissione, il titolo non solo getta luce sul punto di vista dell'autore, ma ci suggerisce anche una chiave interpretativa per la storia: siamo invitati a sospendere qualsiasi giudizio morale sulle scelte di vita del protagonista, che è prima vittima del sistema sociale, poi, dopo la "redenzione" offerta dai libri, si fa martire per i propri ideali politici. Alla Crocifissione si allude in modo esplicito nella ventiquattresima tavola; la "passione" dell'uomo comune, tuttavia, in *25 images* è un percorso doloroso che si estende per l'arco intero della vita, a partire persino dal concepimento. Fa da sfondo a questo percorso il profilo claustrofobico degli edifici, tra i quali spiccano numerose ciminiere (in particolare, nella terza e ventesima tavola); la città, che rimane non identificabile, è una realtà alienante. Non a caso, visivamente l'opera è ispirata non solo all'Espressionismo tedesco, ma anche alla xilografia del tardo Medioevo e Rinascimento europeo, quasi ad auspicare un ritorno alla purezza del passato preindustriale.

Peter Kuper parla dell'esperienza di lettura del *woodcut novel* in questi termini: "[t]he more you scrutinize each image, the more information unfolds [...]. The effective use of symbols by these artists is a reminder of the symbol's power" (2008, 7). In effetti, ciascuna illustrazione contiene reti di segni e simboli, informazioni che guidano l'interpretazione e orientano il giudizio del lettore; nella sesta tavola, ad esempio, il giovane protagonista è scacciato brutalmente da una bottega artigianale, dove ha cercato lavoro e, nello stesso momento, sullo sfondo una donna allontana un cane con la scopa. È suggerita, quindi, un'analogia tra la condizione del ragazzo e quella di un animale randagio.

Dopo *25 images*, Masereel pubblicò circa cinquanta altri *woodcut novel*⁷, che, con intento sempre più allegorico, riprendono e approfondiscono molti dei temi affrontati nella sua prima opera; tra questi, ricordiamo *Mon livre d'heures* (1919, in seguito noto come *Passionate Journey*), un altro percorso di vita nel contesto della grande città e al di fuori di essa; lo squallore della metropoli e il rifiuto delle convenzioni sono al centro anche di *Le soleil* (1919), *Histoire sans paroles* (1920) e *La Ville* (1925). *Le soleil*

precisato che in nessuno dei *woodcut novel* presi in esame in questo studio sono indicati numeri di pagina; per poter fare riferimento ad illustrazioni specifiche, ho numerato le immagini di ogni opera senza contare eventuali pagine bianche o intertitoli.

⁷ Per una bibliografia esaustiva delle opere di Masereel, cfr. Avermaete 1977.

inaugura un nuovo filone che prosegue, ad esempio, con *Die Idee* (1920) e *Das Werk* (1928): i protagonisti sono artisti, della cui carriera è narrato un momento rivelatore. L'artista di *Das Werk* è un novello Frankenstein, capace di scolpire un essere gigantesco che prende vita e semina distruzione in città; in *Le soleil*, quando un illustratore si assopisce al proprio tavolo, circondato da scalpelli o sgorbie, dalla sua testa si libera una sorta di alter ego che si ostina ad avvicinarsi al sole, come Icaro⁸. Alcune tavole di *Le soleil*, in effetti, sembrano rappresentare l'autore stesso nell'atto creativo, in un "early example of 'autofiction'" (Beronà 2009a, vi).

Ogni opera di Masereel ha al suo centro una figura "eroica" e fuori dal canone, la cui rappresentazione spicca in primo piano, domina e riempie l'illustrazione⁹; spesso, l'eroismo dei protagonisti risiede in atteggiamenti anticonformisti o provocatori, che "[rise] above the constraints of society" (Beronà 2003, 64). Le azioni che definiscono l'eccentricità dei personaggi sono anche quelle che permettono la loro inclusione nella tradizione culturale e letteraria, attraverso parallelismi con figure quali Cristo (25 *images*), Ulisse (*Mon livre d'heures*), o Icaro (*Le soleil*). Masereel, in altre parole, crea una sorta di epica delle classi diseredate e della dissidenza; si tratta di un'epica moderna così come concepita da Franco Moretti (1996), forma che poggia nostalgicamente su riferimenti intertestuali alla "stabilità" del mito e della tradizione per rivelare l'instabilità dell'esistenza umana nel XX secolo.

Vista l'insistenza di Masereel sulle idee di crescita personale e formazione (o deformazione) dell'individuo, molti dei suoi *woodcut novel* potrebbero definirsi *woodcut Bildungsroman*. L'espressione pare particolarmente appropriata, perché, come nota Mario Domenichelli, "*Bildung* [...] è il dare forma, il plasmare, il modellare, dare figura, e *das Bild* equivale a immagine, quadro, ritratto, fotografia; *der Bildner* è il creatore di immagini, statue, quadri" (2011, 157). In effetti, come si è visto, Masereel si concentra di frequente anche sulla "formazione del *Bildner*", su momenti di presa di coscienza da parte dell'artista, così che la sua produzione presenta una coesistenza di *Bildung*- e *Kunsterroman* per immagini. Allo stesso tempo, la rappresentazione dell'esperienza di vita dell'individuo o dell'artista è sempre collocata metonimicamente in prospettiva della collettività, con particolare attenzione agli elementi sociali e politici che caratterizzano l'epoca contemporanea. In questo senso, oltre che possedere un linguag-

⁸ L'immagine del protagonista seduto al proprio tavolo di lavoro è disponibile in copia digitale presso il sito web *Printmaking*, <<https://bit.ly/2RC0i3Q>> (10/2020).

⁹ Si vedano, ad esempio, la tredicesima e ventiduesima tavola di 25 *images*, <<https://bit.ly/3pjrul4>> e <<https://bit.ly/2llgEku>>; simile è la disposizione delle immagini nelle altre opere. Cfr., in particolare, *Mon livre d'heures*, tavola 149 (copia digitale disponibile su *Wikimedia*, <<https://bit.ly/2sFJI4g>>, 10/2020).

gio universale, il *woodcut novel* di Masereel si fa anche enciclopedico. Nota Stefan Zweig nel saggio *Der Mann und Bildner* del 1923:

Were all to perish, all books, monuments, photographs and accounts, and only preserved were the woodcuts, that he [Masereel] in 10 years has created, one could from these alone reconstruct our whole current world, one would know how one lived in 1920, how we were dressed; one would understand [...] the spiritual tempo of our age, pure and simple, on his pages. (In Cohen 1977, 180-181)

I temi di alienazione, sviluppo incontrollato della società, meccanizzazione e ingiustizia sociale rimangono centrali per il *woodcut novel* anche attraverso l'opera dei successori di Masereel. Lynd Ward, artista americano, ebbe modo di conoscere la produzione di Masereel mentre studiava a Lipsia, nel 1927. Nel giro di dieci anni, pubblicò sei *woodcut novel* di grande successo: *Gods' Man* (1929), *Madman's Drum* (1930), *Wild Pilgrimage* (1932), *Prelude to a Million Years* (1933), *Song without Words* (1936) e *Vertigo* (1937).

Come Masereel, Ward riteneva che i *woodcut novel* dovessero trasmettere innanzi tutto un messaggio sociale e politico (Ward 1974, 20-22), e a questo fine rappresentava il vissuto trattando sempre l'individuo come entità storica e sociale, che cresce nella relazione con gli altri e con il suo tempo. Sempre seguendo l'esempio di Masereel, Ward non cade nell'errore di smussare le specificità della singola esperienza in favore di un quadro più ampio, anzi, mantiene viva l'ambiguità tra storia personale e collettiva. Quando Ward (eccezionalmente) rompe il "silenzio" tipico dell'autore di *wordless novel*, è proprio su questo aspetto che concentra l'attenzione:

Madman's Drum is set a hundred years or more ago and takes place in an obviously foreign country. But the things that happen to the central character, from boyhood through adolescence to the final crisis of his maturity, are not unique to a distant time and place. Given the modifications imposed by varying social systems, they can be encountered almost anywhere at any time. They are things that spring from universal human relationships [...] (Ivi, 78)¹⁰

Quello che sembra interessare Ward non è né il particolare, né il generale, ma il processo secondo cui si stabilisce una connessione tra questi due ambiti, basato sull'universalità dell'esperienza umana.

¹⁰ Ward scrisse delle brevi introduzioni alle proprie opere per la raccolta *Storyteller without Words* (1974). Il *woodcut novel* che commenta in questa citazione, *Madman's Drum*, narra di un violento mercante di schiavi che uccide un uomo africano e conserva il suo tamburo, quasi si trattasse di un trofeo. Una volta a casa, picchia il figlioletto perché lo scopre a giocare con il tamburo. Il bambino cresce, si costruisce una carriera ed una famiglia; la moglie e le due figlie, tuttavia, muoiono tragicamente. Da quel momento, l'uomo inizia a mostrare segni di follia (cfr. Ward 1974).

Non esistono solo elementi di continuità tra l'opera di Masereel e Ward; infatti, quest'ultimo introduce varie innovazioni tecniche, che sfociano anche in diverse modalità narrative. Innanzi tutto, Ward predilige l'impiego del legno di testa per le proprie xilografie, materiale che permette un gioco più raffinato di luci ed ombre e maggiore dinamismo dell'immagine, offrendo l'opportunità di rappresentare dettagli, tra cui, ad esempio, le espressioni del volto¹¹. Inoltre, sin dal suo primo *woodcut novel*, *Gods' Man*, Ward sperimenta con le dimensioni delle xilografie, che si fanno irregolari; l'immagine sembra essere più piccola quanto più ci si "avvicina" all'oggetto o alla persona osservata, in una sorta di *zoom in* o *close up*¹². Evolvendo la propria tecnica nel corso degli anni, Ward abbandona la cornice che delimita le immagini in *Gods' man*; secondo Beronä, l'artista "opened up the borders of his woodblock so that his prints became more dynamic, allowing the action to bleed out to the edges. In addition, the opened white space around objects so that the static borders of the prints were no longer displayed" (2009b, vii)¹³. Anche la rigida monocromia bianco/nero proposta da Masereel è occasionalmente infranta nelle opere di Ward, che usa l'inchiostro arancione con funzione diegetica in *Wild Pilgrimage* (1932) per raffigurare il mondo interiore del protagonista, e distinguere quanto accade nella sua mente e nella realtà.

Infine, Ward non mantiene la propria produzione del tutto "wordless", come osservabile in *Vertigo*. Opera monumentale in cui l'artista rappresenta un trauma storico e "put[s] faces to the startling numbers of men and women who experienced unemployment, debt, and poverty during the Great Depression" (Beronä 2009b, v), *Vertigo* consta di 230 tavole suddivise in tre episodi, dedicati rispettivamente ad una ragazza ("The Girl"), un ragazzo ("The Boy") ed un ricco gentiluomo ("An Elderly Gentleman"); ciascuno di questi episodi è individuato e scandito da intertitoli che ricordano il film muto. Oltre a fare uso di intertitoli, specie nelle opere più tarde Ward talvolta inserisce del testo su cartelli e insegne, con ovvia funzione esplicativa. Ne è un esempio la ventisettesima tavola del primo episodio di *Vertigo*, dove un chiromante da fiera si appresta a predire il futuro sotto il cartello "Your future, 10¢"; il testo è disposto in modo da risulta-

¹¹ La diversa caratterizzazione dei volti in Ward è evidente nella tredicesima tavola di *Gods' Man*; l'illustrazione tratta dall'edizione Dover del 2004 è visualizzabile online in Google Libri, <<https://bit.ly/2MkQsgX>> (10/2020).

¹² Anche in questo caso, si rimanda alle immagini disponibili online dell'edizione Dover (2004) di *Gods' Man*, <<https://bit.ly/2FDtReR>> (10/2020). Anche l'ultima opera di Ward, *Vertigo*, è parzialmente visionabile online, con immagini tratte dall'edizione Dover del 2009: <<https://bit.ly/2RGh5mb>> (10/2020).

¹³ La "caduta dei confini" dell'immagine è evidente se si confrontano tra loro la prima tavola di *Gods' Man* (<<https://bit.ly/2S0gfQF>>) e di *Vertigo* (<<https://bit.ly/2W6F6RY>>).

re pienamente leggibile, anche se posto parzialmente alle spalle del personaggio in primo piano¹⁴. È possibile che, rispetto a Masereel, Ward abbia subito maggiormente l'influenza delle vignette politiche e dei fumetti, che negli Stati Uniti avevano avuto ampia diffusione sin dall'inizio del XX secolo. Tornando per un istante alle tavole dedicate al chiromante in *Vertigo*, è curioso notare come il momento di rapimento "estatico" dell'uomo intento a predire il futuro sia rappresentato attraverso due segni oggi convenzionali per il fumetto: le pupille che si dilatano in una sorta di spirale e la presenza di stelle attorno alla testa¹⁵. Oltre a quelle che segnalano l'estraniamento del chiromante, l'episodio "The Girl" di *Vertigo* è letteralmente costellato di immagini di altre stelle, questa volta solitarie, in cielo, che naturalmente rivestono diversa funzione e hanno altro valore simbolico: sembrano alludere alle speranze che la giovane ripone nel futuro.

Del *woodcut novel* Ward non solo perpetua la propensione all'uso del simbolo e dell'allegoria, ma anche la tendenza a instaurare una rete di connessioni intertestuali ed intermediali con la tradizione culturale e letteraria. È faustiana la sua prima opera, *Gods' Man*, che in 139 xilografie narra di un pittore che firma un contratto con una figura misteriosa in cambio di fama e fortuna. Il successo arriva, e con esso le seduzioni della città dissoluta e corrotta; il protagonista ritrova la serenità solo rifugiandosi tra i boschi con l'amata. La sua permanenza nella natura incontaminata, tuttavia, è bruscamente interrotta dal ritorno dell'enigmatica figura mascherata, che svela la propria identità: si tratta della morte, che lo conduce al prevedibile epilogo spingendolo verso un precipizio. Oltre al mito di Faust, *Gods' Man* richiama un'ampia tradizione di racconti e fiabe già documentate in Europa dal Rinascimento che, per usare l'espressione di Romolo Runcini, trattano della "morte-prestaservizi" (Runcini 1999, 221), con la quale si stringe un patto per ottenere vantaggi. Tra queste, possiamo ricordare la fiaba "Der Gevatter Tod" ("Comare morte"), in cui un accordo di questo tipo garantisce la fama ad un medico (cfr. *ivi*, 221-222). Non mancano in *Gods' Man* anche vaghe eco bibliche, suggerite dall'immaginario edenico che caratterizza il periodo trascorso lontano dalla città. Sorprendono, quindi, le implicazioni politeistiche date dalla posizione dell'apostrofo nel titolo (cfr. Spiegelman 2010, xi); la storia pare, piuttosto, un *exemplum* di peccato e punizione. Al contempo, *Gods' Man* è una riflessione sulla provvisorietà dell'essere e sulla necessità di un ripensamento da parte dell'individuo/artista riguardo alle proprie ambizioni, alla propria appartenenza comunitaria e alle proprie scelte

¹⁴ Si fa di nuovo riferimento all'edizione Dover del 2009, parzialmente visualizzabile online: <<https://bit.ly/2sBMcAu>>.

¹⁵ Cfr. edizione Dover del 2009, parzialmente visualizzabile online: <<https://bit.ly/2IF00VL>>.

esistenziali e professionali nell'ottica delle pressioni esercitate dalla società capitalista.

2. *L'impatto del woodcut novel*

Nel 2018 è giunta a compimento l'imponente epopea storica a fumetti *Berlin* di Jason Lutes, che narra della vita nell'omonima città dal 1928 ai primi anni trenta. Il secondo volume di *Berlin* si apre con un gruppo di studenti che discutono del ruolo di oggettività ed emozione nella creazione artistica; molti evidenziano l'importanza dell'oggettività, ma il giovane Erich vuole dimostrare che, nel profondo, nessuno crede che esista arte senza emozione. Per farlo, estrae dalla giacca di un compagno di studi un piccolo volume scuro che reca il titolo *Mein Stundenbuch* (edizione tedesca di *Mon livre d'heures*, 1920) e lo tiene tra due dita esclamando: "He's never without it, children! Franz [sic] Masereel's *Passionate Journey*". Prosegue, poi esclamando: "A novel without words, told entirely in – dare I say it – *Expressionist pictures*" (Lutes 1996, 8, vignette 3-4) e si sofferma ad osservare alcune scene di passione rappresentate nell'opera di Masereel (ivi, vignette 8-10). Quasi un esempio di meta-fiction, la citazione intertestuale (o interfigurativa) evidenzia non solo la rilevanza che *Passionate Journey* rivestiva negli anni Venti, all'epoca della storia, ma anche e soprattutto l'influenza che continua ad esercitare sul più recente fumetto.

Anche oggi, sono molte le storie per immagini "senza parole" (o quasi); basti ricordare che nel 2000 l'editore francese l'Association ha realizzato un progetto dalle finalità vicine a quelle del *woodcut novel*, pubblicando una raccolta di ben 324 contributi di artisti internazionali che, animati dal proposito di abbattere i confini linguistici e culturali, si sono cimentati nella creazione di fumetti privi di testo. L'esempio di Masereel e Ward, nota Lanier, "is still alive and vital in the work of some contemporary graphic novelists, particularly those of Peter Kuper and Eric Drooker" (Lanier 2007, 15); di Drooker vale la pena ricordare *Flood! A Novel in Pictures* (1992), che, come sottolinea Beronà, riporta alla mente il *woodcut novel* sia per i temi trattati che per le tecniche usate nella realizzazione delle immagini (1995, 8)¹⁶. "Home", il primo di tre episodi di cui si compone *Flood!*, è totalmente privo di parole, se si eccettua la presenza di testo disegnato all'interno dei cartelli; pubblicato per la prima volta nel 1986, è realizzato con la tecnica dello *scratchboard*, procedimento che risulta in immagini dalle evidenti reminiscenze espressioniste. Anche il messaggio

¹⁶ Copie digitali delle immagini di *Home* di Eric Drooker (prima edizione 1986) sono disponibili presso il sito Artists' Books Online, <<https://bit.ly/2t4DDyl>> (10/2020).

politico di Drooker è in linea con il *woodcut novel*; il personaggio principale, vittima della recessione, vede chiudere improvvisamente lo stabilimento in cui lavora, e precipita in una rapida e incontrollabile spirale di dissoluzione e degrado, visivamente raffigurata attraverso serie di vignette sempre più piccole e più vicine tra loro, che alla fine dell'episodio si fondono in un indecifrabile magma scuro, una pagina nera. Leggendo *Flood!* sorge spontaneo pensare alle vittime della grande depressione raffigurate da Ward, i cui percorsi di vita sono spesso modulati non tanto da scelte morali, ma da necessità primarie e problemi economici.

Temì, idee e strutture narrative nate nel *woodcut novel* sono poi state riprese e sviluppate da vari illustratori e fumettisti; ad esempio, riferimenti biblici e analogie strutturali accomunano *25 images de la passion d'un homme* di Masereel e il libro illustrato *14 Stations* di Jeffrey Morin (2008), che narra in altrettante linoleografie il percorso verso la morte di un uomo malato di AIDS¹⁷. Ancor più interessante, a mio parere, è la possibilità che sussistano delle relazioni tra la prima opera di Lynd Ward, *Gods' Man*, e quella di Will Eisner, *A Contract with God* (1978): se Ward rappresenta un patto "diabolico" tra un artista e la morte, nell'episodio "A Contract with God" Eisner narra di un patto "divino" che il giovane Frimme Hersh stringe con Dio; entrambi i contratti, poi, si risolvono con la morte del firmatario. Ampliando la prospettiva ad altre opere di Ward, le similitudini con *A Contract with God* si moltiplicano: Eisner suddivide il proprio *graphic novel* in "racconti" o episodi ambientati nel Bronx degli anni immediatamente successivi alla crisi del 1929, operazione vicina per struttura e tematiche trattate a quella di *Vertigo*. D'altra parte, lo stesso Eisner riconosce di essere in debito verso l'opera di Ward, che definisce un precursore del *graphic novel* (1996, 141), e afferma: "[i]n 1978, encouraged by the work of the experimental graphic artists Otto Nückel, Frans Masereel and Lynd Ward, [...] I attempted a major work in a similar form" (2017 [1996], xxiii-xxiv).

Anche Art Spiegelman, autore del premiato *Maus: A Survivor's Tale* (1980-1991), ha spiegato in più occasioni come Ward abbia influenzato la sua opera sin dal 1970, quando ebbe occasione di incontrarlo a Binghamton (Spiegelman 2010, xviii). Al *woodcut novel* di Ward, infatti, sarebbe ispirata la tecnica illustrativa impiegata per il racconto "The Prisoner on The Hell Planet" (1972), poi incluso in *Maus*. Per i contrasti stridenti di bianco e nero, tuttavia, nel suo complesso *Maus* mi pare essere visivamente più vicino alle "ruvide" immagini di Masereel che al ricercato gioco chiaroscurale di Ward. Le affinità non sono limitate a questioni di tecnica, ma si estendono anche ai contenuti; infatti, come

¹⁷ L'opera *14 Stations* è visionabile per intero sul sito dell'editore sailorBOYpress, <<https://bit.ly/2D7yevd>> (10/2020).

nota Elisabetta Bacchereti (2017, 413), in *Maus* Spiegelman raffigura se stesso al tavolo da disegno in una metalessi narrativa, cui il già menzionato romanzo in xilografie *Le soleil* di Masereel potrebbe aver offerto uno spunto d'ispirazione. In *Le soleil*, tuttavia, possiamo solamente supporre che l'uomo rappresentato al tavolo da lavoro sia l'artista stesso, mentre in *Maus* la connessione tra Spiegelman e il disegnatore ritratto nelle vignette è resa solida grazie al testo inserito nei balloon: "I started working on this page at the very end of February 1987" (Spiegelman 1991, 38, vignetta 2) e "in September 1986, after 8 years of work, the first part of MAUS was published" (ivi, vignetta 4)¹⁸.

Sono vari e affascinanti i riferimenti specifici ai *woodcut novel* individuabili all'interno dei *graphic novel*, ma ancor più degne di nota sono le linee di continuità che si rilevano tra le due forme d'arte in senso lato. Circa un decennio dopo la pubblicazione degli ultimi romanzi in xilografie, negli Stati Uniti si sviluppò il movimento detto "Underground Comix", cui parteciparono vari fumettisti emergenti (incluso Spiegelman) accomunati dall'obiettivo di trattare argomenti sociali, diritti civili, socialismo e pacifismo (cfr. Hatfield 2005, 7) – idee che, come abbiamo visto, erano già sottese alla nascita del *woodcut novel*. In quel contesto, iniziarono a svilupparsi i primi *graphic novel*; Will Eisner concepì *A Contract with God* dopo aver incontrato alcuni esponenti di *Underground Comix* ad una convention del 1971, evento riguardo al quale commentò poi con entusiasmo: "[h]ere were young cartoonists using the comics medium [...] as a vehicle for personal and political statements" (Eisner 1996, 19). I *graphic novelist* hanno, poi, sempre mantenuto vivo il filone di impegno politico e sociale, trattando della memoria storica ed individuale (specie di quella traumatica) e di "ecological devastation and urban discontents" (Goldstein 2005, 132). Tra i temi trattati, oltre all'Olocausto in *Maus* e la grande depressione in *A Contract with God*, si possono ricordare la guerra nucleare in *When the Wind Blows* di Raymond Briggs (1982), il conflitto in Medio Oriente in *Palestine* di Joe Sacco (1996), la rivoluzione islamica in *Persepolis* di Marjane Satrapi (2000-2003), la rappresentazione della classe operaia in *May Day: A Graphic History of Protest* (2012) e *Drawn to Change: Graphic Histories of Working-Class Struggle* (2016) del collettivo di autori canadesi The Graphic History.

Woodcut e *graphic novel* condividono una propensione verso l'analisi della molteplicità del vissuto, che spesso passa anche per forme di narrazione biografica ed autobiografica; attratti dalla vita intima e nascosta della società contemporanea e del passato, sono intenti a ricostruire quadri quasi "enciclopedici" della realtà umana, frammento dopo frammento, narrando di

¹⁸ È possibile visualizzare la tavola in questione presso il sito Helikon, all'indirizzo <<https://tinyurl.com/y3cpzdop>> (10/2020).

destini individuali su cui pesano o hanno pesato eventi storici ed esperienze sociali. Certo, le due forme d'arte differiscono nelle modalità di costruzione narrativa: nel *woodcut novel*, il tempo del racconto è, in genere, un eterno presente, in cui ogni azione pare avvenire nel momento in cui è rappresentata. Nel *graphic novel*, le anacronie si fanno molteplici e articolate: di frequente, l'attenzione è rivolta alla riflessione sul passato ed al suo impatto sulla vita attuale, procedimento che a volte implica stabilire una distanza tra io narrante ed io esperiente. È questo il caso di *Persepolis*, dove “the configuration of space oscillates between the present self [...and] the past-self” (Derbel 2017, 79), mentre in *Maus* incontriamo “una autobiografia intermittente” dove “i piani temporali si mescolano [...] in un continuo andirivieni temporale” (Bacchereti 2017, 415).

Che la narrazione sia a posteriori o in presa diretta, resa attraverso un mosaico di presente e passato o in flusso cronologicamente lineare, pare essenziale evidenziare un tratto comune di *woodcut* e *graphic novel*: la rappresentazione di un'epoca, o di specifici fenomeni politico-sociali avviene in genere attraverso la riflessione sull'individuo, ed è fondata sull'idea dinamica di *Bildung*, un costante movimento del sé con il mondo esterno. Per rispecchiare la dinamicità della fitta trama di forze che determinano il destino del singolo, spesso gli artisti optano per un intreccio di forme narrative diverse; in questo senso, è interessante notare che Stephen E. Tabachnick individua in *Maus* gli stessi elementi che già avevamo riconosciuto nell'opera di Masereel, vale a dire “three separate genres usually found in fiction, which form distinct but interwoven narrative layers: the *kunstlerroman* [sic]; the *bildungsroman*; and the epic” (Tabachnick 1993, 155). In *Maus* le interviste di Art al padre Vladek, infatti, illustrano l'itinerario di formazione del protagonista come artista (*Kunstlerroman*) e come individuo in cerca di maggiore consapevolezza della propria identità individuale e storica (*Bildungsroman*); inoltre, il racconto autobiografico di Vladek, sopravvissuto ai campi di concentramento, può essere letto come un'epica della shoah. La struttura di *Persepolis* presenta alcune affinità con quella di *Maus*: anche nel *graphic novel* di Satrapi si fondono la storia individuale con quella collettiva, lo spazio privato con lo spazio pubblico, e il trauma storico penetra la vita quotidiana familiare, determinando la crescita e la formazione di Marjane-personaggio.

Elementi di continuità tra *woodcut* e *graphic novel* emergono anche a livello di tecniche rappresentative; come nota Jan Baetens,

Comic books tend to be in color (even if there have been and still are many comic books in black and white, the global cultural perception is that of color [...]), whereas graphic novels, the more 'distinguished' form of comic art, tend to be in black in white (and here again, even if there are many examples of the contrary, such as Chris Ware's *Jimmy Corrigan* (2000), we 'spontaneously' associate the graphic novel with black and white books [...]). (Baetens 2011, 112)

La monocromia sembra, quindi, distintiva del *graphic novel*, come del resto lo era del romanzo in xilografie; sebbene quest'ultimo possa sembrare costituito da immagini all'apparenza più "graffianti" o "primitive", entrambe le forme diegetiche prediligono contrasti estremi, nude silhouette, tratti essenziali; a tale proposito nota Johanna Drucker, "*Maus is not beautiful. The images are not fussy or precious in themselves, any more than those of Satrapi in Persepolis. They are graphic*" (2008, 53).

Le differenze più sostanziali tra *woodcut* e *graphic novel* si rilevano non tanto nel mezzo grafico o nei codici visivi, quanto nel ritmo della narrazione: il *woodcut novel* non si limita a narrare una storia, ma permette o persino richiede al lettore di indugiare e soffermarsi sulle singole immagini, apprezzarne i dettagli e i simboli, riconoscere legami ed eco tra una tavola e le altre. La lettura prosegue, pertanto, a passi lenti, scanditi da quadri a pagina intera, ed ogni immagine diviene registrazione di un'esperienza talmente avvolgente sul piano sincronico da farci quasi perdere di vista l'aspetto diacronico, lo svolgersi dell'azione. Nel *graphic novel*, lo sviluppo della trama procede, in genere, a cadenza più serrata; opere come *Maus* o *Persepolis* non richiedono la stessa concentrazione sulla singola scena, e non possiedono le stesse complessità ritmiche del *woodcut novel*, anche a causa della presenza di più vignette sulla stessa pagina. Ad esempio, in *Persepolis* le immagini sono denotative, prive di dettagli; la loro schematicità non distrae dalla storia e dal suo avanzamento, che anzi ne risulta evidenziato. In ogni immagine del *graphic novel* è insita una tensione verso la successiva che è meno percepibile nel *woodcut novel*.

3. Romanzi senza parole

È significativo che, accanto a "woodcut novel", uno dei modi più diffusi per indicare il romanzo in xilografie sia "wordless novel", "romanzo senza parole", espressione che pone l'accento su un'assenza anziché su una presenza: per contrasto, Frans Masereel parlava delle proprie opere come di "romans en images" (Mann 1957 [1919], 10) e Lynd Ward le definiva "pictorial narratives" (Beronä 2009b, v). L'aggettivo "wordless" tradisce una tendenza a percepire l'attività del narrare come prettamente legata alla manifestazione verbale, e, quindi, conferisce un senso di sperimentazione e instabilità ad un genere che si basa esclusivamente sulla capacità diegetica dell'immagine. In altre parole, sembra di sentir riverberare in questa espressione il commento di David Bland, "[a]s an experiment [the wordless novel] is interesting but it cannot be called a successful art-form because no picture can survive if it is made to carry too much meaning" (1969 [1958], 395).

Sono ancora molti oggi a pensare sia "quixotic to create a book without words", o a vedere nel *woodcut novel* un'operazione "as willfully Utopian

as Esperanto” (Lanier 2007, 15), la cui durata poteva solo essere fugace. L’associazione con l’esperanto suggerisce che il *woodcut novel* sia da considerarsi una modalità narrativa innaturale, costruita, “ausiliaria”; in effetti, di frequente ne è messa in discussione l’indipendenza da altre forme d’arte. In particolare, il *woodcut novel* è visto come derivazione non solo del romanzo, ma anche e soprattutto del film muto, cui già più volte si è fatto cenno nel corso della trattazione precedente. Per la sua ricerca di effetti chiaroscurali e prospettive diverse, è principalmente l’opera di Ward ad essere discussa in rapporto al cinema di stampo espressionista; l’artista stesso ha dichiarato di percepire il proprio processo creativo come essenzialmente filmico, poiché sentiva che concepire un *woodcut novel* era “[...] in many ways like a tiny motion picture projected inside the cranium” (Ward 1974, 19).

Il rischio insito nell’evidenziare analogie intermediali consiste nel perdere di vista particolarità e singolarità di una specifica forma espressiva e del tipo di esperienza estetica che propone; a proposito del rapporto tra *woodcut novel* e cinema, potremmo prendere in prestito le parole di Charles Hartfield, che, parlando in generale di “racconto per immagini”, osserva: “[t]hese are images that stay, unlike the successive moments in a film or video as it is being viewed. In that sense, the images in comics read more like printed words or characters” (2005, 33). È sufficiente che una successione di immagini “statiche” sia regolata da convenzioni, suggerisce Eisner, perché assuma la funzione di strumento diegetico:

In its most economical state, comics employ a series of repetitive images and recognizable symbols. When these are used again and again to convey similar ideas, they become a language – a literary form, if you will. And it is this disciplined application that creates the ‘grammar’ of Sequential Art. (1985, 8)

Un altro artista e fumettista americano, Scott McCloud (1993), riprende e rielabora l’idea di *sequential art* proposta da Eisner usando il fumetto per esporre le proprie teorie; suggerisce che riconoscere un principio diegetico in una sequenza di immagini sia un’abilità innata negli esseri umani, una capacità che deriva dalle proprietà intrinseche dell’immagine e da un processo primario e universale con cui comprendiamo la realtà che ci circonda, definito “closure”. McCloud sembra porsi in linea con prospettive di matrice cognitivista, che vedono nella narrazione per immagini un riflesso del modo in cui la mente umana elabora storie. Si è ipotizzato che la narrazione per immagini sia “la modalità narrativa più vicina alla naturale attività mentale del pensiero, un pensiero che avviene soprattutto per immagini”, poiché attua una sorta di “mimesi del percorso mentale” (Brandigi 2013, 23). Giungiamo, quindi, ad un paradosso: il *woodcut novel* è un artificioso “esperanto”, ma al contempo potrebbe rap-

presentare il mezzo di comunicazione naturale ed istantaneo per eccellenza, grazie ad una serie di corrispondenze che instaura con le modalità del pensiero umano.

Questo, tuttavia, non è l'unico paradosso che emerge in relazione al romanzo in xilografie: vale la pena di sottolineare che questa forma "senza parole" racchiude in sé costanti riferimenti al potere della parola, orale o scritta, che può causare trasformazioni radicali nell'ambito personale e collettivo. In *25 images* di Masereel, il protagonista sviluppa una consapevolezza politica grazie ai libri, tiene discorsi per coinvolgere gli altri lavoratori nella rivolta, grida contro le guardie armate. In *Gods' Man* di Ward, sono le parole di un contratto stipulato con un misterioso sconosciuto a determinare il destino del giovane pittore. La parola non è solo potente, ma pericolosa; farne uso può portare a conseguenze disastrose o fatali. Forse, quindi, il "silenzio" del *woodcut novel* è non solo una provocatoria affermazione della centralità del discorso nella società contemporanea, ma anche un moto quasi sovversivo verso la pura visualità come forma di libertà espressiva. Scegliendo di narrare attraverso le illustrazioni, inoltre, si invita il lettore/osservatore ad intraprendere l'arduo esercizio di verbalizzare l'immagine, di interpretarla e "dirla", specie laddove l'elemento visivo può farsi ineffabile e rimandare ad una ricerca costante di significati. In questa luce, è anche lecito pensare al *graphic novel*, per contrasto, come ad "una sorta di cruciverba facilitato, una bicicletta con le ruotine che aiuta il lettore ciclista nel suo percorso attraverso i 'boschi della narrativa' per immagini" (Brandigi 2012, 21-22).

Lasciando da parte spinose questioni relative a semplicità o complessità dei mezzi espressivi, mi pare che le opere "senza parole" aprano la strada ad una riflessione sull'immagine come "una operazione creativa che 'produce', è, il racconto stesso" (Bacchereti 2017, 410), offrendo l'opportunità di osservare ed analizzare come si modificano nell'arco di un secolo circa le logiche visive, i meccanismi diegetici e le convenzioni che modulano la creazione di una sequenza di immagini. È stato spesso messo in rilievo che i *woodcut novel* hanno avuto vita breve, seguita da un "sudden loss of interest" (Willett 2005, 131), e si è anche suggerito che "these tales are from another era and could be regarded as mere relics of the past" (Kuper 2008, 8). Eppure, nell'odierno *graphic novel* l'esperienza del *woodcut novel* sembra essere tutt'altro che dimenticata o lontana; si potrebbe persino ipotizzare che il romanzo in xilografie non sia mai del tutto scomparso, perché ha trovato una propria riformulazione o una naturale evoluzione nelle nuove forme del racconto per immagini nate dagli anni Sessanta in avanti. Il *woodcut novel* può essere visto come un'antica reliquia del passato, ma è sulle pietre di questo reperto archeologico che si è iniziato a costruire un nuovo modo di narrare visivamente.

Riferimenti bibliografici

- Anon. (1930), "Love, Murder and Death in a Picture Novel", *New York Times Book Review*, 18 May, 6.
- Avermaete Roger (1977), *Frans Masereel. Bibliography and Catalogue by Pierre Vorms and Hanns-Conon von der Gabelentz*, London, Thames and Hudson.
- Bacchereti Elisabetta (2017), "La memoria difficile. La shoah nei graphic novel della 'seconda generazione'", in Anna Dolfi (a cura di), *Gli intellettuali/scrittori ebrei e il dovere della testimonianza*, Firenze, Firenze UP, 407-426, <<https://bit.ly/3plaKKc>> (10/2020).
- Baskind Samantha, Ranen Omer-Sherman (2010), "Introduction", in Idd. (eds), *The Jewish Graphic Novel: Critical Approaches*, London, Rutgers UP, xv-xxvii.
- Beronä D.A. (1995), "Picture Stories: Eric Drooker and the Tradition of the Woodcut Novels", *INKS: Cartoon and Comic Studies*, II, 1, 2-11.
- (2003), "Wordless Novels in Woodcuts", *Print Quarterly*, 20, 1, 61-73.
- (2009a), "Introduction", in Frans Masereel, *The Sun, The Idea & Story Without Words: Three Graphic Novels*, New York, Dover Publications, v-viii.
- (2009b), "Introduction", in Lynd Ward, *Vertigo: A Novel in Woodcuts*, New York, Dover Publications, v-ix.
- (2010), "Introduction", in Lynd Ward, *Prelude to a Million Years & Song without Words: Two Graphic Novels*, New York, Dover Publications, iii-vi.
- Beronä D.A., Kuper Peter (2008), *Wordless Books: The Original Graphic Novels*, New York, Abrams.
- Bland David (1969 [1958]), *History of Book Illustration*, Berkeley, University of California Press.
- Brandigi Eleonora (2013), *L'archeologia del graphic novel: Il romanzo al naturale e l'effetto Töpffer*, Firenze, Firenze UP, <<https://fupress.com/catalogo/l%E2%80%9999archeologia-del-igrahpic-novel-i/2632>> (10/2020).
- Briggs Raymond (1982), *When the Wind Blows*, Londra, Penguin Books.
- Cohen M.S. (1977), "The Novel in Woodcuts: A Handbook", *Journal of Modern Literature* VI, 2, 171-195.
- Cohn Neil (2013), *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, London, Bloomsbury.
- Comix 2000 (2000), Paris, L'Association.
- Derbel Emira (2017), *Iranian Women in the Memoir: Comparing Reading Lolita in Tehran and Persepolis (1) and (2)*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing.
- Domenichelli Mario (2011), *Lo scriba e l'oblio*, Pisa, Edizioni ETS.
- Doré Gustave, Sotain N. E. (1854), *Histoire pittoresque, dramatique et caricaturale de la Sainte Russie*, Paris, J. Bry aîné.
- Drooker Eric (1986), *Home (Communicomix #3)*, New York, Communicomix, <<https://bit.ly/2t4DDyl>> (10/2020).
- (1992), *Flood! A Novel in Pictures*, New York, 4 Walls 8 Windows.
- Drucker Johanna (2008), "What is Graphic about Graphic Novels?", *English Language Notes* XLVI, 2, 39-55, <<https://bit.ly/2RBsbH>> (10/2020).
- Eagleton Terry (2005), *The English Novel: An Introduction*, Oxford, Blackwell.
- Eisner Will (1985), *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press.
- (1996), *Graphic Storytelling and Visual Language*, Tamarac, Poorhouse Press.

- (2017 [1978]), *A Contract with God and Other Tenement Stories*, New York, W.W. Norton.
- (2017 [1978]), “Preface”, in Id., *A Contract with God and Other Tenement Stories*, New York, W.W. Norton, xxiii-xxviii.
- García Santiago (2010), *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones. Engl. trans. by Bruce Campbell (2015), *On the Graphic Novel*, Jackson, UP of Mississippi.
- Goggin Joyce (2010), “Of Gutters and Guttersnipes: Hogarth’s Legacy”, in Joyce Goggin, Dan Hassler-Forest (eds), *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature*, Jefferson, McFarland, 6-23.
- Goldstein Kalman (2005), “American Political Cartoons and Comics”, in Maurice Charney (ed.), *Comedy: A Geographic and Historical Guide*, vol. I, London, Praeger, 121-134.
- The Graphic History Collective (2012), *MayDay: A Graphic History of Protest*, ed. by Rob Folvik, Sean Carleton, Mark Leier, Toronto, Between the Lines.
- (2016), *Drawn to Change: Graphic Histories of Working-class Struggle*, ed. by Paul Buhle, Toronto, Between the Lines.
- Hatfield Charles (2005), *Alternative Comics: An Emerging Literature*, Jackson, UP of Mississippi.
- Kerr D.S. (2000), *Caricature and French Political Culture, 1830-1848: Charles Philipon and the Illustrated Press*, Oxford, Clarendon Press.
- Kunzle David (2007), *Father of the Comics Strip: Rodolphe Töpffer*, Jackson, The UP of Mississippi.
- Kuper Peter (2008), “Speechless”, in D.A. Beronä, Peter Kuper (eds), *Wordless Books: The Original Graphic Novels*, New York, Abrams, 7-8.
- Lanier Chris (2007), “The ‘Woodcut Novel’, A Forerunner to the Graphic Novel”, *World Literature Today*, 81, 2, 15.
- Lutes Jason (1996), *Berlin*, vol. II, Montreal, Black Eye Productions.
- Mann Thomas (1957 [1919]), “Einleitung”, in Frans Masereel, *Mein Stundenbuch: 165 Holzschnitte*, München, Paul List Verlag, 5-16.
- Masereel Frans (1919), *Le soleil*, Genève, Editions du Sablier.
- (1920a), *Die Idee*, Genf, Kundig.
- (1920b), *Histoire sans paroles*, Genève, Editions du Sablier.
- (1921 [1918]), *Die Passion Eines Menschen: 25 Holzschnitte v. Frans Masereel*, München, Kurt Wolff Verlag, <<https://bit.ly/3lrrdR>> (10/2020).
- (1925), *La Ville: cent bois gravés*, Paris, Éditions Albert Morancé.
- (1928), *Das Werk*, München, Kurt Wolff Verlag.
- McCloud Scott (1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Tundra Publishing.
- Miller Denis, Frey Hugo (2018), “The Origins of Adult Graphic Narratives: Graphic Literature and the Novel, from Laurence Sterne to Gustave Doré (1760-1851)”, in Jan Baetens, Hugo Frey, and S.E. Tabachnick (eds), *The Cambridge History of the Graphic Novel*, Cambridge, CUP, 21-38.
- Moretti Franco (1996 [1994]), *Modern Epic: The World System from Goethe to García Márquez*, London, Verso.
- Morin Jeffrey (2008), *14 Stations*, Chattanooga, sailorBOYpress, <<https://bit.ly/2D7yevd>> (10/2020).
- Morgan Harry (2003), *Principes des littératures dessinées*, Éditions de l’An2, Paris.

- Runcini Romolo (1999), *Metamorfosi del fantastico: luoghi e figure nella letteratura, nel cinema, nei massmedia*, Roma, Lithos.
- Sabin Roger (1996), *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*, London, Phaidon.
- Sacco Joe (1996 [1993-1995]), *Palestine*, Seattle, Fantagraphic Books.
- Satrapı Marjane (2000-2003), *Persepolis*, Paris, L'Association, 4 voll.
- Spiegelman Art (1991), *Maus II: And Here My Trouble Began*, New York, Pantheon Books.
- (2010), “Reading Pictures: A Few Thousand Words on Six Books without Any”, in Lynd Ward, *Lynd Ward: God's Man, Madman's Drum, Wild Pilgrimage*, vol. I, New York, Library of America, ix-xxxv.
- Tabachnick S.E. (1993), “Of *Maus* and Memory: The Structure of Art Spiegelman's Graphic Novel of the Holocaust”, *Word & Image: A Journal of Verbal/Visual Enquiry*, IX, 2, 154-162.
- Ward Lynd (2004 [1929]), *Gods' Man: A Novel in Woodcuts*, New York, Dover Publications.
- (1930), *Madman's Drum*, New York, Jonathan Cape.
- (2008 [1932]), *Wild Pilgrimage*, New York, Dover Publications.
- (2010 [1933]), *Prelude to a Million Years*, New York, Dover Publications.
- (1936), *Song without Words*, New York, Random House.
- (2009 [1937]), *Vertigo: A Novel in Woodcuts*, New York, Dover Publications.
- (1974), *Storyteller without Words: The Wood Engravings of Lynd Ward with Text by the Artist*, New York, Harry N. Abrams.
- Willett Perry (2005), “The Cutting Edge of German Expressionism: The Woodcut Novel of Frans Masereel and Its Influences”, in N.H. Donahue (ed.), *A Companion to the Literature of German Expressionism*, New York, Camden House, 111-134.

ADATTAMENTI DEI CLASSICI IN GRAPHIC NOVEL*

Federico Fastelli

Università di Firenze (<federico.fastelli@unifi.it>)

Abstract:

The essay analyses from a theoretical point of view the mechanisms and techniques of the Graphic Novel Adaptations of Classics. In the first part, the study places adaptation in the context of Remediation Studies. In the second one, it illustrates noted examples of this type of graphic novel. In this way, the extraordinary aesthetic position of this medium is highlighted in today's literary production.

Keywords: graphic novel, iconotexts, imagetext, adaptations, remediation

Se non suonasse troppo novecentesco rispetto all'oggetto di studio che stiamo affrontando, vorrei cominciare questo intervento con un motto benjaminiano universalmente noto che recita più o meno così: "non ho nulla da dire, ma solo da mostrare"¹ (Benjamin 2000, 514). Sarebbe, lo ammetto, un comodo stragemma. Potrei mettere tra parentesi una serie di dubbi e perplessità teoriche che nel preparare queste poche pagine hanno affannato il quadro del mio intervento e non si sono lasciate convincere a sgomberare il campo, neanche a fronte di numerose letture per alcuni versi certamente illuminanti. Ho pensato allora (per par condicio tra principio di piacere e principio di realtà) di dividerlo in due parti: nella seconda lascerò condurre il discorso alle opere, limitandomi ad un'operazione, per così dire, di montaggio dei materiali, e di commento di alcuni esempi di adattamento di classici letterari nel sistema semiotico del *graphic novel*. Nella prima parte, senza scomodare scoliasti di heideggeriana memoria, e senza insistere sui miei personali sentieri interrotti, vorrei condividere alcuni

¹ In merito alle immagini discusse a testo (nello specifico, le figg. 1-2, 4-6, 8), i curatori del volume dichiarano che le stesse risultano a bassa definizione, unitamente al fatto che l'individuazione dei diritti di riproduzione non è risultata perseguibile. In considerazione della mancata risposta – avanzata con la formula del silenzio assenso – e visto e considerato che le immagini vengono qui utilizzate per uso non commerciale e a scopo di ricerca scientifica, i curatori ritengono che sia stata usata la cautela necessaria e che si sia ottemperato alle restrizioni previste dalle dichiarazioni in merito.

¹ "Ich habe nichts zu sagen. Nur zu zeigen" (Benjamin 1991, 574).

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI: 10.36253/fup_best_practice)

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori (a cura di), *Il graphic novel. Un crossover per la modernità* © 2020 Author(s), content CC BY-NC-ND 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2420-8361 (online), ISBN 978-88-5518-221-8 (online PDF), ISBN 978-88-5518-222-5 (XML), DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

dei dubbi che ho avuto. Procederò perciò in maniera in un certo senso interlocutoria, implicitamente dubitativa.

Qualche minima premessa metodologica: come è noto, la comparatistica letteraria si interessa da molti anni alla teoria e alla pratica dell'adattamento. "When we call a work an adaptation", ha affermato Linda Hutcheon, "we openly announce its overt relationship to another work or works" (Hutcheon 2006, 6), e per questo motivo gli studi sugli adattamenti sono studi comparatistici. Con adattamento, sinteticamente, dobbiamo intendere qualsiasi "extended, deliberate, announced revisitation of a particular work of art" (ivi, 170), nello stesso medium o in uno diverso². Per quanto la categoria di estensione possa risultare farraginosa e problematica, serve in buona sostanza ad escludere le singole allusioni, le citazioni di brani o per esempio, come indica la stessa Hutcheon, i campionamenti musicali. Di tutti i rapporti che informano la catena sintagmatica intermediale di cui consiste la storia dell'espressione estetica, andranno conservati sotto tale insegna solo i casi di esaustiva riscrittura, trasposizione o ricodifica. Il che non esclude aprioristicamente atti creativi di appropriazione o di ampio e libero confronto intertestuale, sebbene metta in guardia dal classificare come adattamenti oggetti imparentati in maniera minima col prototesto cui si ispirano. Per esempio, volendo citare un'opera che ho incontrato molte volte nelle mie letture sull'argomento, il videogame *Dante's Inferno* della EA Electronic Games, poi divenuto a propria volta *graphic novel* in sei volumi della DC Comics³, a mio avviso non può essere interpretato come libero adattamento o riscrittura contemporanea dell'opera dantesca, dal momento che con essa condivide poco altro che il nome di Dante Alighieri.

Diversi mi sembrano i casi di riscritture che non si limitano a rendere i contenuti narrati da un certo testo letterario, ma che prendono posizione, interpretandolo. Ciò può avvenire, ad esempio, nei casi di trasformazioni attualizzanti. Ho in mente, per fare un esempio molto popolare, la criticatissima pellicola cinematografica diretta nel 1996 da Baz Luhrmann *Romeo + Giulietta*, che ambienta la vicenda shakespeariana nella Verona degli anni Novanta. Oppure possiamo pensare alla serie-tv britannica *Sherlock* creata nel 2010 da Steven Moffat e Mark Gatiss, che rielabora alcuni dei testi più celebri di Conan Doyle, inscrivendoli nel contesto di una Londra contemporanea. Ma può anche comprendere atti di riscrittura che pongano come propria dominante non più o non solo il contenuto dell'enunciato narrativo, ma, poniamo, il modo di quell'enunciato o la voce dell'enunciazione, come avviene, per avvicinarci al nostro og-

² "Transposition to another medium, or even moving within the same one" (Hutcheon 2006, 16).

³ Realizzati da Diego Latorre su testi e sceneggiatura di Christos Gage.

getto di studio, nell'incensato adattamento in *graphic novel* (1994) che David Mazzuchelli e Paul Karasik hanno tratto da *City of Glass* di Paul Auster (1985). Qui la trama meta-poliziesca del racconto è sviluppata in chiave meta-fumettistica e la lingua con cui essa è espressa si trova coerentemente ricodificata entro ciò che Art Spiegelman ha definito come ur-lingua dei fumetti, ovverosia "a strict, regular grid of panels" (Spiegelman 2005, iii) che al tempo stesso diventa finestra, porta della prigione, isolato urbano, schema del gioco del tris⁴. Una griglia, insomma, che come un metronomo assegna la misura corretta ai cambiamenti e agli adattamenti della narrazione⁵.

Spesso anche se non sempre (per esempio nei remake cinematografici), la ricodifica di cui consiste un adattamento è pensabile come una traduzione intersemiotica, secondo l'intramontabile ma in realtà ancora oggi problematica definizione di Jakobson (cfr. Jakobson 1959): un certo messaggio a dominante estetica viene adattato alle possibilità tecniche e formali di differenti media che hanno la stessa finalità. In questo passaggio, secondo Jakobson, il metatesto dovrebbe essere in grado di riattivare e selezionare alcune delle relazioni tra il piano dell'enunciato e quello dell'enunciazione del prototesto. Nel passaggio tra un medium e un altro, tuttavia, la ricerca di tali rapporti è quantomeno complicata. Come hanno fatto notare Jay David Bolter e Richard Grusin, nell'ormai classico *Remediation: Understanding New Media* (1999) i media, in realtà, si commentano, si riproducono, si rimpiazzano continuamente e, soprattutto, hanno bisogno gli uni degli altri al fine di funzionare correttamente come media. La rimediazione è perciò il meccanismo alla base della sopravvivenza stessa delle forme espressive, che entrano sempre, di fatto, in molteplici rapporti di implicazione e interdipendenza. Versioni differenti sia rispetto al medium espressivo che rispetto ai contenuti della narrazione tendono a convivere all'interno di uno stesso orizzonte culturale, invitandoci a oltrepassare un approccio per molti versi istintivo come quello del *Fidelity Criticism*. Non è certo il grado di fedeltà o di lontananza di un adattamento dall'originale a costituire il suo valore. D'altro canto, l'idea di rimediazione rischia di suggerire, almeno indirettamente, un evolucionismo unidimensionale e quasi teleologico della comunicazione estetica: personalmente non credo affatto che la sopravvivenza della letteratura dipenda dalla sua capacità di trasferire i propri contenuti o le sue strutture comunicative in media più à la page, per così dire, come invece indicano in modo roboante alcuni titoli critici, anche di area italiana. Da una prospettiva letterario-centrica, leggere e analizzare testi classici attraverso la lente del mezzo fumettistico, come

⁴ "The grid as window, as prison door, as city block, as tic-tac-toe board" (*ibidem*).

⁵ "A metronome giving measure to the narrative's shifts and fits" (*ibidem*).

nel nostro caso, consente tutt'al più di accedere a interpretazioni contemporanee, più o meno popolari, degli stessi, ovvero sia attribuire significati precedentemente invisibili seppur, ovviamente, presenti in potenza nel testo originale. Così, per esempio, da un semplice confronto di due celebri adattamenti del *Don Chisciotte* realizzati rispettivamente da Rob Davis (*The Complete Don Chisciotte*, 2013) e da Will Eisner (*The Last Knight: An Introduction to Don Quixote by Miquel de Cervantes*, 2000) si potrà comodamente dedurre non soltanto la sensibilità e le peculiarità stilistiche di entrambi, ma pure quali aspetti del prototesto i due artisti hanno deciso di sottolineare e sviluppare. Ciò implica un'attenzione alla ricchezza del prototesto, accanto certamente ad un giudizio sui metatesti che da esso sono stati prodotti. Ovviamente la stessa operazione si potrà ripetere con tutti i classici che hanno avuto la fortuna di incontrare *graphic novelists* di grande valore. Viene in mente, tra gli altri, il caso di Kafka, il cui *Processo* è stato adattato sia dalla disegnatrice Chantal Montellier, su testi di David Zane Mairowitz (2008), che dal nostro Guido Crepax (1999). I due lavori, come ha notato Simone Costagli in un intervento espressamente dedicato all'argomento, interpretano assai diversamente l'opera di partenza: se il primo rappresenta Josep K. con fattezze molto simili a quelle di Franz, di fatto suggerendo una lettura autobiografica, il secondo rinuncia ad "accentuare la caratterizzazione dei personaggi, che risultano quindi anonimi, e semplicemente tracciati nel contorno della china" (Costagli 2013, 71). Il confronto restituisce così una straordinaria potenzialità semantica dello stesso testo di partenza.

Comparare diversi adattamenti di uno stesso classico significa aggiungere "lati" ulteriori all'originale, nuovi "cocci frammenti" che aderiscano più o meno amorosamente ai limiti dell'originale, secondo la nota (e insuperata) metafora benjaminiana del vaso (cfr. Benjamin 1920). Studiare tali cocci vuol dire pensarli ad un tempo come opere d'arte autonome e come brani di un'unica grande opera. Le teorie che insistono sulla necessità di sottolineare l'indipendenza estetica dell'adattamento rispetto al prototesto (o ai prototesti) – teorie di certo dominanti, attualmente – apportano senz'altro benefici agli spesso improficui studi di *Fidelity Criticism*. Tuttavia, non devono dimenticare che, soprattutto nel caso di adattamenti di "classici" letterari, l'orizzonte d'attesa e, più in generale, la macchina industriale che media e insieme costruisce quell'orizzonte sono del tutto dipendenti dalla storicizzazione del prototesto. Parlando di Kafka, per continuare col nostro esempio, non avrebbero senso, se così non fosse, gli inaspettati incontri di Gregor Samsa con Charlie Brown nelle *Metamorfosi* di Sikoryak (2013 [1990]), né quelli con la Famiglia Simpsons, in *Metamorphsimpsions*, realizzato per Matt Groening dallo specialista di adattamenti kafkiani Peter Kuper (2000), che nella sua carriera adatta pure la *Metamorfosi* in *graphic novel* (2003) e alcuni racconti brevi nella raccolta *Give it up!* (1995).

Il fatto che non esista una linea univoca dell'evoluzione espressiva dei media può essere certificato peraltro dallo stesso caso del *graphic novel*. Il successo di tale forma espressiva sembrerebbe contemporaneo, infatti, ad una rinata attenzione per le forme seriali, per esempio le serie-tv contemporanee, mentre la sua differenza con la tradizione fumettistica occidentale consisterebbe tra le altre cose, ma in maniera determinante, nel suo essere *one-shot*, come si dice in gergo. Difficilmente oggi verrebbe in mente fosse anche al più radicale degli artisti l'impresa di adattare l'ultimo romanzo di De Lillo in sistemi semiotici o forme espressive come l'opera lirica. È piuttosto probabile che di quello stesso romanzo si possa invece acquistare un adattamento in *graphic novel* (per di più nella stessa libreria dove si acquista il romanzo, a conferma di una crescente rilevanza del *graphic novel* entro la catena dei molteplici rapporti di rimediazione contemporanei). Questo tuttavia non indica un tracciato evolutivo univoco, e soprattutto non consegna al *graphic novel* il ruolo di campione ultimo di una contemporaneità che ha smesso di leggere romanzi, come invece vorrebbero alcune correnti pedagogico-didattiche soprattutto statunitensi, che utilizzano il medium fumettistico come strumento privilegiato per avviare gli studenti alla lettura dei classici. Le complesse interazioni tra i media non sono la savana e le capacità di adattamento non descrivono da sole la sopravvivenza o l'estinzione delle forme espressive. La fruizione, come è noto, è sempre socio-culturalmente mediata, e pensare di sbrogliare la trama intricata delle relazioni mediatiche senza un'analisi del loro essere "pratiche sociali materiali", come direbbe Raymond Williams (1977, 158) – il che per inciso implica lo studio di ciò che una volta si chiamava industria culturale –, è un po' come cercare di spegnere il forno per salvare l'arrostato mentre l'intera casa va in fiamme.

Che si concordi con me o meno su questo punto, è certo che alla crescente importanza del Graphic Novel nella catena di rimediazioni contemporanea non ha corrisposto un'attenzione critica specifica: gli studi più consistenti sull'adattamento continuano ad essere quelli relativi all'adattamento cinematografico e alla messa in scena teatrale. Restano rari gli studi sull'adattamento di opere letterarie in media come la radio, la televisione, i videogiochi e, per l'appunto, i fumetti e i *graphic novel*. Ancora nel 2006, nella sua ricognizione teorica sull'adattamento, Linda Hutcheon nominava gli adattamenti di opere letterarie in *graphic novel* solamente in maniera incidentale. Secondo la studiosa canadese si dovrebbero distinguere per ordine formale tre tipologie di transcodificazione praticate dall'adattamento transmediale, cioè da tutti quegli adattamenti che prevedono un cambiamento di medium espressivo. La prima consisterebbe nel passaggio da raccontare a mostrare, ovvero nella trasformazione di modalità narrative in una modalità mostrative, come avviene nei casi di adattamento più noti e studiati: dal testo scrit-

to alla performance, per esempio dal romanzo al cinema o dal romanzo alla scena teatrale. La seconda riguarderebbe il passaggio tra un medium performativo o mostrativo ad un altro, quindi tra mostrare e mostrare: dal cinema al teatro o dal teatro al cinema, per esempio, o dal musical al film e viceversa. Infine, la terza concernerebbe il passaggio tra ciò che Hutcheon chiama “interagire” e le altre due modalità espressive, sia il mostrare che il raccontare. In questo caso dovremmo prendere in considerazione le rimediazioni, sempre più frequenti, da o in media totalmente immersivi, come da videogioco a film o viceversa, o anche, sebbene siano poco usuali, da testo letterario a videogioco e viceversa.

Ora, al di là della problematicità in sé di questa tripartizione, che tende per esempio a schiacciare la letteratura alla sola prosa narrativa, ed assegna a ciascun medium una dominante mediale per nulla pacifica, il nostro problema in questo contesto resta quello di chiarire la posizione che occuperebbe il *graphic novel*. I pochi esempi offerti da Hutcheon sembrerebbero incasellarsi entro la prima tipologia. A ben vedere, però, il passaggio dal testo verbale ad un medium iconotestuale come il romanzo grafico o il romanzo a fumetti non si configura come un semplice passaggio dal narrare al mostrare. Sebbene il *graphic novel* condivida con il cinema molte caratteristiche, dalla focalizzazione all'inquadratura, pure esso, come fanno giustamente notare Stefano Calabrese ed Elena Zagaglia, anche sulla scorta degli studi di Scott McCloud, è in grado di raccontare storie in maniera decisamente più interattiva rispetto sia al romanzo che ai film: “dal momento che dispone di singole immagini raggruppate in una strip sequenziale, è il lettore interattivo [...] a dare la caccia alle relazioni tra immagini e strips; è il lettore a semantizzare lo spazio e a ricostruire congetturalmente i tempi della storia; è sempre il lettore a decidere di empatizzare con il focus narrativo del *character* o prenderne decisamente le distanze” (Calabrese, Zagaglia 2017, 43). Oltre a comportare di per sé una revisione dell'opposizione tra *showing* e *telling* (ivi, 100), come faceva giustamente notare anche Enza Biagini in un suo intervento del 2011 (Biagini 2011), il *graphic novel* impone modalità di fruizione assai differenti sia rispetto alla lettura che alla visione cinematografica.

Per prima cosa occorre riflettere attentamente sulla complessità delle funzioni della componente verbale, soprattutto nel caso di adattamenti da classici letterari. Esistono infiniti studi in merito, che è non il caso di ripercorrere adesso. Ci basta riflettere sul fatto che, anche intuitivamente, il linguaggio verbale sovrintende in genere sia una funzione di drammatizzazione, sia una funzione mimetica. Rispetto alla narrazione letteraria, l'immagine esprime in termini visivi ciò che può: ambienti, oggetti, espressioni, gesti, azioni. Ma resta del tutto insufficiente a rendere i dialoghi e i pensieri dei personaggi. L'immagine, infatti, è in grado di tradurre tali aspetti del discorso solo per via allegorica ed

è in genere costretta a citarle. Inoltre, per rendere la forma del discorso del narratore esplicita, il fumetto adotta quasi sempre la didascalia, che equivale in questo senso alla voce fuori campo nel cinema. Naturalmente tale espediente non funziona, nel cinema come nel *graphic novel*, in casi di identità di prospettiva tra il protagonista e la narrazione: rendere per immagini una narrazione in prima persona darebbe luogo ad una soggettiva continua, che resta, eccettuando qualche pretenzioso esperimento, inammissibile in questo tipo di medium. Più in generale, come ha rilevato persino Groensteen, (in particolare 1999, 2011), ogni lettore di fumetti o di *graphic novel* sa per esperienza che i movimenti dell'occhio sulla superficie della pagina sono relativamente irregolari e non rispettano alcun protocollo preciso. Il balloon è in genere l'unico elemento dell'apparato su cui lo sguardo tende a focalizzarsi. Così il *balloon* diviene un punto di ancoraggio, un passaggio obbligato capace guidare, almeno entro certi limiti, la lettura. La rete che collega un *balloon* al successivo, attraverso le pagine, impone un certo ritmo al testo. La successione degli iconogrammi può rallentarlo o renderlo più rapido, mentre alcuni effetti retorici più elaborati possono sottolineare o minimizzare determinati brani del testo. Se ciò è vero, la componente verbale contenuta nei *balloon* dispone ad una precisa dimensione semantica le immagini e le ancora entro la propria rete spaziotopica. Come si capisce, ciò condiziona profondamente la struttura del percorso narrativo e richiede allo studioso l'acquisizione di strumentazioni tecniche niente affatto modeste.

Resta ineludibile l'interrogazione generale sulla precedenza semantica dell'immagine, più volte rivendicata dagli studiosi: certamente la sequenza di immagini fisse è in grado di imprimere un grado minimo di significato al disegno, come dimostra l'esempio estremo dei cosiddetti *silent books*. E altrettanto certamente la molteplicità e la solidarietà iconica dell'immagine svolgono un'azione preponderante di produzione del senso. Resta assai dubbio, dal mio punto di vista, che l'origine di quello stesso meccanismo di produzione del senso avvenga al di fuori del dominio del linguaggio verbale. Ma di certo il ritardo della critica non si spiega soltanto per via di ciò. Vi sono questioni teoriche più generali che condizionano profondamente gli studi scientifici sull'iconotesto fumetto e, quindi, sul *graphic novel*. Come affermano alcuni studiosi di cultura visuale, difficilmente una forma espressiva acquisisce un capitale culturale tale da poter essere presa seriamente in considerazione fino a quando non sia stata teorizzata (e sia disposta ad autoteorizzarsi) come "medium specifico". Nonostante i molti studi storici sulla teoria e la pratica del fumetto – dallo stesso Eisner di *Comics and Sequential Art* (1985) allo Scott McCloud di *Understanding Comics* (1993), sino agli studi semiotici della scuola franco-belga del già citato Thierry Groensteen – si può facilmente registrare una resistenza tipica (non solo)

dell'accademia a considerare il fumetto come un medium indipendente, definito e con caratteristiche retoriche e modalità di significato e di senso totalmente proprie. Le difficoltà dello stesso Groensteen nel descrivere il rapporto tra i codici specifici e quelli non specifici del fumetto lo dimostra con chiarezza. La ragione di ciò è forse da ricercarsi, come sostiene W.J.T. Mitchell, nel fatto che i fumetti, più di ogni altro medium, più del cinema e del computer, sono in grado di rimediare ogni altro genere di medium. Non solo il fumetto può rappresentare qualsiasi contenuto, dalla voce al gesto, dal dialogo all'introspezione, dal movimento al ritmo, ma pure la pagina stessa, nel fumetto, non è altro che uno dei possibili supporti, per quanto sia stata e sia tuttora di fondamentale importanza. Potenzialmente, infatti, "Stone and sand, paint and plaster, woven fabrics, wax tablets, wood panels, story boards, shadows and screens, actual and virtual images, tactile and projected images" (2014, 259-260), sarebbero supporti altrettanto praticabili, che non modificherebbero nella loro essenza le tecniche specifiche del medium. Secondo Mitchell il fumetto potrebbe essere definito come un trans-medium, che, in aperto contrasto con i media moderni, mantiene un legame diretto con le più primitive forme di mark-making, dalla pittura rupestre ai geroglifici. Un medium senza supporto o che funziona al di là di esso. Un medium sempre possibile e, perciò, sempre necessario. Come scrive lo stesso Mitchell: "When the electrical generators are stilled and all the lights go out, comics will still be possible—and necessary" (ivi, 260).

Che le cose stiano in questo modo o che la resistenza a pensare il fumetto come medium specifico sia semplicemente l'èsito del progressivo distanziamento tra il romanzo e l'illustrazione, cui si assiste nella cultura occidentale per lo meno dall'epoca di Henry James in avanti, come invece sostiene il filmologo Ian Christie (2013), è certo che la sproporzione tra la quantità e la qualità degli adattamenti in *graphic novel* e la mancanza di studi complessivi sul fenomeno resta da colmare. In questo senso credo che l'etichetta di *graphic novel* – rispetto alla quale continuo, lo confesso, ad avere qualche difficoltà di riconoscimento, almeno quando non la si consideri essenzialmente una categoria merceologica – rappresenti simbolicamente più che strutturalmente una fase in cui il medium fumetto sembra finalmente in grado di smarcarsi sia della semplicistica autodefinizione eisneriana di cinema disegnato, che, all'opposto, da quella accademica di genere espressivo popolare e di consumo, privo di un proprio intrinseco valore estetico. Del resto, se può apparire confuso il rapporto con la letteratura, ciò dipende più da sconfinamenti e tentativi di inclusione avanzati dalla seconda, che non per reale necessità del primo (e ho in mente, per il caso italiano, l'assegnazione di importanti premi letterari, storicamente destinati al romanzo, ad alcuni *graphic novel*). L'adozione stabile del formato libro mi pare definisca comunque con più chiarezza le possibilità formali e di

significato del *graphic novel* in rapporto ad altri media e contribuisca a rendere di fatto il fumetto un medium specifico, risemantizzandone l'intera storia, anche attraverso raccolte a posteriori di albi in forma di libro.

Vorrei mostrare alcuni esempi. Nell'organizzare il materiale ho tenuto come cartina di tornasole il discutibile e assai discusso *Western Canon* di Harold Bloom, se non altro per delegare l'imbarazzo dell'arbitrio ad uno dei giganti della storia della critica letteraria. Capisco l'inattualità dell'operazione, che potrebbe sembrare inattuale allo stesso Bloom, ma confido in una considerazione puramente esemplare di questo mio tentativo. Comunque la si pensi, è piuttosto impressionante notare che le principali opere degli autori cui Bloom dedica un intero capitolo del suo *Canone* sono state adattate negli ultimi anni in *graphic novel* di una qualche rilevanza estetica, peraltro senza distinzioni di genere, come dimostra, per fare un esempio davvero eccezionale, *Die Traumdeutung* di Freud adattato da Tara Seibel per uno dei preziosi volumi dell'antologia *The Graphic Canon* (2013) di Russ Kick, cui spesso ci riferiremo, d'ora in poi. Seibel del resto è specialista dell'adattamento da classici della letteratura, avendo realizzato *graphic novel* tratti da brani de *Les Misérables* di Hugo (2010), dal *Great Gatsby* di Scott Fitzgerald (2013) e anche da *Leaves of Grass* di Whitman (2010), raccolta poetica, quest'ultima, peraltro adattata da altri artisti come Dave Morris. Nell'ordine di Bloom, come si sa, il centro del canone è occupato da Shakespeare. Non è forse un caso che Shakespeare è anche, con ogni probabilità, lo scrittore più adattato di sempre. Anche prescindendo dalle serie storiche dei "Classic Illustrated" (in cui compaiono il *Julius Caesar* illustrato da H.C. Kiefer nel 1950, il *Macbeth* di A.A. Blum, del 1955, e il *Romeo and Juliet* di G. Evans, 1956), e degli "Shakespeare by Disney", che appartengono al mondo del fumetto tradizionale, nonché, ovviamente, dai numerosi *cartoon* e dai *manga* (si pensi in particolar modo alla serie "Manga Shakespeare"), resta comunque piuttosto difficile stilare un elenco rappresentativo di adattamenti delle sue opere. Nella sola serie inglese "Classical Comics", per esempio, compaiono, per la cura di John McDonald, *Romeo & Juliet* disegnato da W. Volley, *Macbeth* e *The Tempest* realizzati da J. Haward, *A Midsummer Night's Dream* di J. Cardy e K. Nicholson, e *Henry V* di N. Cameron, disponibili, tutti, in tre diverse versioni: con il testo originale, con un testo attualizzato (*plain text*) oppure con una riduzione al minimo della parte testuale (*quick text*), per scopi didattici. Alla stessa esigenza risponde anche la serie "No Fear Shakespeare" della Sparknotes, che conta adattamenti da *Antony and Cleopatra*, *As You Like It*, *The Comedy of Errors*, *Hamlet*, *Henry IV*, *Henry V*, *Julius Caesar*, *King Lear*, *Macbeth*, *The Merchant of Venice*, *A Midsummer Night's Dream*, *Much Ado About Nothing*, *Othello*, *Richard III*, *Romeo & Juliet*, *The Taming of the Shrew*, *The Tempest*, *Twelfth Night*, così come la collezione "Shakespeare Graphics" di Stone Arch Books, e il lavoro di

Marcia Williams *Mr. William Shakespeare Plays*, delle edizioni Walker (1998), pensato, quest'ultimo, per un pubblico di bambini.

Su un altro piano, invece, si può inscrivere, ad esempio, il nome del nostro Gianni de Luca, che, in collaborazione con Roudolph (Raoul Traverso), ha adattato negli anni Settanta l'*Amleto* e *Romeo e Giulietta*. Entrambi sono stati ripubblicati in formato libro da Black Velvet nel 2012. Ancora diverse, infine, le prove d'arte di disegnatori come Maxx Kelly, che con la collaborazione di Huxley King ha realizzato l'adattamento di alcuni brani tratti da *A Midsummer Night's Dream* per il *Graphic Canon*, e di Ian Pollock che, per la stessa antologia, ha realizzato il *King Lear*. Ma gli esempi, come si sarà capito, potrebbero essere innumerevoli altri.

Risalendo al principio dell'età aristocratica, e quindi a Dante, vengono in mente, accanto alla notissima parodia di Marcello Toninelli, ripubblicata in un unico volume nel 2015, tre recenti esempi. Il primo, realizzato dal grafico e designer Seymour Chwast nel 2010, adatta l'intera *Commedia* riambientandola in un universo iconologico direi otto-novecentesco nel quale il Dante-personaggio appare come uno stereotipato investigatore alla Sherlock, con tanto di *trench* chiaro e pipa, al pari, come si vede, di un Virgilio che ricorda nelle fattezze l'Hercules Poirot di Agatha Christie. Ma si potrebbe citare anche la rappresentazione di Beatrice nel XXX del Paradiso, che appare come la più stereotipica delle *femmes fatales*. Con uno stile inconfondibile, che ritroviamo anche nel suo adattamento dei *Canterbury Tales* di Chaucer (2011) e nella sua straordinaria interpretazione dell'*Odissea* (2012), Chwast fa spesso a meno della classica struttura sequenziale del fumetto, e dei balloon, utilizzando generalmente l'intero spazio della pagina per rappresentare un brano ampio dei prototesti letterari che adatta. Nel caso della *Commedia*, capita spesso che un'immagine riassume un intero canto, o addirittura due, o, ancora, come succede in alcune pagine doppie, tre, con una inevitabile perdita di dettagli, ma con il dono, senz'altro, di uno sguardo sintetico e impertinente. Si faccia attenzione, per esempio, alla particolare resa del Canto XXVII, in evidente continuità cronotopica col canto precedente, che occupa quasi per intero lo spazio rappresentato mostrando le pene dei consiglieri fraudolenti. Il dialogo tra Dante e Guido da Montefeltro è riassunto da Chwast con quattro riquadri numerati a scacchiera che sintetizzano il motivo per cui Guido debba scontare la propria pena all'Inferno. Lascia certamente perplessi i lettori esigenti, ben oltre qualsiasi *Fidelity Criticism*, che di Ulisse si dica soltanto che commise il proprio peccato nel corso della guerra di Troia, ma tant'è: il prodotto è con ogni evidenza indirizzato ad un pubblico che conosce già la *Commedia*, e che quindi si può divertire, come dire, a ri-conoscerne dei brani nella pagina disegnata.

Il secondo esempio, invece, è realizzato dal fumettista inglese Hunt Emerson per la già citata antologia di Russ Kick. Si tratta dell'adattamento di alcuni canti dell'*Inferno* e notiamo subito, rispetto all'opera

di Chwast, lo stile decisamente più *cartoonist* e la maggiore densità sia narrativa che informativa di cui la struttura sequenziale è capace.

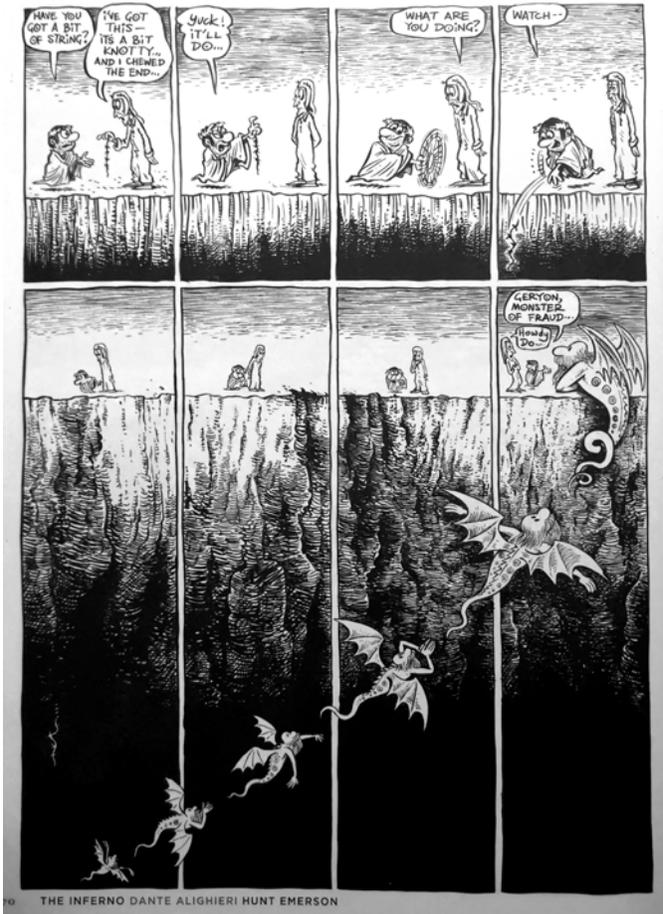


Figura 1 – Emerson Hunt, “Dante’s Inferno” (Kick 2012, 270)

La complessità narrativa dell’originale è qui senz’altro resa con maggiore fedeltà, mentre lo stile sembra sviluppare tratti comici – non certo in senso dantesco – del testo. Le immagini proposte fanno riferimento alla fine del Canto XVI: Dante e Virgilio, giunti ai confini di Malebolge, vedono il Flegetonte gettarsi nell’alto burrato. Virgilio chiede a Dante la corda che porta attorno alla cinta per richiamare Gerione, la cui rappresentazione, pur nell’omogeneità di stile comico, è palesemente tratta dall’iconografia di Gustave Doré.

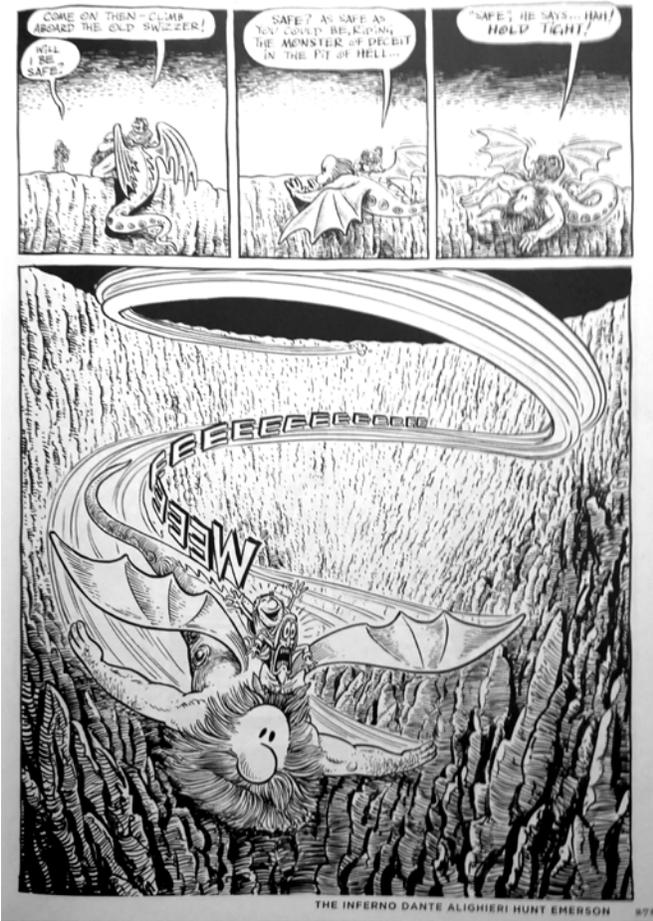


Figura 2 – Emerson Hunt, “Dante’s Inferno” (Kick 2012, 271)

La deformazione e l’abbassamento cartoonist strizza l’occhio, in questo caso, alla dimensione comico-grottesca del poema, e trova quindi una sorta di dialettica formale con il prototesto, desacralizzando l’effetto sublime delle classiche edizioni illustrate dell’opera.

Il terzo esempio è *Das Inferno* del disegnatore tedesco Michael Meier, pubblicato da Rotopolpress nel 2012. Qui il processo di attualizzazione della prima cantica non riguarda soltanto gli aspetti grafici (Dante è un quarantenne biondo in canottiera), ma coinvolge in maniera originale i peccati e i condannati, con un effetto satirico che tende a creare parallelismi tra la contemporaneità e la società descritta dal prototesto, in maniera simpatica ma francamente non sempre convincente.



Figura 3 – Michael Maier, *Das Inferno*, 2012 (prima di copertina).
Per gentile concessione di Michael Maier

Procedendo nella nostra rapida carrellata, troviamo, con un gran balzo, che spero perdonerete, il Milton del *Paradise Lost*, già adattato in fumetti negli anni Ottanta da Terrance R. Lindall in *John Milton's Paradise Lost: Synopsized and with Illustrations* (1983) e di cui non possiamo non ricordare i recenti lavori di Pablo Auladell (2012), specialista dell'illustrazione per bambini e giovani lettori, nonché quest'opera, di straordinaria resa visiva, di Rebecca Dart (2012),



Figura 4 – Rebecca Dart, “Paradise Lost” (Kick 2012, 436)

Del *Faust* di Goethe, adattato a fumetti nel 1947 in una leggendaria edizione di Norman Nodel, più volte ristampata in volume negli Stati Uniti e in Europa, nonché in una notevole versione italiana firmata da F. Pedrocchi su tavole di F. Chiletto alla fine degli anni Trenta, è assai nota in tempi recenti la parodia realizzata da Flix, *Faust. Der Tragödie erster Teil* (2010). Si tratta della raccolta in volume di strisce fumettistiche uscite sulla *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. I personaggi del capolavoro goethiano sono ricontestualizzati da Flix nello spazio di una Berlino contemporanea e la resa narrativa, irriverente e decisamente comica, diventa strumento per una corrosiva satira politica.

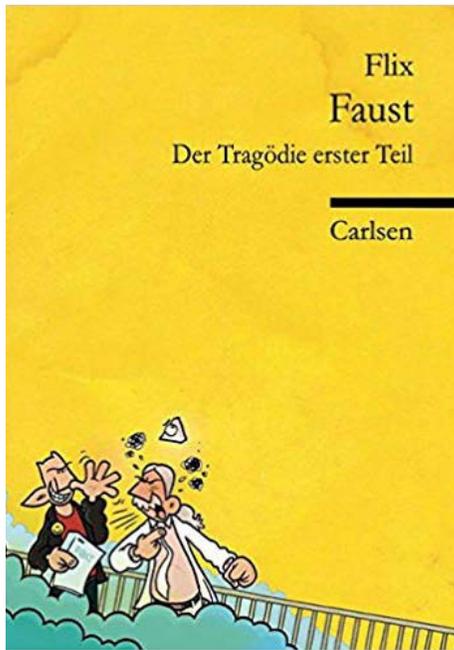


Figura 5 - Flix, *Faust. Der Tragödie erster Teil*, 2010 (quarta di copertina)

Non mancano tentativi di adattamento di testi poetici di autori come Wordsworth o, per entrare in quella che Bloom chiama età democratica, di Emily Dickinson. I risultati, in questo caso, lambiscono la semplice illustrazione, tanto che è forse improprio considerarli adattamenti, come avviene, per fare degli esempi, in *I Wandered Lonely as a Cloud* illustrata dal disegnatore PMurphy (2012) e in *Because I Could Not Stop for Death* realizzato dalla sorprendente Dame Darcy (2012). D'altra parte, la mediazione del testo poetico non narrativo allarga il discorso teorico relativo agli adattamenti entro un quadro ermeneutico e per certi versi anche

ideologico assai complesso. Partendo da qui, si potrebbe addirittura riconsiderare la nozione stessa di narrazione. Non solo, come una volta ha sostenuto Mitchell, la narrazione non sembra specifica e propria di alcun medium, ma pure essa, come ogni altro atto linguistico, non esaurisce la letterarietà, per così dire, dell'opera verbale. La sovrapposizione tra testo verbale e narratività, che in maniera più o meno evidente, traspare in molti studi recenti è certamente frutto di imperizia, ma deriva anche dalla straordinaria pressione che la narrazione promossa da altri media ormai egemoni esercita sopra il complesso letterario, e di cui la letteratura rivendica una specie di paternità. Ma questo, davvero, è un altro discorso.

Tutt'altra storia, invece, è quella della grande stagione del romanzo Ottocentesco. Di Charles Dickens, per esempio, ci sarebbe l'imbarazzo della scelta. Basterà per adesso segnalare alcune recenti versioni di *Oliver Twist*. La prima, realizzata da Philippe Chanoinat e David Cerqueira, è stata pubblicata a Beirut da Adonis nel 2008 ed è disponibile sul mercato italiano nella serie "La Grande Letteratura a Fumetti" di Mondadori Comics. Si tratta di un adattamento influenzato dal capolavoro di Eisner *Fagin the Jew* (2003), ed è quindi volto ad un superamento degli stereotipi grafici delle versioni illustrate del romanzo, non ultima quella a fumetti realizzata nel 1947 da Reed Crandall e George Evans per Gilberton.

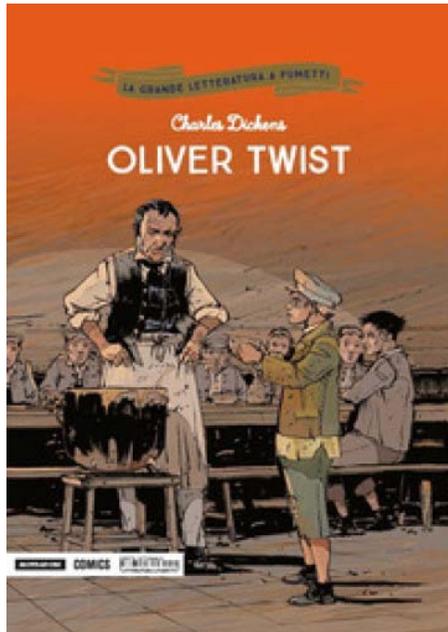


Figura 6 – Philippe Chanoinat, David Cerqueira, *Oliver Twist*, 2008 (prima di copertina)

La seconda, edita da Delcourt in quattro volumi usciti tra il 2007 e il 2011, e presente sul mercato italiano in una versione in due volumi (entrambi del 2014) raccolti in un cofanetto presso l'editore Tunué nella collana Tipitondi, è probabilmente uno degli adattamenti più noti della storia del *graphic novel*. Loïc Dauvillier ne scrive la sceneggiatura. Olivier Deloye realizza i disegni. Jean-Jacques Rouger e Isabel Merlet si occupano del colore. L'adattamento, questa volta assolutamente fedele all'originale, coniuga in maniera convincente la tradizione dell'illustrazione per adulti, per così dire, del romanzo di Dickens, con specifico riferimento al lavoro grafico di Georges Beuville per la collana Bibliothèque Verte dell'editore Hackette (1978), e la tipica illustrazione per ragazzi.

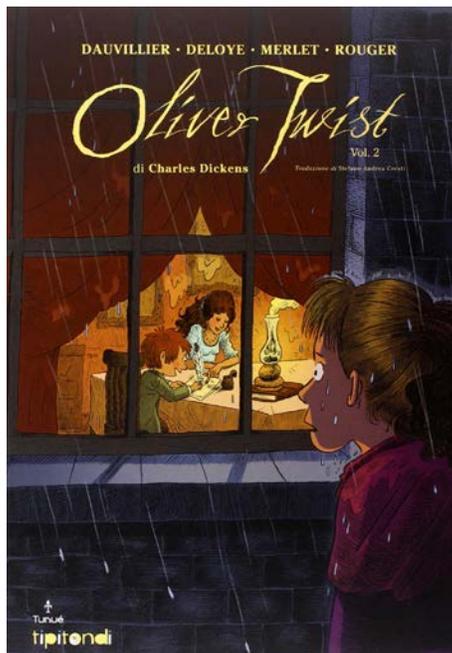


Figura 7 – Loïc Dauvillier, Olivier Deloye, *Oliver Twist*, 2014 (prima di copertina). Per gentile concessione dell'editore Tunué

Infine, il terzo esempio che propongo è realizzato da Kevin Dixon per *The Graphic Canon*: si tratta di un adattamento che limita al massimo la componente verbale, riservandola, in buona sostanza, alla resa onomatopica di suoni e rumori. È evidente in questo caso, nonostante lo stile cartoonist, l'indirizzo verso lettori adulti che già conoscono l'opera. Ed è ribadita, per sottrazione, paradossalmente la subalternità dell'immagine rispetto al potere semantico del testo. Sarebbe comprensibile un'opera

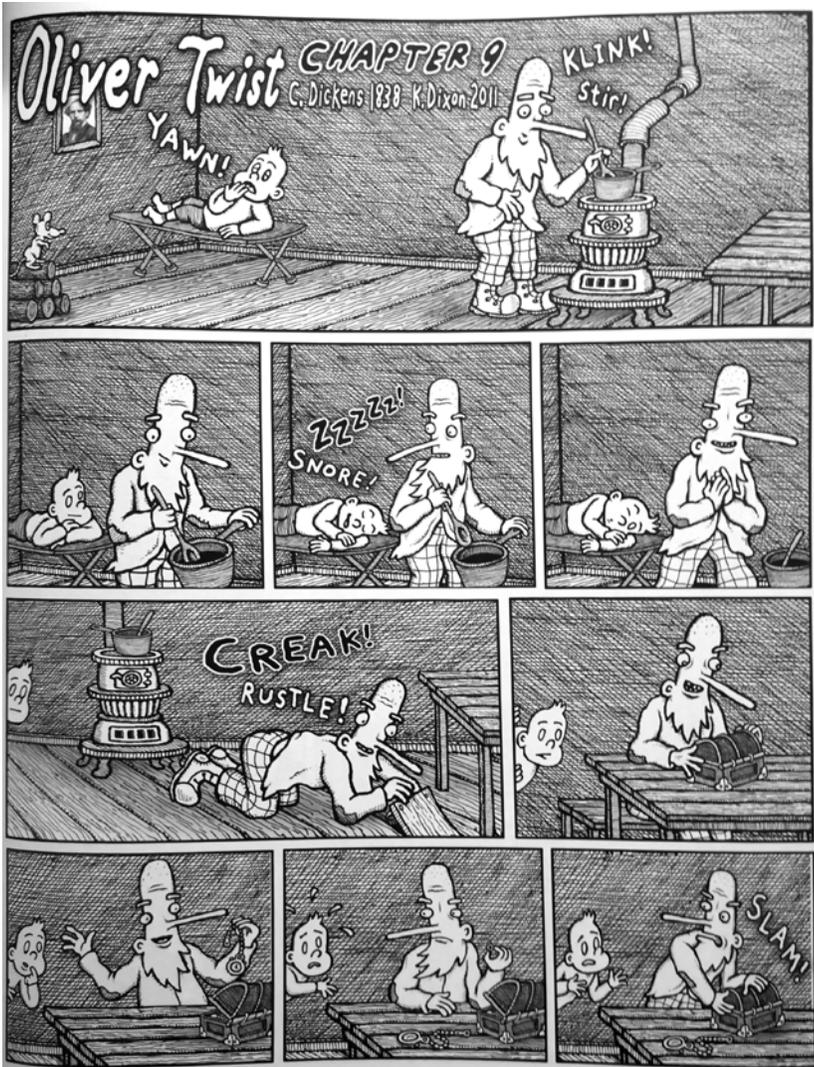


Figura 8 – K.H. Dixon, “Oliver Twist” (Kick 2012, 121)

Della *Karenina* di Tolstoj esiste invece un superbo adattamento realizzato da Ellen Lindner, sempre per le antologie di Russ Kick, relativo però ai soli capitoli 22 e 23, di cui segue con perizia e precisione la traccia narrativa del prototesto, facendo ricorso abbondantemente sia alle didascalie che ai dialoghi, per cedere gli aspetti emotivi ad un affascinante uso del colore.



Figura 9 –Ellen Lindner, “Anna Karenina” (Kick 2012, 405).
Per gentile concessione di Ellen Lindner

L'intera opera è disponibile, invece, nella versione realizzata dal fumettista Sam Kushner – che è autore anche di una notevole *Cinderella* (2012) – in più volumi, riuniti da CrateSpace nel 2017.

Per quanto riguarda Dostoevskij, mi limito a dar cenno di alcuni adattamenti di *Delitto e castigo*, opera peraltro già disponibile a fumetti per la serie “Classic Illustrated”, con disegni realizzati da Rudolph Palais (1951). La versione di Rick Geary – celebrato cartoonist della serie “A Treasury of Victorian Murder” della NBM/ComicsLit, nonché di numerosi adattamenti di classici come *Great Expectations* di Dickens (1990), *Wuthering Heights* di Emily Bronte (1990), e delle biografie a fumetti di J. E. Hoover (2008) e di Lev Trotskij (2009) – insiste sui toni del fumetto poliziesco. Al contrario, l'incredibile versione dell'artista brasiliano Kako, anch'essa realizzata espressamente per *Graphic Canon*, fa a meno della classica struttura sequenziale, optando per inquadrature sorprendenti a pagina intera,

ed un disegno dal sicuro impatto emotivo. Molto nota, infine, l'edizione di David Zane Mairowitz, per i disegni di Alain Korkos, pubblicata da Sterling nel 2008, che adotta una struttura piuttosto classica, per insistere sui caratteri di suspense e di pathos naturalmente espressi dalla trama.

È praticamente impossibile districarsi nell'iperproduzione di adattamenti di opere dell'età che Bloom definisce caotica. Voglio solo mostrare, prima di chiudere, qualche esempio tratto da Joyce. I racconti dei *Dubliners* sono stati adattati da diversi disegnatori. Si vedano le versioni per le antologie di Russ Kick di *Araby* realizzata dalla fumettista e illustratrice Annie Mok e quella dei *Two Gallants* di Robert Berry, specialista degli adattamenti joyciani e autore, insieme a Josh Levitas, della straordinaria impresa di realizzare in maniera filologica l'intero *Ulysses* in *graphic novel* (2012). Del capolavoro di Joyce, ovviamente, esistono altre versioni. David Lasky ne ha realizzata una davvero divertente, e per certi versi geniale, che esaurisce l'intera narrazione in soli 36 pannelli.



Figura 10 – David Lasky, “Ulysses” (1991). Per gentile concessione di David Lasky

Concludo, allora, col Benjamin da cui sono partito: l'estrema eterogeneità degli approcci e degli stili con cui artisti, fumettisti e disegnatori hanno adattato grandi opere letterarie del presente e del passato dovrebbe suggerirci che in fondo un buon adattamento non si differenzia troppo da quella che Benjamin definiva una buona traduzione. Ogni adattamento ben fatto, piuttosto che sovrapporsi all'originale, come sa bene David Lasky, deve, parafrasando la storica traduzione di Solmi de *Il compito del traduttore*, "aderire amorosamente, e fin nei minimi dettagli, all'originale, per ricreare" diremmo questa volta nel proprio codice espressivo "il suo modo di intendere, facendo apparire così entrambi - come i cocci frammenti di uno stesso vaso - frammenti di una forma espressiva più grande"⁶ (Benjamin 2008, 508), un archi-medium impareggiabile che possiamo continuare a chiamare uomo.

Riferimenti bibliografici

- Auladell Pablo (2012), *El paraíso perdido*, Barcelona, Huacanamó.
- Auster Paul (1985), *City of Glass*, Los Angeles, Sun & Moon Press.
- Benjamin Walter (1972), "Die Aufgabe des Übersetzers", in Rolf Tiedemann (Hrsg.), *Gesammelte Schriften*, Band IV, Teil 1, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 9-21. Ed. it. a cura di Enrico Ganni (2008), "Il compito del traduttore", trad. di Renato Solmi, in *Opere complete di Walter Benjamin*, vol. I, Torino, Einaudi, 500-511.
- (1991), *Gesammelte Schriften*, Band V, Teil 1, *Das Passagen-Werk*, hrsg. von Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main, Suhrkamp. Ed. it. a cura di E. Ganni (2000), *Opere complete di Walter Benjamin*, vol. IX, I "passages" di Parigi, trad. di R. Solmi, A. Moscati, M. De Carolis, G. Russo, G. Carchia, F. Porzio, Torino, Einaudi.
- Berry Robert (2012), *Ulysses "Seen"*, Philadelphia, Throwaway Horse LLC.
- Beuville Georges (1978), *Oliver Twist*, Paris, Hachette.
- Biagini Enza (2011), "La parola dalle immagini. Appunti su ecrasi, graphic novel e novelisation", in Marco Ariani, Arnaldo Bruni, Anna Dolfi et al. (a cura di), *La parola e l'immagine. Studi in onore di Gianni Venturi*, Firenze, Leo Olschki, 729-756.
- Bloom Harold (1994), *Western Canon: The Books and School of the Ages*, San Diego, Harcourt Brace.
- Blum A.A. (1955), *Macbeth*, "Classic Illustrated", New York City, The Gilberton Company.

⁶ "Wie nämlich Scherben eines Gefäßes, um sich zusammenfügen zu lassen, in den kleinsten Einzelheiten einander zu folgen, doch nicht so zu gleichen haben, so muß, anstatt dem Sinn des Originals sich ähnlich zu machen, die Übersetzung liebend vielmehr und bis ins Einzelne hinein dessen Art des Meinens in der eigenen Sprache sich abbilden, um so beide wie Scherben als Bruchstück eines Gefäßes, als Bruchstück einer größeren Sprache erkennbar zu machen" (Benjamin 1972, 18).

- Bolter David, Grusin Richard (1999), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press.
- Calabrese Stefano, Zagaglia Elena (2017), *Che cos'è il graphic novel*, Roma, Carocci editore.
- Cameron Neil (2007), *Henry V*, adaption by John McDonald, Birmingham, Classical Comics.
- Cardy Jason, Nicholson Kat (2010), *A Midsummer Night's Dream*, adaption by John McDonald, Birmingham, Classical Comics.
- Chanoinat Philippe, Cerqueira David (2008), *Oliver Twist*, Beirut, Adonis.
- Christie Ian (2013), "La pagina sullo schermo: la sfida del graphic novel al paradigma di Gutenberg", in Masolino D'Amico (a cura di), *Oltre la pagina: il testo letterario e le sue metamorfosi nell'era dell'immagine*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 21-34.
- Chwast Seymour (2010), *Dante's Divine Comedy: A Graphic Adaptation*, London, Bloomsbury Publishing Pic.
- (2011), *Canterbury Tales*, London, Bloomsbury Publishing Pic.
- (2012), *The Odyssey*, London, Bloomsbury Publishing Pic.
- Costagli Simone (2013), "Effettive illustrazioni. Kafka nella cultura pop e nel 'graphic novel'", in Masolino D'Amico (a cura di), *Oltre la pagina: il testo letterario e le sue metamorfosi nell'era dell'immagine*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 63-76.
- Crandall Reed, Evans George (1947), *Oliver Twist*, "Classics Illustrated", New York City, The Gilberton Company.
- Crepax Guido (1999), *Il processo di Franz Kafka*, Segrate, Edizioni Piemme.
- Dauvillier Loïc, Deloye Olivier (2007-2010), *Oliver Twist*, Paris, Delcourt. Trad. di S. A. Cresti (2014) *Oliver Twist*, Latina, Tunué.
- Davis Rob (2013), *The Complete Don Quixote*, London, SelfMadeHero.
- De Luca Gianni (2012a), *Amleto. Dall'opera di William Shakespeare*, Bologna, Black Velvet.
- (2012b), *Romeo e Giulietta. Dall'opera di William Shakespeare*, Bologna, Black Velvet.
- Eisner Will (1985), *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press.
- (2000), *The Last Knight: An Introduction to Don Quixote by Miquel de Cervantes*, New York, NBM Publishing.
- (2003), *Fagin the Jew*, New York City, Doubleday. Ed. it. (2008) *Fagin l'ebreo*, trad. di A. Plazzi, Roma, Fandango libri.
- Evans George (1956), *Romeo and Juliet*, "Classics Illustrated", New York City, The Gilberton Company.
- Flix (2010), *Faust. Der Tragödie erster Teil*, Hamburg, Carlsen.
- Geary Rick (1990a), *Great Expectations*, New York City, Berkley Publishing Group.
- (1990b), *Wuthering Heights*, "Classics Illustrated", New York City, Berkley Publishing Group.
- (2008), *J. Edgar Hoover: A Graphic Biography*, New York, Hill and Wang.
- (2009), *Trotsky: A Graphic Biography*, New York, Hill and Wang.
- Groensteen Thierry (1999), *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France.
- (2011), *Bande dessinée et narration (Système de la bande dessinée, 2)*, Paris, Presses Universitaires de France.

- Haward Jon (2008), *Macbeth*, adapted by John McDonald, Birmingham, Classical Comics.
- (2009), *The Tempest*, adapted by John McDonald, Birmingham, Classical Comics.
- Hutcheon Linda (2006), *A Theory of Adaptation*, London, Routledge.
- Jakobson Roman (1959), “On linguistic aspects of translation”, in Reuben Arthur Brower (ed.), *On translation*, Cambridge, Harvard UP, 232-239.
- Kiefer H.C. (1950), *Julius Caesar*, “Classics Illustrated”, New York City, The Gilberton Company.
- Kick Russ, ed. (2012-2013), *The Graphic Canon*, New York, Seven Stories Press, 6 vols.
- Berry Robert (2013), “Two Gallants”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. III, *From Heart of Darkness to Hemingway to Infinite Jest*.
- Chwast Seymour (2012 [2010]), “The Divine Comedy”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. I, *From the Epic of Gilgamesh to Shakespeare to Dangerous Liaisons*.
- Darcy Dame (2012), “Because I Could Not Stop for Death”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- Dart Rebecca (2012), “Paradise Lost”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. I, *From the Epic of Gilgamesh to Shakespeare to Dangerous Liaisons*.
- Dixon K.H. (2012), “Oliver Twist”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- Emerson Hunt (2012), “Dante’s Inferno”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. I, *From the Epic of Gilgamesh to Shakespeare to Dangerous Liaisons*.
- Kako (2012), “Crime & Punishment”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- Kelly Maxx, King Huxley (2012), “A Midsummer Night’s Dream”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. I, *From the Epic of Gilgamesh to Shakespeare to Dangerous Liaisons*.
- Lasky David (2013 [1991]), “Ulysses”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. III, *From Heart of Darkness to Hemingway to Infinite Jest*.
- Lindner Ellen (2012), “Anna Karenina”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- Mok Annie (2013), “Araby”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. III, *From Heart of Darkness to Hemingway to Infinite Jest*.
- PMurphy (2012), “I Wandered Lonely as a Cloud”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- Pollock Ian (2012), “King Lear”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. I, *From the Epic of Gilgamesh to Shakespeare to Dangerous Liaisons*.
- Seibel Tara (2012a [2010]), “Les Misérables”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- (2012b [2010]), “Leaves of Grass”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- (2013), “The Interpretation of Dreams”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. III, *From Heart of Darkness to Hemingway to Infinite Jest*.
- Sikoryak Robert (2013), “The Metamorphosis”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. III, *From Heart of Darkness to Hemingway to Infinite Jest*.
- (2017), *The Graphic Canon of Crime and Mystery*, New York, Seven Stories Press.

- Geary Rick (2017), “Crime and Punishment”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon of Crime and Mystery*, vol. I, *From Sherlock Holmes to a Clockwork Orange to Jo Nesbø*.
- Kuper Peter (1995), *Give it up!*, New York, NBM Publishing.
- (2000), “Metamorphs Simpsons”, in *Bart Simpson’s treehouse of horror*, vol. VI, Santa Monica, Bongo Comics.
- (2003), *The Metamorphosis*, New York, Crown Publishing Group.
- Kushner Sam (2012), *Cinderella*, Bloomington, Abbott Press.
- (2017), *Anna Karenina (complete)*, Scotts Valley, CreateSpace.
- Lindall T.R. (1983), *John Milton’s Paradise Lost: Synopsized and with Illustrations*, Toronto, Rodney Graphics.
- Mairowitz D.Z., Korkos Alain (2008), *Crime & Punishment: A Graphic Novel*, New York, Sterling Publishing.
- Mazzuchelli David, Karasik Paul (1994), *Neon Lit: Paul Auster’s City of Glass (a Graphic Mystery)*, New York City, Avon Books.
- McCloud Scott (1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Tundra Publishing.
- Meier Michael (2012), *Das Inferno*, Kassel, Rotopolpress.
- Mitchell W.J.T. (2014), “Afterword”, in H.L. Chute, Patrick Jagoda (eds), *Comics & Media: A Special Issue of “Critical Inquiry”*, Chicago, University of Chicago Press Journals, 255-265.
- Montellier Chantal, Mairowitz D.Z. (2008), *The Trial: A Graphic Novel*, New York, Sterling Publishing.
- Nodel Norman (1947), *Faust*, “Classics Illustrated”, New York City, The Gilberton Company.
- Palais Rudolph (1951), *Crime and Punishment*, “Classics Illustrated”, New York City, The Gilberton Company.
- Pedrocchi Federico, Albertarelli Rino, Chiletto Franco (1941-1942 [1939]), “Il dottor Faust”, in *Topolino*, 430 (11.03.1941) - 492 (19.05.1942).
- Pollock Ian (1984), *Ian Pollock’s Illustrated King Lear: Complete & Unabridged*, New York, Workman Pub.
- Spiegelman Art (2005), “Picturing a Glassy-Eyed Private” in Paul Karasik e David Mazzuchelli, *Paul Auster’s City of Glass*, London, Faber, i–iii.
- Toninelli Marcello (2015 [2006]), *Dante. La Divina Commedia a fumetti*, Brescia, Shockdom.
- Volley Will, Devlin Jim (2009), *Romeo & Juliet*, adapted by John McDonald, Birmingham, Classical Comics.
- Williams Marcia (1998), *Mr. William Shakespeare’s Plays*, London, Welker Books Ltd.
- Williams Raymond (1977), *Marxism and Literature*, New York, Oxford UP.

VERSO UNA STILOMETRIA DEL GRAPHIC NOVEL. PROBLEMI DI TEORIA E METODO

Simone Rebola

Università degli studi di Verona (<simone.rebola@univr.it>)

Abstract:

The article focuses on the application of stylometric methods for the study of graphic narratives. The first part sketches a brief history of stylometry and presents the main methods and applications in literary studies (such as authorship attribution and distant reading). The second part discusses the most recent proposals for a “visual stylometry” of the graphic novel, focusing on the connections with computer science and neuroscience. The third part presents the results of a series of experiments carried out on a sample corpus, showing the effectiveness of these methods, but also their limitations and errors – which, ultimately, stimulate new interpretations and open new critical perspectives. A theoretical discussion of the risks and opportunities of such approaches closes the article.

Keywords: computational methods, graphic novel, neural networks, neuroscience, stylometry

1. *La stilometria. Origini e metodologie*

L'ambizione di “misurare” lo stile autoriale con metodi statistico/quantitativi ha accompagnato per quasi due secoli la storia degli studi umanistici. Si suole ricondurre le origini di tali ricerche a un'intuizione del logico e matematico Augustus de Morgan, datata 1851 (Juola 2006, 240-243), mentre la prima messa in opera – seppure quasi del tutto fallimentare – fu tentata da Thomas Corwin Mendenhall (1887) pochi decenni più tardi. L'idea di de Morgan e Mendenhall presupponeva la possibilità di distinguere un autore in base alla lunghezza media delle parole utilizzate nel proprio testo: una preferenza per parole lunghe, medie o brevi, insomma, avrebbe contraddistinto lo stile di un Pirandello da un D'Annunzio o da una Deledda. Il grafico in figura 1, ottenuto proprio contando la lunghezza delle parole in questi autori, dimostra come l'approccio – perché incapace di mostrare qualsivoglia distinzione – sia di gran lunga inappropriato.

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI: 10.36253/fup_best_practice)

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori (a cura di), *Il graphic novel. Un crossover per la modernità* © 2020 Author(s), content CC BY-NC-ND 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2420-8361 (online), ISBN 978-88-5518-221-8 (online PDF), ISBN 978-88-5518-222-5 (XML), DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

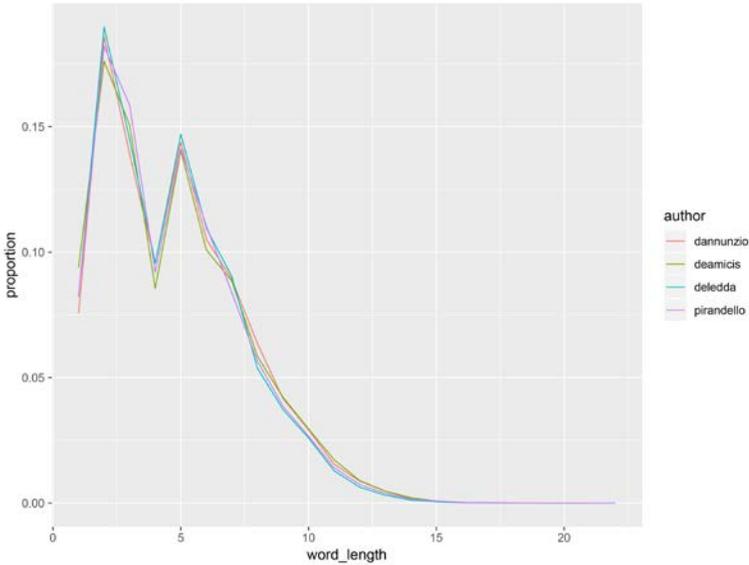


Figura 1 – Riproduzione dell’esperimento di Mendenhall condotto su quattro autori italiani. Tutti i dati e gli algoritmi utilizzati per questo e per i successivi esperimenti sono disponibili al seguente link: https://github.com/SimoneRebora/Mendenhall_experiment (10/2020)

Il primo, importante successo nell’ambito della stilometria (questo il nome con cui è più generalmente noto tale ambito di ricerca) fu ottenuto negli anni ’60 del secolo scorso da Frederick Mosteller e David L. Wallace (1964). Il loro studio si era concentrato su un problema di estrema rilevanza per la storia sociale e politica americana. I *Federalist Papers*, collezione di saggi che ebbe un impatto determinante nella scelta del federalismo come forma di governo per i futuri Stati Uniti, furono pubblicati tra l’ottobre 1787 e l’agosto 1788 sotto lo pseudonimo “Publius”. Mentre la presenza di Alexander Hamilton, James Madison e John Jay dietro questo pseudonimo è un dato universalmente riconosciuto, molto meno pacifica è l’attribuzione dei singoli saggi ai diversi autori. Lavorando sulle frequenze di utilizzo di 165 parole in testi di sicura attribuzione, Mosteller e Wallace riuscirono a disegnare tre profili autoriali sufficientemente distintivi, sulla base dei quali la maggior parte dei saggi fu attribuita con un ampio margine di probabilità¹. Simili successi, però, furono sempre

¹ Per esempio, Hamilton utilizzava con frequenza media le particelle “enough” e “while”, ma evitava sempre la parola “whilst”; Madison, al contrario, non utilizzava mai “enough” e “while”, e sceglieva “whilst” con una certa costanza. Verificando la presenza

accompagnati da altrettanti fallimenti: tra i più noti è quello del metodo “QSUM”, introdotto negli anni '70 (Morton 1978), frequentemente utilizzato nel corso di due decenni, e platealmente smentito durante un live show della BBC nel 1993 (Holmes 1998, 114).

La vera “rivoluzione” nella stilometria giunse però tra la fine del XX e l’inizio del XXI secolo, quando John Burrows mise a punto il metodo “Delta”, come misura per le differenze stilistiche e come possibile guida per l’attribuzione autoriale (Burrows 2002). Il metodo si basa su un approccio estremamente semplificato: data una collezione di testi digitalizzati di diversi autori, (1) viene generata una lista contenente le parole più frequenti nell’intera collezione; (2) per ciascun testo nella collezione, viene misurata la frequenza di utilizzo delle parole che compongono la lista; (3) la “distanza” tra i testi è infine calcolata confrontando le diverse liste di frequenze.

I vantaggi di un tale approccio sono di due tipi. In termini matematici, il calcolo delle frequenze di utilizzo al punto (2) permette di rappresentare ognuno dei testi tramite ciò che in geometria è noto come “vettore”: il calcolo delle distanze tra vettori è operazione matematica basilare, che può essere realizzata tramite molteplici formule dedicate (per una rassegna dettagliata, cfr. Evert, Proisl, Jannidis *et al.* 2017). In aggiunta, dal punto di vista delle scienze cognitive, la lista generata al punto (1) si rivela essere l’ideale contesto entro cui cogliere le abitudini linguistiche più radicate negli scriventi. Mike Kestemont (2014) ha proposto l’idea che, nelle parole più frequenti del lessico condiviso (quali articoli, congiunzioni e preposizioni: quelle che in linguistica sono generalmente note come “parole funzione”) si verifichino le scelte più inconscie nella costruzione del linguaggio naturale – scelte da cui emergono infine le diverse “impronte autoriali”. L’idea è supportata non solo da esperimenti psico-linguistici (Schindler 1978) e da analisi neuro-scientifiche (Lancashire 2004), ma anche da un significativo parallelo nella storia dell’arte. Giovanni Morelli, politico e storico dell’arte attivo nella seconda metà del XIX secolo, divenne famoso per aver attribuito una serie di opere pittoriche a maestri italiani del Quattrocento basandosi non su elementi stilistici di livello “alto” (come la composizione d’insieme, o i contenuti filosofici sottesi) ma su elementi secondari e minimali, quali la realizzazione di orecchie, mani e piedi. Secondo Kestemont, le parole funzione in letteratura ricoprono lo stesso ruolo di questi dettagli minimi in pittura: proprio perché presenti in ogni dove e (apparentemente) prive di importanza, esse rivelano le abitudini stilistiche più radicate in un autore, permettendo così di identificarlo con molta più efficacia rispetto alle parole di contenuto.

di questi tic verbali nei diversi *Federalist Papers*, Mosteller e Wallace poterono procedere alle singole attribuzioni autoriali.

A partire dal saggio di Burrows, un'ampia serie di studi si è sviluppata con due obiettivi principali: verificare la qualità delle attribuzioni autoriali con metodi stilometrici ed esplorare le potenzialità di analisi offerte dalla loro efficacia. Maciej Eder (2012; 2013) ha così dimostrato come la stilometria funzioni indipendentemente dal linguaggio scelto o dalla presenza di piccoli errori nelle trascrizioni dei testi – purché questi risultino almeno di una lunghezza comparabile a quella del presente saggio. Allo stesso tempo, Eder (2017) ha esplorato e messo a punto le molteplici visualizzazioni che possono essere realizzate sulla base delle distanze stilometriche: dai dendrogrammi (cfr. figura 2), estremamente affidabili nelle questioni di attribuzione autoriale, fino ai networks (cfr. figura 3), che offrono una delle più efficaci realizzazioni del paradigma morettiano del “distant reading” (Moretti 2013a).

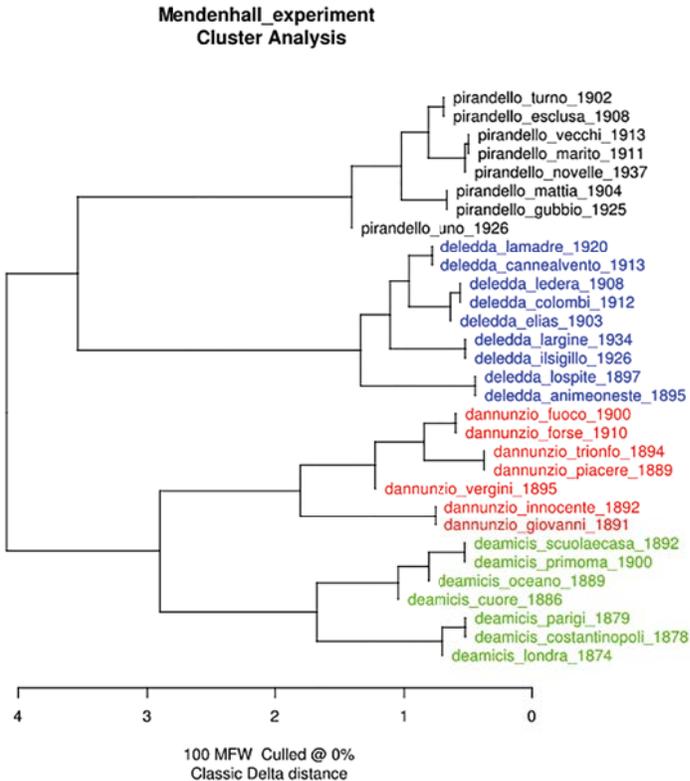


Figura 2 – Dendrogramma ottenuto tramite l’analisi stilometrica di quattro autori italiani. Si noti come i testi di ogni autore si raggruppino in *cluster* separati

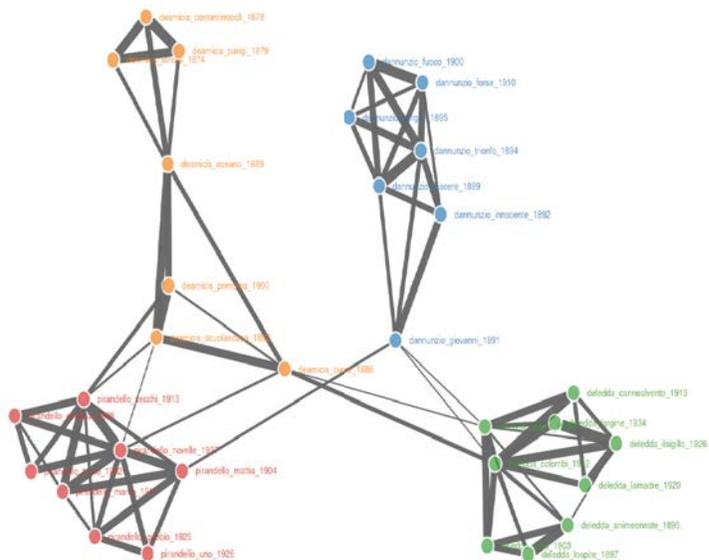


Figura 3 – Network ottenuto tramite l’analisi stilometrica di quattro autori italiani

Molteplici problemi di storia e teoria letteraria hanno trovato (parziale) soluzione nella stilometria, dalla posizione di Kleist tra classicisti e romantici (Jannidis, Lauer 2014), fino alla (non) esistenza dello “stile tardo” nel canone letterario occidentale (Rebora, Salgaro 2018). Problema metodologico di fondo in queste ricerche è la corretta “operazionalizzazione” (Moretti 2013b) dei concetti degli studi letterari entro categorie misurabili: per esempio, occorre stabilire fino a che punto e con quali rischi i concetti di “romanticismo,” “classicismo” e “stile tardo” possano essere ricondotti alle diverse frequenze d’uso delle parole funzione. Eppure, i portati teorici delle applicazioni stilometriche non sono trascurabili. In primo luogo, Jan Rybicki (2015, 89) nota come il successo di tale metodologia nell’attribuzione autoriale possa definitivamente smentire la presunta “morte dell’autore”, al centro di tanti dibattiti in area post-strutturalista. Tra le maggiori acquisizioni teoriche, è presente inoltre una nuova definizione del concetto di stile, che ambisce a integrare i più recenti contributi entro le prospettive tradizionali dell’analisi stilistica. Secondo Herrmann, Schöch e van Dalen-Oskam, “style is a property of texts constituted by an ensemble of formal features which can be observed quantitatively or qualitatively” (ivi, 44). Sarà interessante notare come, se si intende “testo” nella sua accezione più ampia di “documento”, la definizione di Herrmann, Schöch e van Dalen-Oskam possa essere applicata anche al *graphic novel*.

2. Verso una stilometria del *graphic novel*

Uno dei principali problemi nella trasposizione degli approcci stilometrici allo studio del *graphic novel*; è l'individuazione dei "formal features" su cui basare l'analisi: in pratica, occorre identificare aspetti misurabili che ricorrano in tutti i *graphic novels*, e che ricoprano lo stesso ruolo delle parole funzione nella stilometria del testo².

Una prima proposta per questo tipo di applicazione giunge in tempi recentissimi, in un volume dedicato allo studio "empirico" dei comics, dove Alexander Dunst e Rita Hartel (2018) propongono una "stilometria visuale" dei *graphic novels*. L'opportunità di integrare i contenuti testuali tra i *features* dell'analisi, per quanto auspicabile e ricca di potenzialità (perché capace idealmente di dar vita a un'analisi multimodale dei documenti), è momentaneamente accantonata per ragioni di carattere pratico. Qualsiasi analisi stilometrica, infatti, lavora necessariamente su documenti in formato digitale, mentre la quasi totalità delle digitalizzazioni oggi disponibili non fornisce le trascrizioni dei testi che accompagnano le immagini. Per questo motivo, Dunst e Hartel limitano la loro analisi a una selezione di tre *features* visuali: entropia, luminosità media e numero di forme.

Il concetto di entropia è derivato dalle leggi della termodinamica, e indica il livello di disordine in un sistema isolato – sia esso una bottiglia d'acqua, un reattore nucleare, o una semplice immagine. Prendendo a riferimento l'arte contemporanea, si può quindi dire che un monocromo di Yves Klein ha entropia molto bassa, poco più alta sarà quella di un Mondrian, ancora maggiore quella di un Pollock, e così via. Il conteggio del numero di forme segue una logica simile, perché misura il numero massimo di forme geometriche di base (quali cerchi, quadrati e rettangoli) entro cui un'immagine può essere scomposta. Di gran lunga più intuitivo è infine il concetto di luminosità media, che indica semplicemente se un'immagine è dominata da toni chiari o scuri.

Combinando questi tre tipi di misurazioni, Dunst e Hartel giungono a risultati tanto promettenti quanto interlocutori. Per esempio, alcune

² Occorre comunque tenere presente come le parole funzione non siano affatto gli unici "formal features" utilizzati in stilometria. Questi possono essere anche strutture sintattiche (Van Cranenburgh 2012), sequenze di caratteri all'interno delle parole (Cannettieri 2013), o misurazioni ancora più astratte, derivate dall'utilizzo di algoritmi di compressione dei dati e giustificate dai modelli della teoria dell'informazione (Basile, Benedetto, Calioti *et al.* 2008). A stimolare lo sviluppo di questa pleora di metodologie, l'organizzazione CLEF (Conference and Labs of the Evaluation Forum) organizza ogni anno una serie di competizioni (PAN competitions), molte delle quali sono dedicate proprio alla messa a punto di nuovi approcci per l'attribuzione autoriale. Resta il fatto che il metodo Delta è ancora tra i più efficaci e senza dubbio il più utilizzato nella comunità di ricerca.

nette distinzioni di genere sono individuate attraverso la sola luminosità media (il *graphic fantasy* è molto più scuro del *graphic memoir*, cfr. ivi, 52), ma una chiara distinzione tra gli autori non viene ottenuta nemmeno combinando i tre *features* (ivi, 55).

Molto migliori sono i risultati ottenuti in un altro studio, pubblicato pochi mesi più tardi da Jochen Laubrock e David Dubray (2018), che giunge fino a un 93% di accuratezza nell'attribuzione delle opere ai propri autori. La particolarità dell'approccio di Laubrock e Dubray è che, invece di servirsi dei tre *features* sopra elencati, sceglie di processare le immagini tramite un algoritmo appartenente a una delle famiglie più recenti e sofisticate, nota con il nome di "reti neurali convoluzionali".

Le reti neurali sono un tipo di algoritmi che rientra nella branca dell'intelligenza artificiale nota come *machine learning*, o "apprendimento automatico". Nell'ambito della *computer science*, le logiche dell'apprendimento automatico si sono crescentemente affermate negli ultimi decenni, surclassando le originarie intuizioni sull'intelligenza artificiale, che interpretavano quest'ultima come un fenomeno emergente da un complesso sistema di leggi su cui si fonda la conoscenza. Secondo Buduma e Locascio, "[i]n machine learning, instead of teaching a computer a massive list of rules to solve the problem, we give it a model with which it can evaluate examples and a small set of instructions to modify the model when it makes a mistake" (2017, 8). Gli algoritmi di *machine learning* si basano in sostanza su una logica di tipo *trial and error*, e riescono ad "apprendere" anche le operazioni più complesse attraverso un approccio che procede dal basso, "imparando" tramite esempi e tentativi. Al loro centro, il nucleo preposto all'apprendimento delle funzioni è spesso rappresentato da artefatti quali le reti neurali.

Come il nome stesso lascia intendere, le reti neurali sono sistemi ispirati direttamente alla struttura del cervello umano: composte da "neuroni" fittamente interconnessi, esse sostituiscono dendriti, assoni e sinapsi con una serie di formule matematiche che ne simulano il funzionamento. All'interno del computer, queste reti neurali possono essere rappresentate tramite poche righe di codice-macchina, rendendo la loro implementazione quanto mai semplice e rapida.

In *machine learning*, esistono decine – se non centinaia – di tipi di reti neurali: tra di esse, le reti neurali convoluzionali si distinguono per una caratteristica specifica, ancora una volta interpretabile tramite il contributo delle neuroscienze. Secondo LeCun, Bengio e Hinton,

[...] the overall architecture is reminiscent of the LGN-V1-V2-V4-IT hierarchy in the visual cortex ventral pathway. When ConvNet [convolutional network] models and monkeys are shown the same picture, the activations of high-level units in the ConvNet explains half of the variance of random sets of 160 neurons in the monkey's inferotemporal cortex. (2015, 439)

Al di là dei più complessi dettagli di funzionamento, è evidente quanto le reti neurali convoluzionali siano strettamente imparentate con il sistema visivo. In effetti, la convoluzione è un processo generalmente riconosciuto come parte costitutiva del fenomeno della visione umana, laddove un'immagine, nel momento in cui viene interpretata, è naturalmente scomposta nelle sue parti costitutive (Balderas Silva, Ponce Cruz, Molina Gutierrez 2018, 106). Allo stesso modo, i filtri convoluzionali cercano di estrarre dei *pattern* (siano essi un volto, una lettera dell'alfabeto, o una forma geometrica) dall'immagine analizzata.

Il successo delle reti neurali convoluzionali nell'attribuire i *graphic novels* dipende quindi da questo collegamento diretto con il funzionamento del sistema visivo, ma può anche essere ricondotto a ragioni di tipo più strettamente matematico. Prodotto finale di tali reti è infatti una rappresentazione vettoriale delle immagini: così come la distanza Delta tramuta i testi in lunghe liste di numeri (che sono le frequenze di utilizzo delle parole funzione), così le reti neurali convoluzionali tramutano le immagini in altrettante liste – le quali hanno natura molto più astratta³ –, ma che possono essere confrontate tra di loro tramite le stesse metodologie. E se l'approccio di Dunst e Hartel rappresentava le immagini tramite vettori a tre dimensioni (entropia, numero di forme e luminosità media), il metodo di Laubrock e Dubray riesce a tramutarle in vettori a migliaia di dimensioni, fornendo così molti più parametri su cui basare la classificazione.

³ Semplificando, si possono interpretare queste dimensioni come una serie di “forme-base” che costituiscono le immagini, e che vengono identificate tramite i filtri convoluzionali. Tali forme possono essere i volti, i caratteri e le figure geometriche cui si accennava sopra, anche se, poiché emergenti dal processo di “allenamento” dell'algoritmo e frutto di complesse manipolazioni interne, spesso mancano di una diretta corrispondenza con qualsiasi interpretazione intuitiva del fenomeno della visione.

3. Classificare i graphic novels. Un esperimento

Al fine di verificare quanto *machine learning* e reti neurali possano stimolare una migliore – o anche solo diversa – comprensione delle narrazioni grafiche, un semplice esperimento è stato messo a punto su un piccolo corpus, composto da dieci *graphic novels*⁴ (per tutti i dettagli, cfr. Tabella 1).

Autore	Titolo	Anno di pubblicazione
Will Eisner	<i>A Contract with God</i>	1978
Frank Miller	<i>Batman: The Dark Knight Returns</i>	1986
Frank Miller	<i>Batman: Year One</i>	1987
Alan Moore	<i>Watchmen</i>	1987
David Wojnarowicz	<i>7 Miles a Second</i>	1996
Art Spiegelman	<i>The Complete Maus</i>	1996
John Wagner	<i>A History of Violence</i>	1997
Jeffrey Brown	<i>Clumsy</i>	2002
Shaun Tan	<i>The Arrival</i>	2006
Una	<i>Becoming Unbecoming</i>	2015

Tabella 1 – Composizione del corpus campione

Al fine di semplificare le analisi, il corpus è stato composto dalle prime dieci pagine di ogni testo, per un totale di cento pagine. L'esperimento è stato condotto tramite il software *Orange* (Demšar, Curk, Erjavec *et al.* 2013), che permette di gestire, attraverso una semplice interfaccia grafica, un piccolo "laboratorio virtuale" in cui svolgere le proprie sperimentazioni. La rete neurale convoluzionale adottata al suo interno è nota come *Inception V3* (Szegedy, Vanhoucke, Ioffe *et al.* 2016), tra le più avanzate nell'ambito della *computer vision*⁵. I risultati dell'analisi sono visualizzati in figura 4.

⁴ Corpora molto più estesi sono attualmente in corso di sviluppo, come il Graphic Narrative Corpus (Dunst, Hartel e Laubrock 2017), che contiene al momento circa 240 titoli.

⁵ Si noti però come la rete sia stata allenata sul corpus *ImageNet*, <<http://www.image-net.org/>> (10/2020), messo a punto per il riconoscimento di immagini reali, non degli stili del *graphic novel*. È particolarmente significativo come la rete, per quanto in linea di principio inadeguata allo scopo, riesca comunque a individuare le distinzioni.

Graphic Novel Experiment Cluster Analysis

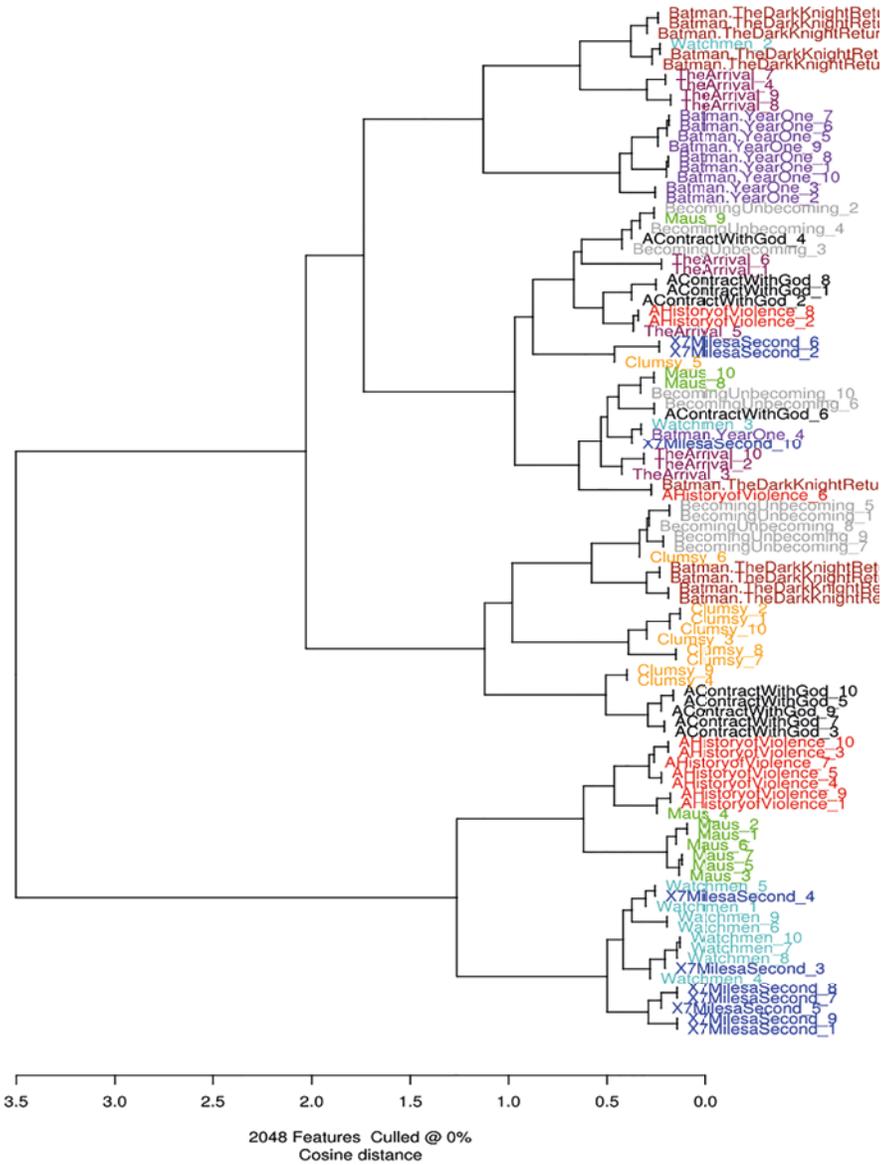


Figura 4 – Dendrogramma dei dieci *graphic novels* nel corpus campione.
Ogni ramo rappresenta una pagina, ogni colore un titolo

Come evidenziato dai diversi colori dei rami del dendrogramma, il metodo sembra avere un minore successo rispetto a quando applicato sui testi della letteratura italiana. Molte pagine provenienti da diversi *graphic novels* si raggruppano assieme disordinatamente, mentre nessun titolo nella selezione forma un singolo *cluster*. Le eccezioni però non mancano. Nove pagine di *Batman. Year One* sono riunite nella parte alta del grafico, non molto lontano da altre cinque pagine di *The Dark Knight Returns*. Il successo delle attribuzioni in ambito supereroistico è confermato dalle otto pagine estratte da *Watchmen*, che si riuniscono uniformemente – con qualche piccola intrusione da *7 Miles a Second* – nella parte bassa del grafico. Molto più interessanti risultano però alcuni errori nei raggruppamenti, in particolare l’inserzione di quattro pagine da *The Dark Knight Returns* in un *cluster* dominato da testi di taglio stilistico molto più sperimentale (*Clumsy, Becoming Unbecoming e A Contract with God*). L’analisi stilometrica sembra insomma confermare come in queste quattro pagine – che si distinguono infatti per una composizione diversa, più libera e asimmetrica (cfr. Miller 1986, 11, 12, 14 e 18) – l’autore si sia spinto al di là delle convenzioni imposte dal genere.

		Predicted											
		<i>7 Miles a Second</i>	<i>A Contract With God</i>	<i>A History of Violence</i>	<i>Batman - The Dark Knight Returns</i>	<i>Batman - Year One</i>	<i>Becoming Unbecoming</i>	<i>Clumsy</i>	<i>Maus</i>	<i>The Arrival</i>	<i>Watchmen</i>	Σ	
Actual	<i>7 Miles a Second</i>	7	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	
	<i>A Contract With God</i>	0	6	0	0	0	0	0	0	0	4	0	
	<i>A History of Violence</i>	0	0	6	1	0	0	0	0	1	2	0	
	<i>Batman - The Dark Knight Returns</i>	1	0	0	6	0	1	0	0	0	1	1	
	<i>Batman - Year One</i>	0	0	0	0	9	0	0	0	0	1	0	
	<i>Becoming Unbecoming</i>	1	1	0	0	0	5	0	0	0	3	0	
	<i>Clumsy</i>	0	0	0	0	0	4	6	0	0	0	0	
	<i>Maus</i>	0	1	0	0	0	1	0	7	1	1	0	
	<i>The Arrival</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	
	<i>Watchmen</i>	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	6	
	Σ		11	8	6	7	10	11	6	8	26	7	

Tabella 2 – Risultati dell’analisi tramite *Support Vector Machines* dei dieci *graphic novels* nel corpus campione

Mantenendo la focalizzazione sugli errori attributivi, un’ulteriore analisi permette di individuare un fenomeno ancora più interessante. I risultati in Tabella 2 sono ottenuti tramite un metodo leggermente diverso (noto come *Support Vector Machines*), che utilizza i prodotti della rete neurale convoluzionale per compiere una serie di “predizioni”. In sostanza, invece di disporre le singole pagine sui rami di un albero (come nei dendrogrammi), le *Support Vector Machines* cercano di individuare il testo di provenienza per ciascuna delle pagine. Tabella 2 presenta quindi una verifica dell’efficienza del metodo: sulle sue righe, sono collocati

i testi a cui le pagine appartengono effettivamente; sulle colonne, si trovano quelli a cui sono state attribuite. Un'efficienza perfetta genererebbe una tabella con valori collocati unicamente sulla diagonale discendente, mentre ogni valore al di fuori di questa diagonale indica un errore. La tabella conferma ancora una volta come *Batman. Year One* sia il testo attribuito con maggiore efficacia. L'anomalia più rilevante, però, si trova sulla colonna di *The Arrival*: un totale di 26 pagine sulle 100 totali sono attribuite a questo titolo (10 correttamente e 16 provenienti da pressoché tutti gli altri titoli, con la sola eccezione di *Clumsy*). Nella classificazione compiuta dalle *Support Vector Machines*, *The Arrival* ha insomma agito come un attrattore anomalo, verso cui sono state spinte molteplici pagine irrelate. Sul piano interpretativo, l'analisi stilometrica conferma così l'eccezionalità del caso di *The Arrival*, definito come "a novel that contains no words" (Johnston 2012, 426), "designed to look like a weathered old photo album" (Devos 2011, 20) e ambientato in un mondo surreale che colloca "the reader on the same level of the protagonist: both are lost in and baffled by the new surroundings" (ivi, 19). Allo stesso modo, si può aggiungere, anche le *Support Vector Machines* vengono confuse e disorientate dall'arte di Shaun Tan.

4. Conclusione. Una tensione irrisolvibile

Di fronte alla crescente applicazione dei metodi computazionali negli studi umanistici, non sono mancati gli inviti alla cautela e le critiche più serrate (per un contributo tra i più lucidi e aggiornati, cfr. Da 2019). In Italia, Lorenzo Tomasin ha disegnato le prospettive più distopiche, paventando l'affermarsi in ambito umanistico di persone "forse meno adatte di tante macchine a ragionare con la complessità e la lungimiranza che certe materie richiederebbero. Cioè i progettisti di macchine" (Tomasin 2017).

Il timore non si può dire del tutto infondato, e gli stessi *digital humanists* hanno messo in evidenza il *double bind* in cui molti progetti si sono spesso impigliati, perché "more interested in validating their tools [...] than in pursuing genuine discoveries" (Hammond 2017, 1). Il piccolo esperimento qui presentato mostra, però, quanto la preoccupazione per la validazione degli strumenti possa essere superata dal valore interpretativo insito negli errori stessi del software. Per richiamarsi alle teorizzazioni di Willard McCarty, la ricerca con metodi computazionali si colloca nell'"inevitable mismatch between a representation and reality" (2005, 5): la mancata corrispondenza è inevitabile, ma è proprio da questo fallimento che origina l'inesausto lavoro del ricercatore, tanto in ambito scientifico; quanto in quello umanistico. E se le "due culture" saranno per sempre destinate a non trovare un'unità (un fatto in sé non negativo, se per "unità" si intende uniformazione), è forse dalla loro "irresolvable

yet productive tension” (Hall 2013, 802) che il pensiero e la conoscenza umana potranno trarre l’energia necessaria per sostenersi a vicenda, proiettandosi nel futuro in una dinamica che, senza troppe presunzioni, potremmo chiamare con il nome di progresso.

Riferimenti bibliografici

- Balderas Silva David, Ponce Cruz Pedro, Molina Gutierrez Arturo (2018), “Are the Long–Short Term Memory and Convolution Neural Networks Really Based on Biological Systems?”, *ICT Express* IV, 2, 100-106, doi: 10.1016/j.icte.2018.04.001.
- Basile Chiara, Benedetto Dario, Caglioti Emanuele, *et al.* (2008), “An Example of Mathematical Authorship Attribution”, *Journal of Mathematical Physics*, XLIX, 12, 5211, doi: 10.1063/1.2996507.
- Brown Jeffrey (2002), *Clumsy. A Novel*, Marietta, Top Self Productions.
- Buduma Nikhil, Locascio Nicholas (2017), *Fundamentals of Deep Learning: Designing next-Generation Machine Intelligence Algorithms*, Sebastopol, O’Reilly Media.
- Burrows John (2002), “ ‘Delta’: A Measure of Stylistic Difference and a Guide to Likely Authorship”, *Literary and Linguistic Computing*, XVII, 3, 267-287, doi: 10.1093/lc/17.3.267.
- Canettieri Paolo (2013), “Le impronte digitali dell’autore: un metodo di attribuzione automatizzata per i testi delle letterature romanze”, *Le Forme e La Storia*, VI, 2, 229-243.
- Da Nan Z. (2019), “The Computational Case against Computational Literary Studies”, *Critical Inquiry*, XLV, 3, 601-639, doi: 10.1086/702594.
- Demšar Janez, Curk Tomaž, Erjavec Aleš, *et al.* (2013), “Orange: Data Mining Toolbox in Python”, *The Journal of Machine Learning Research*, XIV, 1, 2349-2353, doi: abs/10.5555/2567709.2567736.
- Devos Lien (2011), “Not All That’s Modern Is Post: Shaun Tan’s Grand Narrative”, *Bookbird*, XLIX, 4, 17-23, doi: 10.1353/bkb.2011.0069.
- Dunst Alexander, Hartel Rita (2018), “The Quantitative Analysis of Comics: Towards a Visual Stylometry of Graphic Narrative”, in Alexander Dunst, Jochen Laubrock, and Janina Wildfeuer (eds), *Empirical Comics Research. Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*, New York, Routledge, 43-61.
- Dunst Alexander, Hartel Rita, Laubrock Jochen (2017), “The Graphic Narrative Corpus (GNC): Design, Annotation, and Analysis for the Digital Humanities”, in *ICDAR2017, Proceedings of the 14th IAPR International Conference on Document Analysis and Recognition (Kyoto, November 13-15, 2017)*, Piscataway, IEEE, 15-20, doi: 10.1109/ICDAR.2017.286.
- Eder Maciej (2012), “Mind Your Corpus: Systematic Errors in Authorship Attribution”, in J.C. Meister (ed.), *Digital Humanities 2012*, Conference Abstracts (Hamburg, July 16-22, 2012), Hamburg, Hamburg UP, 181-185.
- (2013), “Does Size Matter? Authorship Attribution, Small Samples, Big Problem”, *Digital Scholarship in the Humanities*, XXX, 2, 167-182, doi: 10.1093/lc/fqt066.
- (2017), “Visualization in Stylometry: Cluster Analysis Using Networks”, *Digital Scholarship in the Humanities* XXXII, 1, 50-64, doi: 10.1093/lc/fqv061.

- Eisner Will (1978), *A Contract with God*, New York, Baronet Books.
- Evert Stefan, Proisl Thomas, Jannidis Fotis, et al. (2017), "Understanding and Explaining Delta Measures for Authorship Attribution", *Digital Scholarship in the Humanities* XXXII, suppl. 2, ii4-ii16, doi:10.1093/llc/fqx023.
- Graphic Narrative Corpus <<https://groups.uni-paderborn.de/graphic-literature/gncorpus/corpus.php>> (10/2020).
- Hall Gary (2013), "Toward a Postdigital Humanities: Cultural Analytics and the Computational Turn to Data-Driven Scholarship", *American Literature*, LXXXV, 4, 781-809, doi: 10.1215/00029831-2367337.
- Hammond Adam (2017), "The Double Bind of Validation: Distant Reading and the Digital Humanities' 'Trough of Disillusionment'", *Literature Compass*, XIV, 8, 1-12, doi: 10.1111/lic3.12402.
- Herrmann J.B., Schöch Christof, van Dalen-Oskam Karina (2015), "Revisiting Style, a Key Concept in Literary Studies", *Journal of Literary Theory*, IX, 1, 25-52, doi: 10.1515/jlt-2015-0003.
- Holmes D.I. (1998), "The Evolution of Stylometry in Humanities Scholarship", *Literary and Linguistic Computing*, XIII, 3, 111-117, doi: 10.1093/llc/13.3.111. *ImageNet*, <<http://www.image-net.org/>> (10/2020).
- Jannidis Fotis, Lauer Gerhard (2014), "Burrows's Delta and Its Use in German Literary History", in Matt Erlin, Lynne Tatlock (eds), *Distant Readings. Topologies of German Culture in the Long Nineteenth Century*, Rochester, Camden House, 29-54.
- Johnston R.R. (2012), "Graphic Trinities: Languages, Literature, and Words-in-Pictures in Shaun Tan's *The Arrival*", *Visual Communication*, XI, 4, 421-441, doi: 10.1177/1470357212454091.
- Juola Patrick (2006), "Authorship Attribution", *Foundations and Trends in Information Retrieval*, I, 3, 233-334, doi: 10.1561/1500000005.
- Kestemont Mike (2014), "Function Words in Authorship Attribution. From Black Magic to Theory?", in Anna Feldman, Anna Kazantseva, Stan Szpakowicz (eds), *CLFL*, Proceedings of the 3rd Workshop on Computational Linguistics for Literature (Gothenburg, April 27, 2014), Gothenburg, Association for Computational Linguistics, 59-66, doi: 10.3115/v1/W14-0908.
- Lancashire Ian (2004), "Cognitive Stylistics and the Literary Imagination", in Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth (eds), *A Companion to Digital Humanities*, Oxford, Blackwell, 397-414, doi: 10.1002/9780470999875.
- Laubrock Jochen, Dubray David (2018), "Computational Analysis and Visual Stylo-metry of Comics Using Convolutional Neural Networks", in *DH2018*, Book of Abstracts (Mexico City, June 26-29, 2018), Mexico City, ADHO, 228-230.
- LeCun Yann, Bengio Yoshua, Hinton Geoffrey (2015), "Deep Learning", *Nature*, DXXI, 7553, 436-444, doi: 10.1038/nature14539.
- McCarty Willard (2005), *Humanities Computing*, London, Palgrave Macmillan.
- Mendenhall T.C. (1887), "The Characteristic Curves of Composition", *Science* ns-IX, 214S, 237-246, doi: 10.1126/science.ns-9.214S.237.
- Miller Frank (1986), *Batman: The Dark Knight Returns*, Burbank, DC Comics.
- (1987), *Batman: Year One*, Burbank, DC Comics.
- Moore Alan (1986-1987), *Watchmen*, Burbank, DC Comics.
- Moretti Franco (2013a), *Distant Reading*, London, Verso.

- (2013b), “ ‘Operationalizing’: Or, the Function of Measurement in Modern Literary Theory”, *Pamphlet of the Stanford Literary Lab*, 6, 1-15, doi: 10.15794/jell.2014.60.1.001.
- Morton A.Q. (1978), *Literary Detection: How to Prove Authorship and Fraud in Literature and Documents*. New York, Scribner’s.
- Mosteller Frederick, Wallace D.L. (1964), *Inference and Disputed Authorship: The Federalist*, Reading, Addison-Wesley.
- Orange, <<https://orange.biolab.si/>> (10/2020).
- Rebora Simone (2019), <https://github.com/SimoneRebora/Mendenhall_experiment> (10/2020).
- Rebora Simone, Salgaro Massimo (2018), “Is ‘Late Style’ Measurable? A Stylometric Analysis of Johann Wolfgang Goethe’s, Robert Musil’s, and Franz Kafka’s Late Works”, *Elephant & Castle*, 18, 3-39.
- Romberger James (2012), *7 Miles a Second*, Seattle, Fantagraphics Books.
- Rybicki Jan (2015), “Success Rates in Most-Frequent-Word-Based Authorship Attribution. A Case Study of 1000 Polish Novels from Ignacy Krasicki to Jerzy Pilch”, *Studies in Polish Linguistics*, X, 2, 87-104, doi: 10.4467/23005920S PL.15.004.3561.
- Schindler R.M. (1978), “The Effect of Prose Context on Visual Search for Letters”, *Memory & Cognition*, VI, 2, 124-130, doi: 10.3758/BF03197437.
- Szegedy Christian, Vanhoucke Vincent, Ioffe Sergey, et al. (2016), “Rethinking the Inception Architecture for Computer Vision”, *CVPR 2016*, Proceedings of the IEEE Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (Las Vegas, June 26 - July 1, 2016), Piscataway, IEEE, 2818-2826, doi: 10.1109/CVPR.2016.308.
- Tan Shaun (2006), *The Arrival*, London, Hodder & Stoughton.
- Tomasin Lorenzo (2017), *L'impronta digitale: cultura umanistica e tecnologia*, Roma, Carocci.
- Una (2015), *Becoming. Unbecoming*, Oxford, Myriad Editions.
- Van Cranenburgh Andreas (2012), “Literary Authorship Attribution With Phrase-Structure Fragments”, in D.K. Elson, Anna Kazantseva, Rada Mihalcea, et al. (eds), *CLfL at NAACL 2012*, Proceedings of the Computational Linguistics for Literature Workshop (Montreal, June 3-8, 2012), Stroudsburg, Association for Computational Linguistics, 59-63.

Case Studies

LETTURA, LETTERATURA, FUMETTO.
MARIA CALLAS IN GRAPHIC NOVEL*

Enza Biagini

Università degli Studi di Firenze (<enza.biagini@unifi.it>)

Abstract:

This essay aims to analyse the relationship between word and image in the medium of the graphic novel, focusing on two works: *Io sono Maria Callas* by Vanna Vinci (2018) and *Sempre libera* by Lorenza Natarella (2017). By means of a theoretical analysis that uses the tools of structuralism and Visual Studies, the essay describes both the deep relationship and mutual influence between literature and the graphic novel.

Keywords: graphic novel, intermediality, Lorenza Natarella, Vanna Vinci, words and images

Che cos'è il fumetto? È una domanda questa apparentemente semplice ma a cui è molto difficile dare una risposta univoca e definitiva. Si tratta di un genere della letteratura? Di nuovo tipo di pittura-racconto? Di una deriva dell'illustrazione e delle arti grafiche? Oppure è una forma comunicativa autonoma? Abbiamo a che fare con un linguaggio intermediale? È qualcosa che riconosciamo nel momento in cui lo vediamo? Qual è la sua intrinseca vocazione? Quella di essere un mezzo di comunicazione popolare? Si manifesta solo grazie all'incontro di immagini e parole? Può fare a meno delle seconde? È delle prime?. (Tosti 2016, 3)

Il processo di lettura dei fumetti è un'estensione del testo. Nel testo puro e semplice il processo di lettura richiede una conversione da parole a immagini: il fumetto lo accelera fornendo le immagini. Quando è ben realizzato, il fumetto supera i problemi di conversione e velocità per diventare un tutt'unico. In ogni senso, nonostante il nome improprio che ha ricevuto, questa forma espressiva ha il diritto di essere considerata "letteratura" perché le immagini sono impiegate come un linguaggio. C'è un rapporto ben percepibile con l'iconografia e i pittogrammi della scrittura orientale. Quando questo linguaggio viene impiegato per fornire idee e informazioni, si distingue da un intrattenimento visivo privo di significato. Il che rende i fumetti un mezzo di comunicazione che racconta storie. (Eisner 2001 [1996], 9)

*In merito alle immagini discusse a testo, i curatori del volume dichiarano che le stesse risultano a bassa definizione, unitamente al fatto che l'individuazione dei diritti di riproduzione non è risultata perseguibile. In considerazione della mancata risposta – avanzata con la formula del silenzio assenso – e visto e considerato che le immagini vengono qui utilizzate per uso non-commerciale e a scopo di ricerca scientifica, i curatori ritengono che sia stata usata la cautela necessaria e che si sia ottemperato alle restrizioni previste dalle dichiarazioni in merito.

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI: 10.36253/fup_best_practice)

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori (a cura di), *Il graphic novel. Un crossover per la modernità* © 2020 Author(s), content CC BY-NC-ND 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2420-8361 (online), ISBN 978-88-5518-221-8 (online PDF), ISBN 978-88-5518-222-5 (XML), DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

1. Il lettore di romanzi e di fumetti

Lo scrittore Orhan Pamuk, presentandosi in veste di lettore “ingenuo e sentimentale”, ha evocato lungamente la folla di esperienze che fa ressa nella mente di un “liseur de roman” (Thibaudet 2000 [1925]):

Sono quarant'anni che leggo romanzi. So che nei confronti di questo genere letterario si possono adottare vari atteggiamenti, che ci sono molti modi di affidargli la nostra anima e la nostra mente, prendendolo alla leggera o con serietà. E ho imparato per esperienza che ci sono molti modi di leggere un romanzo. A volte leggiamo in modo logico, a volte con gli occhi, a volte con l'immaginazione, a volte con una piccola porzione della mente, a volte nel modo che vogliamo noi, a volte nel modo che il libro ci impone, e a volte con ogni fibra del nostro essere.¹ (Pamuk 2012, 6, trad. di Nadotti)

Percorrendo il ventaglio dei possibili atteggiamenti (leggerezza, serietà, logica, superficialità, partecipazione incondizionata, parziale o libera), lo sguardo si appunta sugli elementi di mediazione, evocati dall'autore, che rendono possibile l'esperienza e la fruizione estetica, emotiva e riflessiva da parte del lettore reale. Pamuk convoca a raccolta “pensieri generali [...] fatti minuti, luoghi, paesaggi e pensieri dei personaggi” suscitati dalla lettura, intermediaria l'immaginazione. È questa che, mettendo in movimento la capacità di “immaginare immagini” da descrizioni di pensieri e immagini altrui, ha la funzione di aprire gli occhi al lettore e di spalancare l'accesso alla riflessione, provocando una sua *Bildung* esistenziale ed estetica con effetti cognitivi totalizzanti (scatenati dalla “conversione da parole a immagine” della lettura, descritta da Eisner), presentati come un'autentica esperienza di “illusion romanesque” da Orhan Pamuk:

I romanzi sono seconde vite. Al pari dei sogni di cui parla il poeta francese Gérard de Nerval, rivelano i colori e la complessità della nostra vita e sono pieni di gente, facce e oggetti che ci sembra di riconoscere. Leggendo un

¹ “I have been reading novels for forty years. I know there are many stances we can adopt toward the novel, many ways in which we commit our soul and mind to it, treating it lightly or seriously. And in just the same manner, I have learned by experience that there are many ways to read a novel. We read sometimes logically, sometimes with our eyes, sometimes with our imagination, sometimes with a small part of our mind, sometimes the way we want to, sometimes the way the book want us to, and sometimes with every fiber of our being” (Pamuk 2010 [2006], 4). In Pamuk, il tema di “ciò che immagina o pensa il lettore” appare come un vero e proprio “luogo” della sua poetica personale. Ed è sulla ricerca di una scintilla immaginativa di messa in contatto che si fonda, in particolare, lo straordinario romanzo *L'innocenza degli oggetti: il museo dell'innocenza, Istanbul*, trad. di La Rosa Salim, 2009 [2008]. Ma più in generale, non esistono, credo, romanzieri (da Thibaudet a Nabokov o Eco) che non si siano lasciati tentare dall'“immaginare cosa/come immagina il lettore ideale”.

romanzo, come nei sogni, accade a volte che la natura straordinaria degli avvenimenti ci colpisca con tale forza da farci dimenticare dove siamo, e con l'occhio della mente vediamo noi stessi fra le persone e i fatti immaginari di cui siamo spettatori. (Pamuk 2012, 10?, trad. di Nadotti)²

Può, questo muto e sotterraneo fenomeno di *einfulhung* (attribuito all'occhio della mente), che evoca ed assomma molti sintomi dell'"illusione romanzesca", reggere a una ipotesi di confronto con i modi di lettura, o gli effetti di lettura prodotti dalla forma di racconto, il fumetto – il *graphic novel* o romanzo disegnato, suo figlio nobile – relativamente più recente, accompagnato però da altrettanto successo di pubblico e di interesse teorico quanto la forma tradizionale? Probabilmente no, e le ragioni sono insite nella complessa natura del linguaggio del fumetto. Una complessità che la stessa falsariga dei quesiti (retorici) posti da Andrea Tosti, nell'estratto citato in esergo, delinea compiutamente sin dal preambolo in cui prospetta risposte non "univoche e definitive" e diverse "opzioni strutturali", tutte valide. Ma, insieme all'autore, si potrebbe tornare a considerare il quadro complessivo in cui il fumetto – come pure la forma più recente del *graphic novel*³, considerata letterariamente più "rilevante" – secondo le definizioni più ricorrenti, si prefigura, al contempo come: 1) un genere creativo originariamente di natura popolare; 2) una modalità di comunicazione autonoma, con radici storiche in una lunga tradizione (riconducibili alla teoria e pratica del racconto rupestre, "historiato", del libro illustrato...); 3) un "linguaggio intermediale", caratterizzato dall'incontro tra scrittura e immagini – che può fare a meno della prima ma non delle seconde⁴ – ben riconoscibile grazie agli incroci dei codici, semiotico / visuale, legati strutturalmente. Tutte queste implicazioni confermano la prospettiva di complessità, anticipata sopra, sulla natura del fumetto dove, derogando alla classica opposizione tra mimesis e diegesis (lo *showing* e il *telling* dei narratologi moderni), si "mostrano"

² "Novels are second lives. Like the dreams that the French poet Gérard de Nerval speaks of, novels reveal the colors and complexities of our lives and are full of people, faces, and objects we feel we recognize. Just as in dreams, when we read novels we are sometimes so powerfully struck by the extraordinary nature of the things we encounter that we forget where we are and envision ourselves in the midst of the imaginary events and people we are witnessing" (Pamuk 2010 [2006], 3).

³ Tra il (e la) *graphic novel*, l'opzione del maschile rinvia implicitamente, qui e altrove, al riferimento strutturale di "romanzo grafico".

⁴ Secondo Thierry Groensteen, "La bande dessinée a appris à faire silence" (2011, 4). Nei capitoli seguenti l'autore si occupa della narrativa "astratta", – considerata nel contempo "di scarsa incidenza narrativa" e altamente letteraria –, e delle deroghe alla regola della logica sequenziale dell'immagine (ivi, 7-41). Se non diversamente indicato le traduzioni sono di chi scrive.

e, nel contempo, si “narrano” storie⁵. Da ciò si deduce che, contro ogni previsione, la lettura del fumetto (e quella del *graphic novel*⁶), proprio in quanto essenzialmente lettura di immagini che raccontano, rappresenta, nella sostanza, già una maniera di leggere, una pratica piuttosto complessa che sta tra ricezione filmica – di testi con immagini fisse (fittiziamente in movimento) – e lettura di opere (fanzionali). Per questa ragione, anche se non è possibile escludere totalmente il modo di coinvolgimento da “fantasticheria romanzesca indotta” (immaginazione di luoghi, immedesimazione, empatia o distacco nei confronti dei protagonisti), evocata da Pamuk, per indicare gli effetti del leggere romanzi, conviene focalizzare l’attenzione su una modalità di approccio al fumetto, più specificamente dipendente dal “guardare e vedere”. Si tratta piuttosto di una modalità di percezione, all’apparenza meno connotata emotivamente, ma altrettanto coinvolgente e funzionale sotto il profilo cognitivo (dicendo molto su come “funziona la mente”), che mi sembra giusto sia considerato come un fenomeno peculiare della lettura delle storie visuali.

2. Lettura del fumetto e “discorso interiore”

Accantonata l’idea di una ritrovata possibilità di “illusion romanesque” – attraverso l’esperienza della lettura dei *comics* –, una prima considerazione, che deriva dai numerosi studi teorici applicati a questa arte, consiste nell’invito a cessare di continuare a “leggere i fumetti da analfabeti” e a tentare la via di quella “alfabetizzazione visiva”, proposta da Will Eisner; esigenza questa che, per il maestro del *graphic novel*, “è entrata di diritto nella lista delle competenze necessarie per comunicare nel nostro secolo” e ha posto i fumetti “al centro di un fenomeno”⁷ (Eisner 2001, 7, trad. di Gadducci, Tavosanis), in cui leggere consiste, quasi esclusivamente, nell’atto complementare di “guardare e leggere” (anzi, secondo Barbieri: “guardare per leggere”) le immagini e il testo scritto che le accompagna⁸.

⁵ Scott McCloud, nel suo strepitoso testo di “teoria figurata” (1993/2000/2006; 2018, 146-200, trad. di Favia), dedica una illuminante riflessione sull’argomento mostrare/narrare.

⁶ Ricordo brevemente che, secondo l’opinione diffusa, è vero che la lingua del *graphic novel* è il fumetto, però non tutti i fumetti possono essere considerati *graphic novel* o romanzo disegnato nel caso non rispettino i criteri della compiutezza narrativa.

⁷ Eisner (2001) cita, qualche pagina oltre, proprio il “bel libro” di Scott McCloud, *Capire il fumetto*, per segnalare la frase in cui McCloud dichiara che “il fumetto può contenere qualunque numero di idee e immagini” (9). Per ragioni legate alla pandemia non è stato possibile recuperare tutte le edizioni in lingua originale, che sono state pertanto citate in traduzione italiana.

⁸ La definizione appartiene a Daniele Barbieri, nel capitolo in cui lo studioso spiega che “Nel fumetto il guardare è interamente finalizzato a leggere” (2011, 108).

Infatti, malgrado l'invenzione grafica resti di assoluta rilevanza nel fumetto, è proprio la complementarità tra due linguaggi – iconico e grafico –, uniti in una “sintesi miracolosa” (secondo Benoît Peeters 2000, 113, trad. di Vogliotti), ad essere riconosciuta in quanto connotazione intrinseca e costitutiva del fumetto, tale da caratterizzare la prerogativa di unicità della doppia articolazione della sua potenziale “grammatica della creazione”⁹. Come ricorda Will Eisner:

I “fumetti” sfruttano due sistemi di comunicazione assolutamente fondamentali, le parole e le immagini. Questa separazione è consapevolmente arbitraria, ma sembra utile, dal momento che nel mondo della comunicazione moderna queste discipline sono considerate indipendenti. In realtà, hanno invece un'origine comune, e il potenziale espressivo del mezzo risiede tutto nella capacità di fondere abilmente parole e immagini. (Eisner 1997, 15, trad. di Gadducci, Tavosanis)

Il lettore di fumetti, – e alcuni teorici non mancano di sottolineare l'esperienza pratica di ognuno (e lo ribadiscono nelle loro riflessioni i grandi maestri ed esperti del mestiere, Will Eisner, Art Spiegelman, Scott McCloud, Benoît Peeters, e da noi, Andrea Paziienza, Lorenzo Mattotti, Igor Tuveri –, Gipi – Gian Alfonso Pacinotti –, ...) –, ha davanti ai propri occhi un universo mentale di “pensiero concretizzato” in forma iconica, dove le immagini equivalgono a frasi e ne sono gli elementi narrativi strutturali integranti che, come avverte spesso Will Eisner, non hanno il compito di “far immaginare” bensì, complessivamente, di provocare “sensazioni”, percezioni (Eisner, Miller 2005, trad. di Plazzi, Baldini). Sostenere che l'effetto “immaginativo secondario” della lettura romanzesca sia più intrinseco alla natura della scrittura finzionale e del linguaggio letterario che non al fumetto, in cui le parole hanno un peso vicario rispetto all'immagine, può apparire come una forzatura (specie per quanto concerne il romanzo grafico). Tuttavia, tale forzatura è finalizzata al tentativo di focalizzare l'attenzione sulla peculiarità della cooperazione a cui è chiamata la mente del lettore di *graphic novel* (definito “complice silenzioso” da McCloud¹⁰), che, sollecitata emotivamente dal linguaggio strutturalmente simbolico e “antirealistico” del fumetto (dove ogni vignetta è tutt'altro che riproduzione fotografica), è indotta ad attivare anche una modalità di collaborazione cognitiva piuttosto singolare, da prefigurarsi come risposta alla necessità di ricerca di “ricomposizione

⁹ Riferimento mutuato dal titolo del bel libro di George Steiner (2001; 2003, trad. di Restine).

¹⁰ Si veda: “Ogni atto commesso su carta da un fumettista è ASSISTITO e PERMESSO da un COMPLICE SILENZIOSO [...]. Il COMPLICE CRIMINALE noto come IL LETTORE” (McCloud 2018, 76, trad. di Favia).

logica” della visione, esercitata in forma di lettura interiore; la procedura è stata spiegata nei dettagli proprio da Scott McCloud e può sintetizzarsi nell’idea che, nel linguaggio dei fumetti, per rimediare al processo di astrazione iconica, si dia “per scontato che ciò che non si vede esista – magari fuori dai margini – e vada ricomposto, reso completo”¹¹. In retorica¹², il procedimento farebbe pensare a un modo di visione prossimo alla sineddoche. McCloud, invece, attribuisce a questa modalità di cooperazione una funzione di collegamento, nominata dal teorico statunitense *closure*:

Questo fenomeno. L’osservazione delle parti e la percezione di un intero. Ha un nome. Si chiama **Closure**. (McCloud 1996, 71, trad. di Rizzi)¹³

Il termine è tradotto propriamente “chiusura”, ma, forse, andrebbe meglio “cucitura”. In questa prospettiva, il lettore di fumetti sarebbe costretto ad immaginare in quanto ciò che vede e legge viene recepito come incompleto. Ovvero, per McCloud, si tratta di una modalità “colmativa” di cesure, intrinseca al processo cognitivo, che si manifesta come necessità a riempire, dare un senso continuo, alle varie forme di “non detto visivo”, di non mostrato, lasciato fuori dai margini del piano sintagmatico (anche per ricollegare tali forme al già visto e detto). È, in pratica, un modo di provvedere alle prevedibili falle della retorica del racconto grafico, che comporta varie ellissi di natura simbolica, come, ad esempio: 1) sul piano temporale, negli intervalli di passaggio da uno stacco sequenziale all’altro – e da cui dipenderebbe l’effetto di quel “piacere dello spazio intermedio” tra vignette, evocato da Peeters¹⁴ –; oppure: 2) sul piano della retorica visuale, presenti nei diversi artifici dettati dalla necessità di enunciare quanto è possibile rappresentare solo “in assenza” – attraverso rinvii metaforici, segni, tratti (linee a zig-zag, frecce, lancette di orologi, simboli fisionomici: gocce di sudore...) codificati, utili a “materializzare” i paradigmi del tempo, del suono, del movimento¹⁵. Non è un caso, infi-

¹¹ Ovvero, come spiega ancora S. McCloud a commento di una vignetta di figura parziale (senza gambe): “In questa vignetta non puoi vedere le mie **gambe**, eppure **supponi** che ci **siano**” (1996, 69, trad. di Rizzi; grassetto nel testo).

¹² Per inciso, la retorica è una chiave di lettura del *graphic novel* molto efficace. Se ne legga un’applicazione esemplare nel volume di Eleonora Brandigi nel capitolo intitolato: “I Promessi Sposi illustrati: Un romanzo retorico” (2013, 129-240).

¹³ Il titolo del capitolo: “Sangue nel margine”, fa proprio pensare a una “soppressione violenta”. Per l’autore, la *closure* è un fenomeno di partecipazione praticato in modo diffuso (cinema, fotografia), ma precisa: “mentre il cinema sfrutta l’immaginazione del pubblico per effetti occasionali, il fumetto deve utilizzarla molto più spesso” (McCloud 1996, 77, trad. di Rizzi).

¹⁴ B. Peeters, ne tratta nel capitolo intitolato, “I piaceri dello spazio intermedio” (2000, 30-34, trad. di Vogliotti).

¹⁵ Di questi segni si tratta diffusamente nei testi teorici. In particolare, per i “segni di movimento”, rinvio a D. Barbieri 1991, 232 e sgg.

ne, che Scott McCloud abbia definito, con una formula un po' inattesa ed esigente, il fumetto in quanto "arte invisibile"¹⁶.

Una simile ipotesi di rapporto tra lettore e testo non si apparenta, quindi, al meccanismo della libera fantasticheria con cui Pamuk connota l'avventura mentale propria del lettore di romanzi, in preda alla suggestione dell'"illusion romanesque" (pressappoco alla maniera di Madame Bovary), ma si può apparentare concettualmente all'esperienza di risonanza interiore, provocata da dettagli percepiti come "mancanti", epperò "recuperabili" con parole silenziose. Un'esperienza questa propria a una modalità di "discorso immaginario interiorizzato", che le ricerche filosofico-cognitive e linguistiche sui meccanismi del rapporto tra pensiero e locuzione, hanno cercato di centrare sin dalla seconda metà dell'Ottocento (e che ora le neuroscienze vanno via via perfezionando) nel tentativo di determinare gli effetti e le strategie che assicurano la relazione tra intellesione e parola. Ma i nomi di scienziati, psicologi, linguisti, filosofi precursori (Victor Egger, William James, Henri Bergson¹⁷), ci ricordano anche che il loro straordinario contributo in campo scientifico si è fortemente irradiato su quello letterario. Enorme è stata l'influenza delle loro riflessioni sul funzionamento della memoria, della durata e "della parola interiore", nella formulazione delle teorie del monologo interiore o dello *stream of consciousness*, in ambito europeo tra Simbolismo e Modernismo (nelle opere e nelle riflessioni di Édouard Dujardin, Henry James, James Joyce, Marcel Proust, Virginia Woolf...).

Non mi sembra che la formula di "lettura in modalità di discorso interiorizzato" sia mai stata usata esplicitamente a proposito del fumetto, per lo meno non con attribuzioni cognitive simili; tuttavia, andando indietro nel tempo, un riferimento possibile, oltre che nella forma "estrapolata" – da *parole intérieure* a *monologue intérieur* in ambito letterario –, compare proprio a proposito di una delle prime indagini con le quali i formalisti

¹⁶ S. McCloud, scrive: "L'autore dei fumetti ci chiede di unirci a lui in una **danza silenziosa** di ciò che si **vede** e ciò che non si **vede**. Del **visibile** e dell'**invisibile** [...]. Questa danza è **tipica** dei fumetti. Nessun'altra forma d'arte dà così tanto al suo pubblico e chiede in **cambio** così tanto [...]. è questo il motivo per cui credo sia un errore vedere i fumetti come un semplice **ibrido** di **arti grafiche** e **prosa narrativa** [...]. Ciò che accade tra queste vignette è una magia che **solo** il fumetto è in grado di creare" (1996, 100, trad. di Rizzi; grassetto nel testo).

¹⁷ *I principi di psicologia* (*The Principles of Psychology*, 1890) di William James – teorico dello *stream of consciousness* – e il *Saggio sui dati immediati della coscienza e Materia e memoria* (*Essai sur les données immédiates de la conscience*, 1889, e *Matière et mémoire*, 1896) di Henri Bergson sono testi noti ad ognuno; mentre meno nota è l'imponente pubblicazione di Victor Egger; (professore all'Università di Bordeaux, grecista, linguista e grande erudito), *La parole intérieure. Essai de psychologie descriptive* (1881). Per qualche complemento bibliografico, rinvio a un mio vecchio saggio (Biagini 1986, 95-136), ma, soprattutto, per una visione più recente, al libro curato da Riccardo Roni (2016).

russi hanno iniziato a teorizzare la natura del linguaggio e della ricezione del film¹⁸.

In particolare, mi riferisco ad un articolo (“Le mot et le cinéma”, del 1928) in cui Boris Ejchenbaum, argomentando una sua difesa intorno alla funzione positiva delle didascalie nel cinema muto, si cimenta in un breve esercizio di analisi cognitiva, usando termini specifici e proprietà di lessico che si spiegano solo con la conoscenza delle teorie linguistico-cognitive coeve (Egger, W. James..., accennate sopra) circa il rapporto tra mente, linguaggio, memoria (e monologo interiore):

Le spectateur qui regarde l'écran effectue un travail cérébral complexe en réunissant les cadres qui défilent devant lui en des sortes de ciné-phrases. Le montage même du film se fait d'après le principe de la composition de ces phrases qui s'accrochent l'une à l'autre et forment la chaîne du sujet. [...]. Je viens au cinéma non seulement pour regarder, mais aussi pour penser en ciné-phrases [...]. Un processus ininterrompu de discours intérieur accompagne la vision cinématographique. C'est aussi en cela que consiste le travail cérébral du spectateur. Il en résulte un mouvement opposé au processus de la lecture: on part de l'objet vers le mot imaginé. Le succès du cinéma est lié en partie à ce nouveau type de travail cérébral. Ce n'est pas par hasard si son développement menace la culture de la lecture. (Ejchenbaum 1996 [1928], 210)¹⁹

Ejchenbaum sta descrivendo, con minuzia, il meccanismo del processo cognitivo che si verifica nella mente dello spettatore e da questo suo esempio si potrebbe estrapolare qualche elemento di affinità, e forse di supporto, con quanto si è ipotizzato finora, circa il lavoro mentale e di pensiero “colmativo” (per effetto della *closure*) del lettore di fumetti e di *graphic novel*. È però facile rendersi conto che può apparire azzardata, se non addirittura fuorviante, l'idea di ricorrere alla formula di “discorso interiore” – un'immagine ripescata da più di cento anni fa e da un contesto diverso, trasformando i lettori di *graphic novel* in tanti virtuali Daniel Prince (l'eroe monologante del romanzo di Dujardin in *Les lauriers sont coupés*, 1887) –, per gettare una luce in più sulla presenza di quella sorta di continua inferenza, in forma

¹⁸ Nel glossario del volume curato da François Albèra, alla voce *Discours intérieur* si riportano alcune definizioni da Ejchenbaum: “La perception et la compréhension du film sont indissolublement liées à la formation [d'un] discours intérieur qui relie entre eux les cadres isolés: permet l'enchaînement, la construction de ciné-phrases et de ciné-périodes [Ejchenbaum]. Parfois identifié à la pensée” (1996, 237). Per i testi (tradotti in italiano) dei formalisti teorici del cinema, si rinvia a Kraiski 1987.

¹⁹ Il noto formalista russo risponde all'articolo di N. Nikitine a proposito della presenza delle didascalie nei film (e la cui tesi critica era: “Vengo al cinema per guardare, non per leggere”).

di commento silenzioso, nella “particolare forma di lettura che richiede il fumetto” (Eisner 2001, 9, trad. di Gadducci)²⁰.

3. *Vignette e “silenziosità verbale”*

Senza contare poi, che l’incidenza del ruolo di un simile discorso andrebbe commisurata al grado di “silenziosità verbale” delle vignette. È un dato scontato, infatti, che il suo ruolo tenda a diventare più determinante nei processi di lettura di storie in strisce disegnate “senza l’aiuto delle parole”, come nel caso, già accennato, del “fumetto che ha imparato a farne a meno”, studiato (e definito “astratto”) da Thierry Groensteen, o negli esempi illustrati qui da Will Eisner:

È possibile raccontare una storia attraverso le sole immagini, senza l’aiuto delle parole. La storia di *Spirit* [il personaggio-eroe dei suoi fumetti] [...], “Hoagy lo Yogi, parte 2” (pubblicata per la prima volta il 23 marzo del 1947), realizzata interamente come una pantomima, è un tentativo di sfruttare le immagini al servizio dell’espressione e della narrativa. La mancanza di un dialogo che rafforzi l’azione serve a dimostrare le possibilità insite nelle immagini tratte dell’esperienza comune. (Eisner 1997, 18, trad. di Gadducci, Tavosanis)

E ancora:

Le immagini senza parole sembrano una forma di narrazione grafica un po’ più primitiva, ma in realtà richiedono una certa attenzione da parte del lettore (o osservatore). Per interpretare i sentimenti dei personaggi occorre riferirsi all’esperienza comune e a una serie di osservazioni. (Ivi, 26)

Nel primo passo citato del suo pensiero, Eisner accenna a motivazioni di ordine “teorico” (puntando l’indice sul carattere di narratività intrinseca dell’immagine), mentre in entrambe le riflessioni, l’autore fa riferimento ad una “esperienza comune”, a una cooperazione, per indicare la necessità di un diverso impegno cognitivo (alla maniera della “parola interiore”?) da parte del lettore alle prese con le “sequenze silenziose” o con i “fumetti astratti”, postmoderni, considerati particolarmente all’avanguardia da Groensteen²¹.

²⁰ Per inciso, nello stesso luogo, sul rapporto tra lettura di testi e cinema, Eisner scrive: “Il testo stampato ha perso il proprio monopolio in favore di un’altra tecnologia di comunicazione, il cinema [...], il cinema è diventato il maggior concorrente della lettura”, mentre riconosce al fumetto la funzione di riempire “lo spazio vuoto che si colloca tra i testi a stampa e i film” (Eisner 2001, 9, trad. di Gadducci).

²¹ Sull’argomento si rinvia alla riflessione critica di Jan Baetens (2013).

Del resto, in tema di “sequenze silenziose”, è lo studioso Daniele Barbieri (l’immagine è sua) a mettere a fuoco alcune osservazioni che finiscono per dare rilievo proprio alla necessità di rallentamento cognitivo obbligato – epperò provvidenziale dal punto della comprensione del senso –, conseguente alla lettura di strisce “prive di parole”. Si veda il commento dello studioso riferito al fumetto giapponese di Koike e Kojima:

La lunga sequenza silenziosa è un’altra invenzione cruciale, più recepita dal fumetto europeo che da quello americano. Il samurai di Koike e Kojima compie lunghi viaggi a piedi, e spesso troviamo lunghissime sequenze di vignette silenziose che non fanno che inquadrare le diverse fasi del cammino [...] Qui il riferimento è al guardare del cinema, perché lo scorrere del tempo che queste sequenze costruiscono è comprensibile solo con analoghe sequenze cinematografiche. Ma proprio, forse, attraverso queste analogie, l’occhio del lettore è invitato a guardare con molta maggiore attenzione e a valutare le sottili ma significative differenze tra una situazione e la successiva. (Barbieri 2011, 111)

Qui, il rinvio al cinema non va nello stesso senso di quello visto in Ejchenbaum (che ne trae soprattutto motivo di parola-commento: le “cine-frasi”, appunto); tuttavia, l’uso di chiave di lettura resta comunque importante proprio sotto l’aspetto interpretativo della sua funzione poetica (e del senso). Infatti, Barbieri, nel rilevare il ruolo determinante della ispirazione filmica (in forma di *ralenti* visivo) nel fumetto, da parte dell’autore – o, meglio, dei due autori giapponesi del *manga* – propone l’immagine inedita di “lettura lenta”, che obbligherebbe il lettore di fumetti, intenzionato a leggere/capire, a guardare con “molta maggiore attenzione e a valutare le sottili ma significative differenze tra una situazione e la successiva” (Barbieri 2011, 111). Quando lo studioso, riferendosi a una tra le più splendide opere creative di Mattotti (*Fuochi*, 2009), precisa che: “Le vignette di *Fuochi* sono fatte per una lettura lenta, che assapori – anche a cagione della loro complessità visiva – tutta la loro espressività dal punto di vista del guardare” (*ibidem*), non solo conferma la propria tesi che nel “fumetto il guardare è finalizzato a leggere” ma anche, tra le righe, ci rende implicitamente partecipi del fatto che il lettore di fumetti, tra “visione lenta” e “lettura in modalità di discorso interiore”, non ha certo vita tranquilla.

Alla luce di simili implicazioni non è fuori luogo pensare che, se è vero, come afferma Eisner, che (apparentemente) il fumetto è un’arte basata solo su “carta e inchiostro”, è altrettanto vero che “capire il fumetto è una faccenda seria”, il che obbliga ad accantonare l’idea di avere a che fare con una materia anodina, destinata a puro passatempo, di facile lettura e adatta “solo per persone poco alfabetizzate e di ridotte capacità intellettuali” (Eisner 2001, 7, trad. di Gadducci).

In realtà, questo pensiero contiene una sorta di monito, rivolto specie a coloro che pensano di addentrarsi come “costruttori di senso”²² nei diversi percorsi del romanzo grafico, senza l’intenzione di sottovalutarne la complessità strutturale. Complessità, che, banalmente, è fatta non solo di storia di passaggi attraverso varie fasi di filiazioni espressive e culturali (dalle rappresentazioni rupestri in giù), ma anche di indispensabili rudimenti di un lessico codificato – *comics*, tavole, vignette, strisce, *balloon* (filatteri, cartigli), *lettering*, sfondi, *storyteller*, sceneggiatori (operazioni quali inchiostrare, preparare schizzi di azioni e sequenze narrative ...) – oltre che di una certa familiarità con presupposti teorici diversi: narratologici, semiotici e post²³, applicati al linguaggio iconico e verbale, per altro, non più basati su criteri come “fabula” e intreccio, modo, frequenza, ma su termini come *frame*, *script*, *schemata*, *amalgama*, retorica cognitiva ...²⁴. Si tratta di incontri pluridisciplinari che hanno aperto (e aprono) nuovi orizzonti di reciprocità tra le ricerche che diramano dalla mente al pensiero disegnato e tra questo e la cultura visuale, che sembra convenire *naturaliter* come parola figurata della mente²⁵.

4. Letterarietà e fumetto. La citila

Ma altri contatti fondamentali di reciprocità, finora emersi solo di scorcio, riguardano le sottese contaminazioni con la letteratura, dove specie il *graphic novel* si offre come cartina al tornasole proprio nel campo di appartenenza: quello di genere narrativo relativamente nuovo, anche rispetto al cinema (che, per altro, contamina non poco). In questo caso non si tratta di chiedersi se si possa considerare letteraria la natura del romanzo grafico: mi sembra che Eisner la riconosca implicitamente come tale, quando, nel brano ricordato in esergo (“In ogni senso, nonostante il nome improprio che ha ricevuto, questa forma espressiva ha il diritto di essere considerata

²² L’immagine fa parte della sequenza con cui Frank Serafini illustra i vari ruoli del lettore di *graphic novel* (il lettore come navigatore; il lettore come interprete; il lettore come designer; il lettore come analizzatore), e citata in Calabrese, Zagaglia (2018, 78 e sgg).

²³ Indubbiamente, ancora oggi, l’esempio di semiologia applicata di Umberto Eco, nella sua *Letture di “Steve Canyon”*, resta insuperato (1964, 133-175). Per un completamento teorico del punto di vista narratologico, che testimonia l’attualità di un metodo di lettura considerato talvolta superato, si veda l’ottimo testo di Barbieri (2017).

²⁴ Tra i vari possibili segnali almeno i volumi Calabrese, Ballerio 2014 e Calabrese 2013.

²⁵ Eleonora Brandigi, nella sua ottima ricerca, ha dedicato cospicui e costanti elementi di riflessione a questo tema (in particolare nei punti dove tratta di “narratologia cognitiva”; nei capitoli intitolati, “Il metodo archeologico, il romanzo al naturale e l’effetto Töpffer”; “I promessi sposi illustrati”; “Un romanzo al naturale” (2013, 76-89; 95-115; 117-237).

‘letteratura’ perché le immagini sono impiegate come un linguaggio”), mette insieme letteratura e fumetto, guardando alla loro comune prerogativa (di *poiesis*) espressiva di creare linguaggi. Sulla stessa linea è possibile collocare anche l’osservazione di Daniele Barbieri (sebbene maturata nel contesto di una riflessione sul tema della “spettacolarizzazione” del segno grafico), nel momento in cui sottolinea il fatto che *Maus*, il celebre *graphic novel* di Art Spiegelman, “[...] superato il rapido guardare iniziale, si legge esattamente come un romanzo”, aggiungendo in modo sintomatico:

e probabilmente proprio per questo è stato il primo testo a fumetti a ricevere il premio Pulitzer, solitamente riservato ai romanzi. (Barbieri 2011, 109)²⁶

Si tratta, invece, di misurare l’“ombra lunga” che la letteratura proietta sul fumetto (come del resto sul cinema²⁷) o, meglio – e qui si dovrebbe proprio restringere il campo della visuale sulla forma più compiutamente narrativa del *graphic novel* – considerare che non è facilmente schematizzabile. A rigor di logica, la valutazione del rapporto tra i due linguaggi si situa su posizioni opposte: l’una di interdipendenza; l’altra, viceversa, di “messa a distanza”, quale ricerca di massima autonomia da parte degli autori dell’ultimo genere nato; una tendenza, questa, espressa attraverso scelte di carattere antitestuale o di riduzione ai minimi termini dell’indice di narrativa “a parole”²⁸. E questa seconda evenienza, secondo Jan Baetens, approderebbe all’esito paradossale per cui “moins une bande dessinée est textuelle, plus elle a des chances d’être perçue comme littéraire” (Baetens 2009, 5), dove appare che, per letteratura, si intende una attribuzione di valore, un peso specifico, un attestato di creatività: una specie di *label* (marchio di qualità), precisa Baetens.

Sul terreno d’intesa tra *graphic novel* e letteratura i confini appaiono davvero permeabili: l’aspetto di incontro più tradizionale, segnalato anche da Jan Baetens, consiste nella pratica dell’adattamento dei testi letterari, “tradotti” (o da tradurre) in forma grafica (e le esemplificazioni sarebbero numerosissime, a partire dai noti adattamenti disneyani), dove, tra vecchie e nuove pratiche e sul filo della trasposizione da parole a immagini, si finisce per imbattersi con la messa in rilievo degli stessi limiti

²⁶ Per altro, lo stesso Frank Miller, conversando con Eisner ricorda l’innovazione del *lettering* eisneriano di *Contratto con Dio*, “così grande [...] emotivamente forte [che] trascinava il lettore al suo interno”, confessa: “Ci hai davvero conquistato. Abbiamo cominciato a considerarci romanzieri” (Eisner, Miller 2005, 41, trad. di Plazzi, Baldini).

²⁷ Percorrendo gli *Indici* dei manuali descrittivi ci si rende conto che – oltre che di disegno, vignette, *balloon* –, trattano di narrazione, storie, lettori, processo di scrittura, narratori, stile del disegno e narrazione (ho seguito uno dei manuali di Eisner, *Graphic Storytelling. Narrare per immagini*, 2001).

²⁸ A tal proposito si rinvia nuovamente all’articolo di J. Baetens, citato alla n. 23.

solitamente imposti al traduttore (in tema di rapporto tra testo d'origine e d'arrivo, sui criteri di fedeltà/infedeltà...).

A questo proposito (e in generale sui punti di incontro tra letteratura e *bande dessinée*) risultano particolarmente appropriate le osservazioni dello studioso belga, che pone in primo piano alcune questioni di metodo, suggerendo di abbandonare l'usato (abusato) modo di esercitarsi in una mera lettura comparativa, a "due linguaggi", per adottare una visione di "comparazione intermediale", optando per una analisi più intrinseca possibile (attenta alla specificità del testo d'arrivo – quello grafico – da valutare in quanto testo *ex-novo*, senza la preoccupazione di stabilire se e come ci sia stato tradimento rispetto al testo d'origine, quanto, piuttosto, di render conto se l'autore "est parvenu à utiliser le langage de la bande dessinée d'une façon intéressante ou non", ivi, 2).

Ma il compito di mantenere viva l'intesa tra il *graphic novel* e la letteratura tocca all'intera gamma dei generi letterari (pressoché tutti quelli di narrativa), che transitano dal vecchio al nuovo romanzo grafico: scritture dell'io – autobiografia, biografia, largamente praticate – ma non solo storie di supereroi, azione, avventura, horror, erotismo, *fantasy*, bensì romanzo storico, fantascienza, *docufiction* impegnate, storie ecologiche, parodiche, umoristiche. È stato scritto più volte che tutto può essere rappresentato e, soprattutto, raccontato in *graphic novel*, ma questo "tutto" non è generico bensì, quasi sempre, può essere ricondotto ad uno o più generi letterari: palesemente, quando si tratta di opere di adattamento (il *graphic novel* di *Guerra e pace* – adattato da Giovan Battista Carpi – non può che confermarsi come romanzo), oppure in forma letteraria "rimediata" (biografia, autobiografia, ecc.) – in caso di neo-realizzazioni nella "lingua del fumetto".

Secondo tale prospettiva, è facile capire che tutto ciò che rinvia alla letteratura diventa segno evidente di letterarietà del *graphic novel*; e, in questo frangente, la letteratura riveste una funzione metaletteraria ed ermeneutica dirimente nel rapporto tra testo e immagine, ma anche di indizio, di traccia, di rinnovamento. Perciò, l'obiettivo diventa anche quello di valutare quale spinta innovativa il nuovo *medium* (il *graphic novel*) imprime al "vecchio" (il linguaggio letterario²⁹) e, nel medesimo tempo, quello di rilevare attraverso quali rinvii più o meno esibiti, gli elementi di letterarietà, che contaminano il *graphic novel*, si trovino ad assumere una palese dimensione metaletteraria e parodica.

²⁹ Per altro è questo lo scopo, orientato soprattutto in senso narratologico, perseguito da Baetens quando osserva che "[...] l'analyse de la bande dessinée peut aider considérablement à renouveler l'étude de certains aspects de la théorie narrative, notamment dans le domaine du discours autobiographique et des techniques du feuilleton" (Baetens 2009, 9).

Per questo punto, non sto pensando a casi esemplari e noti come quelli di *Persepolis* (di Marjane Satrapi) o *Maus*, bensì all'opera prima di Lorenza Natarrella (*La cìtila*, 2013)³⁰. L'autrice è una giovane disegnatrice, non alle prime esperienze, ma che ha dato avvio al proprio percorso creativo con un'opera interamente autobiografica, ambientata nel proprio paese natale (del resto, il campo biografico-autobiografico, come si sa, offre un terreno di verifica privilegiato, non fosse che per le esplicite spie autoenunciatriche).

Il contesto è quello di un Abruzzo ben circoscritto, tra Vasto e Lanciano. Un radicamento confessato, esibito, giocato su un frenetico ritmo figurale pseudo-naïf e sul registro testuale-grafico di un *lettering* reso espressivo al massimo, gridato, quasi, a colpi di maiuscole, a cui contribuisce in maniera oltremodo efficace l'uso espressionistico del dialetto natale e delle chiose pseudo-filologiche (commenti di locuzioni popolari come "fare barattoli", ad esempio), a sottolineatura costante di un umorismo garbato, riflesso persino nell'anatomia espressiva, estremamente gestuale, "audiovisiva", a tratti caricaturale o autoparodica. Affidare al *lettering* l'equivalente di un ruolo di primo attore è la carta vincente di questo testo, anche per i fini metaletterari che qui interessano³¹. Tuttavia, questo tratto più visibile convive con gli indizi di letterarietà tra più i canonici del genere: rinvii ad uso metaletterario (come: "ora vi racconto" la "fissa di dover scrivere le cose che mi succedono"; "questo libro potrebbe essere esaustivo e finito [...] se non ci fosse un altro milione di cose da raccontare"; "questo libro mi sta mandando ai pazzi mai più un libro sulla mia vita, giuro MAI PIÙ. MAI PIÙ. MAI PIÙ. MAI PIÙ", Natarrella 2013, 11, 28, 30, 147) o, in modo più canonico, la presenza di "segni di vita" autobiografici ("sono nata", la dedica ai nonni, la presenza dei nomi di parenti e amici di famiglia, troppi e non a caso indicati come responsabili di un scaletta di lettura complessa), che occupano il tempo della "cìtilanza", l'infanzia – dieci anni di storia personale (1988-1996, 2006). Un incasellamento del tempo con esplicita funzione strutturale/biografica: ad ogni anno corrisponde un capitolo e dove chi si enuncia come dedicatario è, nello stesso tempo, narratore autore e personaggio (secondo lo

³⁰ All'inizio è sciolto il significato del termine che fa da titolo al volume: "La cìtila – sostantivo femminile singolare in dialetto abruzzese significa bambina" (Natarrella 2013, 4).

³¹ Per inciso, sull'uso espressionistico del *lettering*, che B. Peeters commenta efficacemente nell'esempio del maestro, Will Eisner, credo che molti autori potrebbero riconoscerci una delle carte vincenti del *graphic novel*: "Anche un disegnatore come Will Eisner ha posto l'accento, nelle sue opere sul fumetto, sulle possibilità espressive del *lettering*. Nei suoi albi lo scritto tende ad avvicinarsi al calligramma, e i titoli stessi suggeriscono il tono del racconto. Nelle sue pagine poi, le parole diventano gotiche o ebraiche, crescono, si gonfiano, si spaccano o scendono in pioggia. Sono disegni in tutto e per tutto" (Peeters 2000, 113, trad. di Vogliotti); è sempre dello studioso, il termine "audiovisivo" usato per commentare il carattere particolarmente "rumoroso" del *lettering* degli albi di André Franquin (autore di Spirou e di Gaston Lagaffe).

schema – N=P=A – del ben noto patto autobiografico di Philippe Lejeune o Gérard Genette...). Un diario di cui, in fitta sequenza, il lettore a un certo punto della storia (giunti all'epoca in cui, con verosimiglianza, la bambina ha imparato a scrivere) può guardare e leggere paginette di diario, riprodotte graficamente, in forma di immagini di testo scritto. Il tratto disegnato, al limite dell'astrazione iconica, si apparenta con la famosa "linea chiara" di Hergé, in consonanza tra "stile grafico e narrazione" (ovvero, come intende Eisner: "appropriato alla storia" e "compatibile con il contenuto", 2001, 159), che modula più che ricordi, esperienze, scene di vita, mai rese drammatiche. Imitare la pagina (autobiografica) scritta, magari citandola, ha comportato il sacrificio di strisce e vignette, diventate pressoché inesistenti, o, talvolta, trasformate in cornici-cartoline; nel complesso della storia dominano le tavole intere, scene a piena pagina di grande presa mimetico-emotiva sul lettore. Si è dato alla *lettering*, nel riconoscergli il ruolo di primo piano, il compito di parodizzare, ma anche di rendere visibile, a misura di *graphic novel*, la natura iperletteraria della scrittura autobiografica; lo stesso ruolo va riconosciuto all'uso della forma tonda, classica, dei *balloon*.

Su questa linea e in accordo a distanza con Eisner (il quale, nella sua maturità, visibilmente dopo *A contract with God* – 1978 –, criticherà sfondi e *balloon*³²), Lorenza Natarella ha scelto, anche lei, di dichiarare guerra aperta ai *balloon*, visto che il suo *lettering* ne è costantemente fuori, e lo dice; e, inoltre, quelli che Eisner chiama "balloon ombelicali" (Eisner, Miller 2005, 29-30, trad. di Plazzi, Baldini) – i cartigli – sono piuttosto rari, limitati, spesso autoriferiti, ironici, e quando sono presenti non contengono solo frasi brevissime ma pseudo-foto, personaggi, figure da album. In definitiva, aggiustando la mira sull'obiettivo posto da Baetens, l'autobiografia grafica di Natarella, è un "caso di studio" ideale per dare ragione al teorico belga circa i contatti e il reciproco effetto contaminante (e proficuo per entrambi) tra letteratura e *graphic novel*. E, su un altro piano, spiega le tendenze creative, metaletterarie e parodiche che si ritroveranno nell'opera successiva dell'autrice (*Sempre libera*, una biografia grafica dedicata a Maria Callas, 2017).

³² Scrive Eisner: "Per un sacco di tempo ho insegnato l'uso delle vignette, creando una vera e propria teologia della funzione delle vignette, che ancora sottoscrivo, ma questo non significa che si debba sempre e comunque utilizzare vignette tradizionali. Lo stesso discorso per i *balloon*. Uso sempre meno i *balloon* classici, per esempio. Li sostituisco con semplici ovali al cui interno delimitare il testo, perché i miei personaggi non necessitano più del solito *balloon* sospeso per aria. Ma il punto è che non necessitano neppure più degli sfondi, al di là del fatto che suggeriscano quello che succede" (Eisner, Miller 2005, 55, trad. di Plazzi, Baldini). Altrove Eisner dice che "i *balloon* tengono lontano i lettori adulti", mentre precisa: "Quando un lettore apre un libro e vede i *balloon* lo richiude, perché ci sono fumetti. Se invece non ci sono *balloon* il libro lo comprano!" (ivi, 28).

5. *Maria Callas in graphic novel. Lorenza Natarella e Vanna Vinci*

Il 16 settembre del 1977, a Parigi, scompare Maria Callas (nella memoria di molti, semplicemente, la “Divina”); quarant’anni dopo, tra le varie testimonianze di ricordo, vengono pubblicate due biografie al femminile, in forma di *graphic novel*, ideate e create dal segno grafico di Lorenza Natarella (2017) e di Vanna Vinci (2018); due diversi esempi di “finzioni biografiche”, entrambe risonanti di voci e, alta sopra tutte, la voce ineguagliabile della grande diva, che domina (e si fa sentire), come una colonna sonora di arie e note musicali, il brusio verbale di una folla di personaggi, di echi di commenti e richiami a città, teatri, luoghi e eventi internazionali. Per la prima volta oggetto di invenzione grafica, Maria Callas viene raccontata non dagli abituali *media* (stampa, cinema, televisione³³), che l’hanno inseguita, applaudita, assediata per anni, ma in una forma di linguaggio inedita per la sua storia editoriale, quello dei fumetti, dove vediamo, ma è anche come se ascoltassimo, grazie ai *lettering*, in cui si trovano “ri-mediati” e coinvolti proprio gli stessi *media* di comunicazione di massa.

La mano e la mente appartengono a due donne, che potrebbero dichiarare, a loro volta, di aver trattato Maria Callas “da donna a donna” (Banti 1953 [1947], 122), nel senso che il contatto così ravvicinato con un personaggio – un mito, una diva – universalmente osannato non rasenta mai la venerazione acritica, bensì rappresenta un senso stereofonico di prossimità e partecipazione. Una partecipazione che Vanna Vinci ha definito “francamente femminista”³⁴. Al centro della storia narrata, Maria Callas campeggia con il suo protagonismo, il suo prodigioso talento e la sua volontà oltre misura, tutti sentimenti vissuti con inquietudine e vulnerabilità, in bilico tra desiderio di accondiscendere alla propria coscienza di sé (ed esibirla), solo a tratti esaudito, e il senso di inappagamento. Una

³³ In entrambi i testi circolano un gran numero di giornalisti e fotografi. In *Io sono Maria Callas*, nel quarto *Episodio* (il più concitato e il più notevole per penetrazione psicologica di Maria Callas, ormai in crisi), l’autrice fa annunciare ad un televisore “grafico” (e da relativo *lettering* anonimo) la comunicazione che “Jackie Kennedy, l’ex first lady americana è diventata la nuova Signora Onassis. L’armatore greco sessantanove anni, e Jackie, trentanove, si sono sposati nella piccola isola di Skorpios di proprietà del magnate” (Vinci 2018). Allo stesso modo, in *Sempre libera*, per l’ultimo appuntamento pubblico, sono le cineprese a “ri-mediare” e mostrare, la scena della cerimonia del freddo e mancato lancio delle ceneri in mare (“MI FAI UN GRAND’ANGOLO E POI MI RIPRENDI L’URNA, INTESI?”, Natarella 2017, 185).

³⁴ Sempre a proposito di Maria Callas, Vanna Vinci, alla domanda di una intervistatrice che le chiede: “Tu ti definisci femminista?” risponde: “Assolutamente sì. Sono stata educata con questo pensiero grazie a mia madre. In seconda media avevo già letto *Il secondo sesso* e *Dalla parte delle bambine*” (Cordaro 2018). Il quarto *Episodio*, da questo punto di vista, costituisce una interpretazione/rappresentazione esemplare del malessere di essere donna, vissuto da una Callas/Medea, particolarmente tragica e conscia di sé.

consapevolezza che sembra rivendicare, a tutte lettere, il titolo del *graphic novel* di Vanna Vinci (*Io sono Maria Callas*) e di cui si trova una eco allusiva in quel proclamarsi “sempre libera” di Violetta Valéry, in Natarella.

Come si può presumere, si tratta di opere e di autrici con storie creative molto diverse tra loro: Lorenza Natarella è alla sua seconda opera di rilievo, mentre Vanna Vinci è nota per aver pubblicato numerose storie di vita al femminile, spesso di “eroine” emblematiche e celebri (la Marchesa Casati, Frida Kahlo, Tamara Lempicka) e creato un personaggio di bambina tra i più “pensanti” e irriverenti che siano stati mai immaginati, il solo capace di dialogare a distanza con la Lucy di *Linus: La bambina filosofica*³⁵.

Tuttavia, la (quasi) contestualità, sicuramente casuale, delle pubblicazioni, non ci mette nell’imbarazzo di un forzato esercizio di confronto (sebbene ognuna di queste opere richiederebbe un’analisi ben più attenta del breve spazio di queste riflessioni conclusive³⁶); chi legge, o ha letto, i testi in questione, sa di trovarsi di fronte a due autentiche “riconfigurazioni” esistenziali della Callas, inedite e inconfondibili tra di loro sin dal tratto grafico, fatto di “linee svolazzanti”, di “nuvolette di fumo nere”, a tutta pagina, notate da Claudia Padalino in *Sempre libera* (e il nero alternato al rosa ne sono, infatti, i colori-leitmotiv, Padalino 2017a; Padalino 2017b³⁷ o invece, “le tavole giocate sul bianco sul nero e su tutte le gradazioni del rosso” che Cecilia Mariani sottolinea nel “deciso” tratto disegnato di Vanna Vinci (Mariani 2019). Questo spiega che non è l’attenzione filologica agli eccezionali “segni di vita” (non a caso risultato di letture di documenti³⁸) ad appassionare il lettore. La filologia è utile, magari per alimentare l’esigenza di veridicità di quel silente “discorso interiore” e, nella filigrana, serve anche a rimanere dentro i canoni biografici, che prevedono il *memorandum* esatto di eventi (nascita, ricordi d’infanzia, studi, matri-

³⁵ Per una visione complessiva degli episodi della *Bambina filosofica*, si veda Vinci 2013.

³⁶ Come è intuibile, nei due romanzi grafici, la stessa coerenza biografica vuole che si incrocino eventi e circostanze comuni: si è comunque preferito evitare di creare un terreno meccanico di comparazione, per centrare l’attenzione sulla “maniera” (lo stile visivo), che ciascuna autrice ha adottato per dare il proprio contributo innovativo nel campo del *graphic novel* (e su Maria Callas).

³⁷ Qui, la definizione della “Divina in rosa”, “romantica” e “frenetica” – da parte di Claudia Padalino – trova conferma in Lorenza Natarella che dichiara di aver visto, nella Callas, “un personaggio sorprendentemente attuale, istrionico, divertente, chiososo e profondo allo stesso tempo. Un bel fardello di donna” (Padalino 2017b).

³⁸ Lorenza Natarella nell’intervista a Claudia Padalino (citata sopra), si dichiara folgorata dalla biografia di Camilla Cederna (2008 [1968]; l’edizione reca una curiosa copertina con una Olivia – di *Popeye-Braccio di ferro* – canora), che viene ringraziata insieme a James Hillman, in una nota finale a *Sempre Libera*. Dal canto suo, Vanna Vinci, in Appendice a *Io sono Maria Callas*, dedica una pagina a *Fonti e Ringraziamenti* (citando anche il testo di Natarella).

monio con Giambattista Meneghini, vicissitudini di spettacolo e private, morte), di vicende familiari – il padre, la madre incapace di affetto, la sorella –, di luoghi (New York, Atene, Verona, Milano, Roma, Parigi); il riferimento a teatri famosi (La Scala, il Metropolitan...), ai maestri, ai più celebri direttori di orchestra, ad altre prime donne (Tebaldi), agli affetti che hanno maggiormente contato nella vita della Callas (Onassis, Pasolini, Zeffirelli, Visconti, Di Stefano) e, infine, agli echi internazionali (Elsa Maxwell, Jacqueline Kennedy).

Tutto questo è parte di una parabola esistenziale già nota: quella della bambina prodigio – di aspetto sgraziato, che si ispira ai gorgheggi dei canarini domestici –, della diva diventata bellissima, circondata da applausi e successo e, in ultimo della donna ferita che sperimenta l'abbandono degli affetti (specie l'amore dell'uomo fra tutti il più amato, Onassis) e del suo pubblico. Questa è la parabola che continua a ripeterci "cosa è stata la Callas", raccontata in vari modi da libri e documentari; mentre, indubbiamente, il quesito da porsi ora è: "Cosa diventa Maria Callas" nella reinvenzione finzionale messa in opera dalla creatività e maestria dei disegni autoriali del *graphic novel*?

In *Sempre libera* Maria Callas si fa guardare (e ascoltare) come storia postuma, quando tutto è già accaduto e il successo dei grandi momenti incrocia già i primi accenni di crisi (la notizia della rottura con il Metropolitan e con il manager americano Rudolf Bing), mentre il pubblico applaude ancora e la stampa e i rotocalchi si contendono i clamori della notizia. Dalla "linea chiara", prediletta da Natarella, la Divina nasce come personaggio – già noto – a Dallas: il racconto infatti inizia in *medias res*, in un fatidico 6 novembre del 1958 (in flashback, sono "recuperate" le scene dalla nascita in poi: "LA STORIA DI MARIA CALLAS CHE FORSE SMETTE DI CANTARE INIZIA NEL 1923, PROPRIO A NEW YORK", 2017, 15). Lo scenario iniziale è quello di una esibizione (Medea), narrata in presa diretta e commentata da un fitto *lettering* prima di applausi (sonori, quanto espressivi "clap clap"), e da strisce concitate in cui la divina, circondata da stampa e fotografi, in preda a "furie greche", protesta: "NON SI PUÒ! MACBETH È TRAVIATA NELLA STESSA STAGIONE No, No e NO!!" (Natarella 2017, 11)³⁹.

Il ritmo del disegno (e del racconto) è dato in fase iniziale una volta per tutte; e sarà accompagnato dal contrappunto di un *lettering* rumoroso, esclamativo, onomatopeico, veemente (sottolineato dal tratto tremolante e caratteri fuori norma), in ogni caso irriverente, affollato, che invade vignette e strisce, raramente limitate da canaletti, spesso irregolari, caotiche

³⁹ Notevole è il dettaglio del tratto tremolante usato spesso nel *lettering*, per "rendere visibile" il tono alterato della voce. La protesta riferisce del motivo del "licenziamento".

e a tutta pagina⁴⁰. Natarella sembra privilegiare il lato faticoso, non scevro da delusioni, ma anche spettacolare, performativo, “babelico”, della corsa al successo, iniziata così precocemente e percorsa con coraggio ed ostinazione. In *Sempre libera*, la Divina (da bambina sgraziata e donna adulta) appare in lotta con un mondo che non la riconosce o non la conosce e la costringe a rimanere sulla difensiva come sulla ribalta di un proscenio amato (in fine di carriera, parlando con il padre, confessa: “L’UNICA MALATTIA CHE M’È RIMASTA È QUELLA DELL’ATTRICE. DURA AD ANDARSENE, Sì”, Natarella 2017, 168), sempre inseguita da sguardi e commenti (fotografi) tanto plaudenti nel successo quanto implacabili alle prime *faillies*. Su quel proscenio lei si aggira, reinventata da tratti rosa o neri, onde, schizzi e accenni di disegno, come una sagoma nevrotica (di bambina pienotta, donna grassa e, dopo la cura dimagrante di *silhouette* da *mannequin*), frenetica e sempre in movimento, quasi caricaturale nei gesti, in un susseguirsi di scene dove guizzano visi, occhi, mani, nasi (appuntiti come il becco dei famosi canarini della infanzia di Maria e maestri del suo gorgheggio), scene che, di vignetta in vignetta – sempre poco canoniche, sommamente variabili nella forma, affollate da dettagli, personaggi e *lettering* vorticosamente espressivi, onomatopeici al massimo (fitti di didascalie di arie canore o musicali, di voci e echi di esplosioni di rabbia) raccontano di lei, in maniera drammatica e parodica allo stesso tempo (ivi, 13, 134; ma gli esempi da citare sono davvero numerosi).

Infine il lettore, leggendo *Sempre libera*, finisce per mettere in conto alcune esperienze peculiari (utili anche per il testo di Vanna Vinci). Scopre, ad esempio, che se le didascalie, il *lettering*, aiutano la comprensione, le frequenti doppie tavole nere (o rosa), silenziose o quasi, esprimono più di ogni descrizione scritta, diventando esse stesse didascalie. È l’effetto di “evidenza muta” che si percepisce in quella doppia pagina rosa, dinanzi a un “MADAME?”, senza risposta. Come pure, di seguito, nella tavola nera – a lutto – dispiegata su due pagine, dove si legge: “MARIA CALLAS, ALLA FINE, SMETTE DI CANTARE IL 16 SETTEMBRE 1977” (ivi, 180-181, 182-183)⁴¹. Ma, al lettore di Natarella viene anche chiesto di essere un raffinato melomane, che sappia ascoltare (“*Sempre libera*”, il

⁴⁰ Come, ad esempio, nelle pagine della infelice esibizione (nella rappresentazione di *Norma* alla Scala in presenza dell’allora Presidente della Repubblica Gronchi):[,] Natarella 2017, 124-125). L’episodio (come accade per altri eventi biografici), lo si ritrova in *Io sono Maria Callas* in tavole particolarmente concitate del terzo *Episodio*.

⁴¹ L’autrice conta spesso sulla espressività di questa “evidenza muta”. Lo fa ancora nell’ultima (doppia) pagina finale, tutta in rosa, quando la storia si chiude – recando al centro un fumetto con l’urna (rovesciata) delle ceneri e l’immagine della madre, che (come il suo solito) grida, ma, questa volta è per dire: “È MIA FIGLIA!” – mentre una “voce”, in modo sibillino commenta: “TANTO QUELLO CHE CONTA È COSA SUCCUDE DoPo” (Natarella 2017, 188).

pezzo di virtuosismo di *Traviata* è solo uno dei richiami delle molte arie operistiche disseminate nei *lettering*) e sia capace di districarsi tra strategie temporali sospensive – molto letterarie: flash-back, anticipazioni – ed anche tra ellissi, preterizioni, inserti metaletterari. Ad esempio: in una tavola nera a tutta pagina leggiamo:

COSA SUCCEDE ALLA FINE DELLA CARRIERA DOVREI SPIEGAR-
VELO IO CHE LA STORIA VE L'ho RACCONTATA; (*Ibidem*)

sulla tavola contigua, sempre in nero, si commenta:

– “MA NON Lo So” – ; (*Ibidem*)

e, ancora, su una doppia pagina bianca:

NON Lo SA NEMMENO CHI LA CARRIERA L'HA FINITA. (*Ibidem*)

Infine, le continue metalessi e le intrusioni del narratore che si rivolge al lettore, spesso per chiosare o anticipare gli eventi, ricordandogli chi controlla il racconto, non permettono una lettura disimpegnata; insomma, il lettore melomane, comunque ammaliato da questa Callas in rosa, è sollecitato a stare alla finzione del ruolo giocato dal narratore-autore e farsi anche lui un esperto narratologo.

Uno scenario affatto diverso (malgrado la possibilità d'incrocio di molti eventi) ma non meno impegnativo e, nel contempo, altrettanto appassionante e avvincente, è l'incontro del lettore con il *graphic novel* di Vanna Vinci; in realtà, così come è strutturato, il testo, oltre che per un lettore è pensato per uno spettatore. Il racconto, in *Io sono Maria Callas*, come sottolinea il commento in quarta di copertina, è costruito seguendo le scansioni strutturali tipiche della tragedia antica (Prologo, Parodo, quattro Episodi, alternati ad altrettanti Stasimi – che hanno funzione di coro e in cui tutti parlano e commentano ciò che accade – ed, infine, Esodo) e, a quella atmosfera di drammatica solennità, di consapevolezza interiore, e fatalità, è ispirato il personaggio, ricostruito (freudianamente) da uno sguardo che ne ha saputo vedere e rappresentare le metamorfosi più coinvolgenti (e sconvolgenti).

Ora, la mimesi teatrale, da Aristotele in poi, comporta dei criteri rigidi di letterarietà e tra questi il fatto che gli eventi non siano narrati (non esiste un narratore), bensì “imitati” e, ogni volta, è “come se” ri-accadessero, in presa diretta (un po' – anche se non esattamente – come al cinema). Da New-York, Atene, Verona, Milano, Parigi; la nascita, l'avvio della carriera, il matrimonio, il successo, gli amori, gli abbandoni, la morte: tutto accade nuovamente, ma, appunto, non nella forma di un racconto.

**AHHH... CHE MERAVIGLIA... ECCO... SONO ANDATI VIA TUTTI...
HANNO CHIUSO LE PORTE ... IL TEATRO È IMMERSO NEL BUIO
E NEL SILENZIO ...** (Vinci 2018, s.p.)⁴²

È una tavola nera, con in basso la suggestiva immagine di una mano femminile tesa a mo' d'invito ad entrare, e un *lettering* didascalico (laterale: quello appena letto, che, nella trascrizione e fuori dal riquadro che lo contiene, ha perso tutta la sua presa) a siglare in anticipo e, in maniera simbolica, il patto d'intesa con il lettore, sollecitandolo, implicitamente, a rivestire anche il ruolo di spettatore teatrale. E, subito, si scopre che il teatro dai decori sontuosi è quello della Scala (lo dice un "io", in didascalia: "NELLA MIA VITA / SONO STATA IN TUTTI I PIÙ GRANDI TEATRI D'OPERA..." [...] "MA È QUI CHE È NATA LA MIA LEGGENDA" [...] "E QUI RIESCO A SENTIRMI ANCORA VIVA", ivi, s.p.); nella (doppia) tavola successiva, campeggia una immagine di donna: è di spalle, eretta su un palco, in abito da scena, un austero mantello grigio la avvolge interamente, il punto di vista procede dalle quinte. La figura fa pensare a quella di un'antica dea o di un'attrice monologante, alle prese con l'assembramento dei ricordi (che evocano tutto ciò che fa la magia del teatro e che ora manca: orchestra, pubblico, applausi, fischi – "PURE I RAVANELLI CHE MI HANNO LANCIATO QUELLA VOLTA", ivi, s.p.).

"SOLO QUI SONO ANCORA MARIA CALLAS" (ivi, s.p.): su una suggestiva tavola (rossa, nera, bianca e grigia), come da dietro a un sipario, compare un volto stupendo, un ritratto somigliante, che rivela l'identità del personaggio. È il volto di Maria Callas che chiude il Prologo.

Credo che già da questi brevi esempi tratti dal *graphic novel* di Vanna Vinci (e malgrado il modesto risultato di questo mio tentativo ecfrastrico) sia già emerso cosa "diventa Maria Callas" nel romanzo grafico *Io sono Maria Callas*: una serie di ritratti, spesso drammatici, proiettati o accampati, entro una prodigiosa messa in scena teatrale, dove tutto ri-accade, scandito da una o più voci recitanti e nell'eco delle arie celebri. Anche qui vediamo, ma è come se ascoltassimo.

E teatrali sono, nella loro visualità, i lineamenti salienti di tutti i personaggi, ma in particolare quelli della protagonista: mutevoli nel tempo, ne colgono i vari passaggi – bambina-prodigio, prima e, poi, diva internazionale. E qui il segno grafico, il tratto deciso e pittorico che da sempre guida la mano di Vanna Vinci, ne ha fissato i volti, striscia dopo striscia, tavola dopo tavola – come è stato già notato da Cecilia Mariani – con mas-

⁴² Tavola (rigorosamente) nera e *lettering* didascalico in bianco. Si noti che le didascalie non sono mai "chiuse" dai *balloon*, bensì da varie forme geometriche (di frequente rettangolari). Il tratto è talvolta chiaro, ma non sempre.

siccia profusione di nero, alternato a cupe tonalità di rosso, in figure che campeggiano, spesso a tutta pagina, e, tra queste, la prima attrice, spesso parata in spettacolari e sontuosi abiti da scena (alla maniera di Biki). La tinta scura domina nelle immagini-ritratto di Maria Callas e nei personaggi che le fanno da corteo: talora, e anche qui, le tavole e gli sfondi più anneriti scandiscono i momenti di tensione: gli echi rumorosi delle prime critiche e del calo di successo. E sembrano quasi rimbalzare, riecheggiano imprigionati da un *lettering*, sovente chiassoso, concitato, imponente, a lettere cubitali che sembrano muoversi, crescere (come nelle tavole in cui persino Maria Callas si accorge della fatica di essere donna mormorando, ad esempio: “IO SONO UNA DONNA E SONO SENZA DIFESA. SONO STATA INDIFESA TUTTA LA VITA! PER TUTTI QUESTI NOVE ANNI HO VISSUTO NASCOSTA E UMILIATA... **HO PERSO UN SACCO DI TEMPO! E ADESSO HO PAURA!**”, Vinci 2018, s.p.) e uscire dal testo, quasi in rilievo⁴³. Per calmarsi, a volte, ricomposti nei *balloon* – anche qui, mai tondi – che denotano pensieri e monologhi. Come il colore rosa di Natarella incarna l’artista-donna, qui la scelta del tratto nero è palesemente simbolica e funziona quale *leitmotiv* tematico: richiama, in modo mimetico e “realistico”, la famosa riga scura di *eye liner* del *maquillage* degli occhi della Divina e si impone al pari di un autentico tocco di pennello.

Ma, su un altro piano, penso sia il caso di tornare a considerare il punto sottolineato da Baetens circa le contaminazioni intermediali e valutare, tra le diverse peculiarità creative e grafiche del testo, l’importanza innovativa che riveste la caratteristica strutturale della palese rinuncia ai moduli del racconto biografico: infatti, ad assumersi la responsabilità di raccontare non è un io esterno (“extradiegetico”), bensì l’enunciazione deittica di una prima persona “in presenza”, garante di quell’*“Io sono Maria Callas”* che non vale solo per il titolo, ma compare in tutte le battute (pronunciate, pensate o dialogate). E, l’*“io”* che racconta di sé, l’enunciazione soggettiva, in realtà è indizio di finzione autobiografica: un modulo che presenta notevoli duttilità strategiche, proprio dal punto di vista della marcata e profonda impronta introspettiva data al personaggio che, nel dirsi, spesso si confessa come in uno psicodramma analitico, pienamente autocosciente – senza bisogno della terza persona autoriale –

⁴³ È appropriato qui evocare l’effetto di “crescendo”, inteso come “incremento di frequenza e intensità”, di cui parla D. Barbieri (2017, 93).

“IO NON HO VOLUTO MAI ESSERE UN IDOLO, PERCHÉ SAPEVO CHE UN POVERO IDOLO, QUANDO È MALATO, O ATTRAVERSA UN MOMENTO DIFFICILE E HA BISOGNO D’AIUTO... IN QUEL MOMENTO È ROVINATO” [...] “IN FONDO IO CREDO DI ESSERE STATA UN VERO ESSERE UMANO”, *ivi*, s.p.); per cui il narratore coincide con il personaggio, ma non è l’autore: è come se facesse finta di esserlo, senza, però, poter ristabilire il famoso “patto autobiografico”, già menzionato. Non sorprende, perciò, che l’io racconti e commenti persino la propria morte (magari in veste di fantasma: “MI ERO SPESSO CHIESTA COSA SAREBBE SUCCESSO ALLA MIA MORTE” [...] “ADESSO MI TROVAVO NELLA CONDIZIONE DI POTER OSSERVARE COMODAMENTE COSA SUCCEDEVA” [...] “PERCHÉ MICA ME NE ERO ANDATA ... NOOO.” [...] “ERO IL FANTASMA DELLA CALLAS”, *ivi*, s.p.)⁴⁴ e continuerà a farlo prestando la propria voce e pensieri a *lettering* finalmente tranquilli, pacificati (ma più che mai ironici); lo farà in tutte le tavole dell’Esodo, fino a commentare la “prima vendita all’asta parigina” e la dispersione delle proprie ceneri (“I MIEI RESTI SONO COMUNQUE ANDATI DISPERSI, COME TUTTE LE COSE CHE MI ERANO APPARTENUTE IN VITA”, *ivi*, s.p.)⁴⁵, richiudendosi nel mito della propria leggenda.

Un mito che Lorenza Natarella e Vanna Vinci, in modi diversi, ma visibilmente (graficamente) con passione e talento, hanno celebrato, riattualizzato, fatto “guardare e leggere” in forma di *graphic novel*. Quale esempio migliore per riconoscere, insieme a Scott McCloud, che il linguaggio del fumetto può comunicare “qualunque numero di idee e immagini” alla stregua della letteratura?

⁴⁴ Questo malizioso rinvio al “fantasma dell’Opera” si legge nei *lettering* delle tavole (non numerate) dell’Esodo (la parte conclusiva).

⁴⁵ Vanna Vinci sembra prediligere i moduli dell’autobiografia fittizia, sperimentati sin da *Aida al confine* (2017 [2001]) e in altre opere ad esempio: *La Casati. La Musa egoista* (2013), o *Frida. Operetta amorale a fumetti* (2016). Tuttavia, nelle altre prove d’opera, l’“io” appare spesso in funzione dialogica, mi pare, invece, che in questo *graphic novel*, la scelta sia stata guidata soprattutto dal fatto che la struttura teatrale richiede che i personaggi si esprimano in “voce propria tutti in palco”, secondo Aristotele (non è un caso se persino i personaggi dei vari Stasimi, assolvendo il loro compito di coro, si esprimano in prima persona).

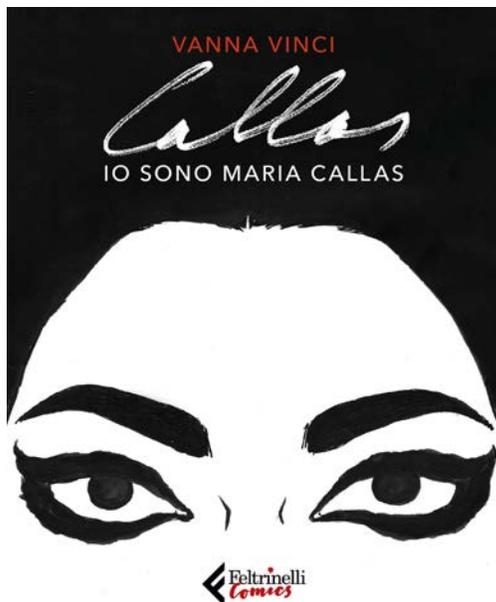


Figura 1 – Vanna Vinci, *Io sono Maria Callas*, 2018 (immagine di copertina)

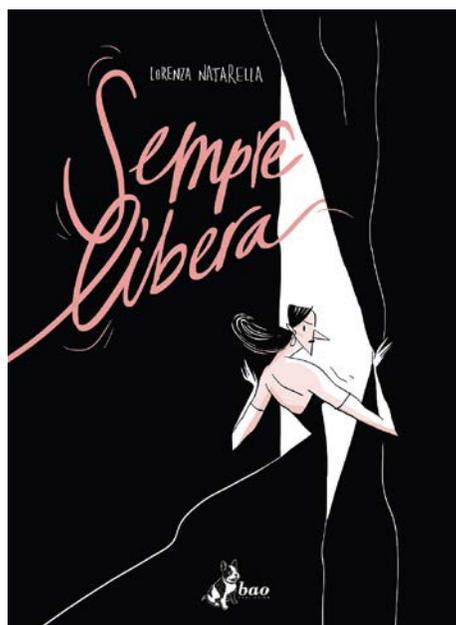


Figura 2 – Lorenza Natarella, *Sempre libera*, 2017 (immagine di copertina)

Riferimenti bibliografici

- Albèra François, dir. (1996), *Les formalistes russes et le cinéma. Poétique du film*, Paris, Nathan Université.
- Andreani Nicola (2014), *Graphic Novel. Il fumetto spiegato a mio padre*, Eboli, NPE.
- Baetens Jan (1989), *Hergé écrivain*, Bruxelles, éd. Labor.
- (2009), “Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites”, *Cahiers de narratologie*, 16, 5, doi: 10.4000/narratologie.974.
- (2013), “Abstraction et narration: une alliance paradoxale (notes sur la bande dessinée abstraite)”, *Études de Lettres*, 3-4, 45-68, doi: 10.4000/edl.572.
- Banti Anna (1953 [1947]), *Artemisia*, Milano, Mondadori.
- Barbieri Daniele (1991), *I linguaggi del fumetto*, Milano, Fabbri-Bompiani-Sonzogno-ETAS.
- (2014 [2009]), *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci.
- (2010), *Il pensiero disegnato. Saggi sulla letteratura a fumetti europea*, a cura di Sergio Rossi, Roma, Coniglio.
- (2011), *Guardare e leggere: la comunicazione visiva dalla pittura alla tipografia*, Roma, Carocci.
- (2017), *Semiotica del fumetto*, Roma, Carocci.
- Bergson Henri (1889), *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, Alcan.
- (1896), *Matière et mémoire: essai sur la relation du corps à l'esprit*, Paris, Alcan.
- Biagini Enza (2011), “La parola dalle immagini. Appunti su ecrasi, ‘graphic novel’ e ‘novelization’”, in Marco Ariani, Arnaldo Bruni, Anna Dolfi, et al. (a cura di), *La parola e l'immagine. Studi in onore di Gianni Venturi*, Firenze, Olschki, t. II, 729-756.
- Bolter J.D., Grusin Richard (2002), *Remediation*, trad. di Benedetta Gennaro, prefazione e cura di Alberto Marinelli, Milano, Guerrini. Ed. orig. (1999), *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press.
- Brandigi Eleonora (2013), *L'archeologia del graphic novel. Il romanzo al naturale e l'effetto Töpffer*, Firenze, Firenze UP, <<https://fupress.com/catalogo/1%E2%80%9999archeologia-del-igraphic-novel-i/2632>> (10/2020).
- Calabrese Stefano (2013), *Retorica e scienze neurocognitive*, Roma, Carocci.
- Calabrese Stefano, Ballerio Stefano, a cura di (2014), *Linguaggio, letteratura, e scienze neuro-cognitive*, Milano, Ledizioni.
- Calabrese Stefano, Zagaglia Elena (2017), *Che cos'è il graphic novel*, Roma, Carocci.
- Carboni Massimo (2002), *L'occhio e la pagina. Tra immagine e parola*, Milano, Jaka Book.
- Cometa Michele (2012), *La scrittura delle immagini: letteratura e cultura visuale*, Milano, Raffaello Cortina.
- Cordaro Tanina, a cura di (2018), “La fumettista Vanna Vinci racconta la graphic novel ‘Io sono Maria Callas’. Una riflessione (illustrata) di una donna dalle passioni intense ed emblematica della ‘questione femminile’. L'autrice ci racconta perché”, *Lettera Donna*, 28 novembre.
- Eco Umberto (1964), “Lettera di ‘Steve Canyon’”, in Id., *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, 133-175.
- Ejchenbaum Boris (1996 [1928]), “Le mot et le cinéma”, in François Albèra (dir.), *Les formalistes russes et le cinéma. Poétique du film*, présentés par François Albèra, 209-211.

- Eisner Will (1997), *Fumetto & arte sequenziale*, trad. e postfazione di Fabio Gadducci, Mirko Tavosanis, Torino, Vittorio Pavesio Productions. Ed. orig. (1985), *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press.
- (2001), *Graphic Storytelling. Narrare per immagini*, introduzione e trad. di Fabio Gadducci, Mirko Tavosanis, Torino, Vittorio Pavesio Productions. Ed. orig. (1996), *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, Tamarac, Poorhouse Press.
- Eisner Will, Miller Frank (2005), *Eisner/Miller: Conversazione sul fumetto*, a cura di Charles Brownstein, trad. di Andrea Plazzi con Jonny Baldini, Bologna, Kappa edizioni. Ed. orig. (2005), *Eisner/Miller: a One-on-One Interview*, interview conducted by Charles Brownstein, ed. by Diana Schultz, Milwaukee, Dark Horse Books.
- Gipi (Pacinotti Gian Alfonso) (2008), *LMVDM: la mia vita disegnata male*, Bologna, Coconico press.
- Groensteen Thierry (2011), *Bande dessinée et narration (Système de la bande dessinée, 2)*, Presses Universitaires de France, Paris.
- Igor (Igor Tuveri) (2002), *5 è il numero perfetto: 1994/2002*, Bologna, Coconico press.
- James William (1890), *The Principles of Psychology*, New York, Henry Holt and Company.
- Kraiski Giorgio (1987), *I formalisti russi nel cinema*, introduzione, scelta di testi e traduzione di Giorgio Kraiski, Milano, Garzanti.
- Mariani Cecilia (2019), “Ero diventata umana, viva e vulnerabile. Anche la Callas era trasfigurata: la Divina della lirica secondo Vanna Vinci”, *Critica letteraria*, 9 febbraio, <<https://www.criticaletteraria.org/2019/02/vanna-vinci-io-sono-maria-callas.html>> (10/2020).
- Mattotti Lorenzo (2009), *Fuochi*, Torino, Einaudi.
- McCloud Scott (1996), *Capire il fumetto: l'arte invisibile*, trad. di Leonardo Rizzi, Torino, V. Pavesio. Ed. orig. (1993), *Understanding Comics. The Invisible Art*, Northampton, Tundra Publishing.
- (2017 [1980]), “Alle radici del graphic novel”, trad. di Massimo Gardella, in Will Eisner, *Contratto con Dio*, trad. di Francesco Pacifico, Veronica Raimo, Milano, Rizzoli/Lizard, 5-13. Ed. orig. (1978), “Preface”, in Id., *A Contract with God, and Other Tenement Stories*, New York, DC Comics.
- (2018), *Capire, fare e reinventare il fumetto*, testi e disegni di Scott McCloud, trad. di Leonardo Favia, Milano, Bao publishing. Ed. orig. (1993), *Understanding Comics*, North Hampton, Kitchen Sink Press; (2000), *Reinventing Comics*, New York, Harper; (2006), *Making Comics*, New York, Harper.
- Natarella Lorenza (2013), *La cítilla*, Milano, Topipittori.
- (2017), *Sempre libera*, Milano, Bao publishing.
- Padalino Claudia (2017a), “Sempre libera. La nervosa vita di Maria Callas”, *MangaForever*, 20 ottobre, <<https://www.mangaforever.net/468482/sempre-liber-la-nervosa-vita-della-divina-maria-callas-recensione>> (10/2020).
- (2017b), “Intervista a Lorenza Natarella: la Divina in rosa in *Sempre libera*”, *MangaForever*, 1 dicembre, <<https://www.mangaforever.net/483999/intervista-a-lorenza-natarella-la-divina-in-rosa-e-la-sua-sempre-libera>> (10/2020).
- Pamuk Orhan (2012), “Cosa fa la nostra mente quando leggiamo romanzi”, in Id., *Romanzieri ingenui e sentimentali*, trad. di Anna Nadotti, Torino, Einaudi, 7-29. Ed. orig. (2010 [2006]), “What Our Minds Do When We Read Novels”, in Id., *The Naive and the Sentimental Novelist*, Cambridge-London, Harvard UP, 1-30.

- (2009), *L'innocenza degli oggetti: Il museo dell'innocenza, Istanbul*, trad. di Barbara La Rosa Salim, Torino, Einaudi. Ed. orig. (2008), *Masumiyet Müzesi*, Istanbul, İletişim.
- Pazienza Andrea (2002), *Francesco Stella*, Bologna, Coconico press.
- Peeters Benoit (2000), *Leggere il fumetto* trad. di Guido Vogliotti, Torino, Vittorio Pavesio Productions. Ed. orig. (1998), *Case, planche, récit: comment lire la bande dessinée*, Paris, Casterman.
- Satrapı Marjane (2002-2003), *Persepolis. Storia di una donna ribelle*, trad. di Cristina Sparagna, Gianluigi Gasparini, Roma, Lizar, 4 voll. Ed. orig. (2000), *Persepolis. Histoire d'une femme insoumise*, Paris, L'Association.
- Spiegelman Art (2000 [1989-1992]), *Maus. Racconto di un sopravvissuto*, trad. di Cristina Previtali, Lettering, Booh Stoodio, Torino, Einaudi. Ed. orig. (1986 [1980-1991]), *Maus: a Survivor's Tale, I: My father bleeds history*, New York, Pantheon Books; (1991 [1980-1991]), *Maus: a Survivor's Tale, II: And here my troubles began*, New York, Pantheon Books.
- Steiner George (2003), *Grammatiche della creazione*, trad. di Fabrizio Restine, revisione di Stefano Velotti, Milano, Garzanti. Ed. orig. (2001), *Grammars of Creation: originating in the Gifford lectures for 1990*, London, Faber and Faber.
- Thibaudet Albert (2000), *Il lettore di romanzi*, trad. di Federico Bertoni, Napoli, Liguori. Ed. orig. (1925), *Le liseur de romans*, Paris, G. Crès et Cie.
- Tisseron Serge (1990), *La B.D. au pied du mot: Baudoin, Bignon, Franquin, Jacobs, Loisel et Tendre, Loustal, Manara, Mergerin, Taffin*, Paris, Aubier.
- Tosti Andrea (2016), *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, prefazione di Marco Pellitteri, con una testimonianza di Igort, Latina, Tenué.
- Vinci Vanna (2017 [2001]), *Aida al confine*, Milano, BAO Publishing.
- (2013), *La Bambina filosofica. L'opera (quasi) omnia*, Bologna, Rizzoli.
- (2013), *La Casati. La Musa egoista*, prefazione Natalia Aspesi, Milano, Rizzoli.
- (2016), *Frida. Operetta amorale a fumetti*, Milano, 24Ore Cultura.
- (2018), *Io sono Maria Callas*, Milano, Feltrinelli Comics.

Molti di questi studi e lavori presentano una bibliografia notevole e in progress che testimonia la grande attenzione dedicata all'argomento. In questa prospettiva, si rinvia, per completezza e precisione, proprio al notevole studio di Eleonora Brandigi.

Su Maria Callas

- Capriolo Paola (2007), *Maria Callas*, illustrazioni di Alessandra Scandella, San Dorligo della Valle, Edizioni EL.
- Cederna Camilla (2008 [1968]), *Maria Callas*, Milano, Calypso.
- Gastel Chiarelli Cristina (1981), *Maria Callas. Vita, immagini, parole, musica*, Venezia, Marsilio editori.
- Maria by Callas* (2017), di Tom Volf, film documentario, Roma.

Sulla parole intérieure

- Biagini Enza (1986), "V. Egger e E. Dujardin, dalla 'parole intérieure' al monologo interiore", *Paradigma*, 7, 95-136.

Egger Victor (1881), *La parole intérieure. Essai de psychologie descriptive*, Paris, G. Baillière.

Roni Riccardo, a cura di (2016), *Victor Egger e Henri Bergson, alle origini del flusso di coscienza*; con due lettere inedite di William James e di Henri Bergson a Egger, Pisa, ETS.

LA VITTORIA DEL GRAPHIC NOVEL.
LA VISUAL LITERACY E LE TRE CORONE DEL ROMANZO
A FUMETTI CONTEMPORANEO

Eleonora Brandigi

Comune di Firenze / Istruttore direttivo bibliotecario
(<eleonora.brandigi@gmail.com>)

Abstract:

About thirty years after W.J. Thomas Mitchell's "The Pictorial Turn" (1992), literary theory would evaluate the consequences that epistemological change had on the literary experience, above all the visual literacy issue. Nowadays, the graphic novel seems to be a successful literary *genre* because, as a novel, it satisfactorily feeds the narrative needs of the average reader and, as a visual narrative form, it assumes a status symbol role, because of the high esteem the images are held in today. Nevertheless, the graphic novel triumphs partly because it really contributes to the visual literacy issue. Moreover, during the graphic novel institutionalization process, a standard language has been strengthened and some authors, those I define as "the three crowns", have stood out in the literary landscape.

Keywords: contemporary graphic novel, graphic novel, visual breakthrough, visual literacy

1. Introduzione

Perché il *graphic novel* vince? E cosa avrebbe a che fare la questione dell'alfabetizzazione visiva con la vittoria del *graphic novel* e, soprattutto, con la biblioteca di pubblica lettura? Queste sono le domande che mi sono posta e alle quali, dopo dieci anni di lavoro sul romanzo a fumetti, mi sento di voler dare alcune risposte. Prima di entrare nel vivo del discorso è d'obbligo un'introduzione di metodo – che a dire il vero ha più il sapore di una confessione – a giustificazione dell'impostazione della mia proposta. La definisco proposta e non studio in quanto non ha la pretesa di essere un lavoro di ricerca e approfondimento bibliografico, piuttosto un catalogo di idee e di intuizioni.

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI: 10.36253/fup_best_practice)

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori (a cura di), *Il graphic novel. Un crossover per la modernità* © 2020 Author(s), content CC BY-NC-ND 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2420-8361 (online), ISBN 978-88-5518-221-8 (online PDF), ISBN 978-88-5518-222-5 (XML), DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

Tra gli elementi che hanno determinato tale impostazione, caratterizzata dalla densità concettuale e dall'empiricità, c'è quello che io definisco "fattore biblioteca". Il mio attuale lavoro all'interno delle Biblioteche comunali fiorentine e il fatto quindi di non trovarmi più dalla parte della ricerca pura, della teoria narrativa, mi ha permesso di chiudere il cerchio della questione che avevo lasciato in parte insoluto in un mio studio di qualche anno fa (Brandigi 2013), ovvero se, e in che termini, il discorso intorno alla natura del romanzo a fumetti potesse trovare alcune risposte dalla didattica e dalla pedagogia. Dall'altra parte, il fattore biblioteca mi ha permesso non tanto di teorizzare quelle che qui vorrei proporre come le tre corone del romanzo a fumetti italiano contemporaneo, quanto di vederlo nella pratica. Se questo secondo aspetto legato al fattore biblioteca è connotato dalla sua empiricità e quindi facilmente comprensibile, per l'altro, ovvero in che modo la biblioteca pubblica rivesta un ruolo nell'ambito della didattica e della pedagogia e in che senso questo possa dare alcune risposte intorno al discorso sul *graphic novel*, dovrò al lettore una spiegazione.

Ma entriamo nel vivo.

1.1 *La svolta visiva*

Ho iniziato a occuparmi di iconotesti e in particolare di fumetti nel 2009 e l'ho fatto in maniera intensiva per circa tre anni. Se già allora era forte e assodata la consapevolezza di una forte importanza dell'immagine nell'organismo sociale e in tutti i suoi singoli organi (dai rapporti interpersonali, alla comunicazione, all'informazione ecc.) a distanza di quasi dieci anni potremmo affermare che l'immagine ha ottenuto la sua (pur apparente, come vedremo) vittoria. Non si tratta più solo di un maggior interesse nei confronti dell'immagine, né di un utilizzo professionale della sua portata comunicativa, ma si tratta del passo estremo della svolta culturale: la democratizzazione dell'utilizzo dell'immagine ovvero l'estensione orizzontale della fetta di società che ha il controllo dei processi di creazione e fruizione delle immagini stesse. Cosa si intende per svolta culturale? E cosa determina la democratizzazione del processo di produzione-fruizione delle immagini?

Una posizione interessante rispetto alla svolta visiva è quella di W. J. Thomas Mitchell. A questo proposito il suo contributo forse più importante fu la definizione del cosiddetto *pictorial turn* (Mitchell 1992) che costituisce il nocciolo del suo studio più noto, *Picture Theory* (Mitchell 1994). Il *pictorial turn*, la svolta visiva, potrebbe infatti essere interpretato come una vera e propria svolta epistemica, che dovrebbe far eco e succedere naturalmente alla più nota svolta linguistica invocata a suo tempo da Richard Rorty (1967). Un cambiamento importante, quello segnala-

to da Mitchell, che evidenzia un ri-orientamento del pensiero moderno intorno a paradigmi visivi e che sembrerebbe minacciare e sopraffare ogni possibilità di padronanza da parte del discorso. Mitchell, tuttavia, non indica una metodologia specifica per la cultura visuale e preferisce lasciare aperta la questione del metodo. La sua è una pratica eclettica che contempla le analisi strutturaliste e formaliste, la lettura allegorica, psicanalitica ecc., fintanto che tali approcci si mostrino produttivi. Il succo della sua tesi è che l'esperienza visiva (che lui definisce *visual literacy* ponendo maggiormente l'accento sul concetto di "consapevolezza, capacità visiva") potrebbe non essere completamente spiegabile con il modello della testualità. È in questo contesto che nasce naturalmente il problema che mi sono posta, ovvero la necessità di alfabetizzazione all'immagine alla quale la pratica del romanzo a fumetti potrebbe, in un certo senso, contribuire facendo da "ponte" tra la logica verbale e visiva. La questione dell'immagine, e del rapporto di essa con la parola, è quindi anche un problema pedagogico¹.

A distanza ancora di dieci anni due testi confermano e, allo stesso tempo, sviluppano le posizioni teoriche di Mitchell, specialmente in merito all'idea di interdisciplinarietà e al senso del *pictorial turn*. I testi in questione fanno parte di un dittico che cerca di rispondere a un'unica domanda ovvero "what do pictures want?" (Mitchell 2005; 2007)². Rispetto alla nozione d'interdisciplinarietà (che compariva nel titolo del suo lavoro del 1995, "Interdisciplinarity and Visual Culture"), considerata, a distanza di dieci anni, troppo sicura e prevedibile, ora si preferisce la nozione di scienza dell'immagine e di cultura visuale, come luoghi di rottura, di caduta e decostruzione delle precedenti discipline, in cui emergono le nuove forme di pensiero. Inoltre, interrogandosi sulla natura del *pictorial turn* e volendo darne una versione aggiornata e corretta, lo studioso tenta di immaginare che questa svolta abbia davvero avuto luogo in un certo numero di discipline e luoghi della cultura: da un lato, nella storia dell'arte, negli studi sui media, negli studi culturali, in filosofia e, dall'altro, nella cultura di massa o popolare. L'idea che viviamo in una cultura dominata dalle immagini, dallo spettacolo, dallo sguardo, è talmente ovvia da non essere minimamente sufficiente per soddisfare la definizione di Mitchell. Il suo obiettivo, infatti, è di mettere in discussione questo luogo comune per capirne la natura e infatti la sua prima conclusione è che esiste una distinzione da fare tra la svolta pittorica nel senso della percezione di massa

¹ L'aspetto pedagogico della questione fu affrontato dallo stesso Mitchell curando il volume *The Language of Images* (Mitchell 1974).

² I titoli completi dei due studi di Mitchell sono *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images* (Mitchell 2005) e *What Do Pictures Want? An Idea of Visual Culture* (Mitchell 2007).

e il *turn* visivo nell'ambito delle discipline intellettuali, in particolare nelle scienze umane. Se la versione di massa della svolta visiva è per Mitchell un fenomeno perenne e ricorrente (legato alle scoperte tecnologiche: la prospettiva, la scrittura alfabetica, la stampa, la fotografia), la svolta intellettuale darebbe vita a una vera e propria scienza dell'immagine che è il luogo, come si è detto, della turbolenza interdisciplinare.

A proposito di turbolenza interdisciplinare, vale la pena accennare agli ambiti teorici che affrontano il grande tema della svolta visiva per quanto riguarda, nello specifico, le ricadute sul nostro iconotesto, il romanzo a fumetti: i cosiddetti *visual studies*³, gli studi semiotici, ovviamente gli studi sul fumetto, la narratologia cognitiva⁴ e le proposte teoriche delle voci appartenenti a quello che nel mio studio chiamo "relativismo narrativo" (Brandigi 2013, 89)⁵. Due approcci, infine, hanno rivelato la propria necessità: la psicologia della percezione e l'approccio dell'antropologia. A cavallo fra le due prospettive si trovano gli studi warburghiani e la loro moderna rilettura da parte di Georges Didi-Huberman.

³ Sarà utile innanzitutto distinguere tra *visual culture* e *visual studies* come, rispettivamente, l'oggetto e il campo di studi, sebbene spesso i due termini vengano utilizzati indistintamente. La questione non è però così semplice perché estetica e storia dell'arte sembrerebbero coprire ogni questione circa le arti visive, rendendo i *visual studies* non necessari e ambigui rispetto a queste due discipline. Da una parte, infatti, funzionano in maniera complementare rispetto agli altri due campi di studio, colmando le mancanze della storia dell'arte e dell'estetica nei confronti dell'immaginario scientifico e tecnologico, dei film, della televisione, dei media digitali. E del fumetto, vorremo aggiungere. I *visual studies*, invece, si caratterizzano rispetto agli altri due campi perché considerano l'immagine come il filtro attraverso cui si costruiscono i significati in un determinato contesto culturale. Per questo, quindi, arrivano a dialogare con gli interrogativi filosofici in merito all'epistemologia della visione, gli studi di semiotica dell'immagine e dei segni visivi, le ricerche psicologiche sull'attività scopica, gli studi fenomenologici, fisiologici, cognitivi dei processi visivi, le discipline che si occupano di sociologia e di antropologia della visione, ecc. In questo senso, quindi, i *visual studies* comprendono anche quella parte di approcci teorici che si concentra sulla visione (la semiotica della visione, gli studi sul fumetto che riguardano la percezione del medium, la psicologia dell'arte, l'antropologia delle immagini ecc.).

⁴ In realtà, l'unica posizione teorica che non dipende strettamente da studi visuali e che non può essere interamente compresa nel loro dominio è la narratologia di stampo cognitivista che funziona di per sé per spiegare i fenomeni visivi alla stregua di discorsi narrativizzati. Ovviamente, il legame con la visione esiste e si manifesta tramite l'approccio cognitivo alla narrazione che sottolinea come il pensiero narrativo avvenga per immagini. La sostanza narratologica, tuttavia, mantiene da sola la propria validità ai fini della lettura del fenomeno "romanzo per immagini".

⁵ Con "relativismo narrativo" prendo in prestito l'espressione da François Cusset che la utilizza per spiegare l'influenza della cosiddetta *French Theory* (Cusset 2003) negli Stati Uniti: nella fattispecie, Cusset analizza le conseguenze della "migrazione" di Foucault, Derrida, Deleuze e altri studiosi francofoni in America. Per Cusset, infatti, il loro pensiero sarebbe stato narrativizzato, ovvero assorbito per mezzo del cosiddetto relativismo narrativo.

A mio sentire e rispetto a quanto vorrei qui proporre, il procedere del discorso teorico degli ultimi venticinque anni trova oggi la sua espressione più efficace nella neuronarratologia che, attraverso espressioni come “fabbisogno narrativo” ed “esperienza della letteratura” – puntando quindi sugli aspetti più umani, fisici della letteratura – invade il campo della sociologia e delle scienze cognitive, traccia i confini teorici di quanto vorrei dimostrare e giustifica, per lo meno in parte, il mio approccio empirico.

Ad un’ideale linea del tempo che descrivesse il cammino della teoria, si potrebbe affiancare in parallelo l’aspetto “social” (più che sociologico) della svolta visiva di massa, mettendo in luce alcuni momenti importanti per la democratizzazione delle immagini – come la nascita di Instagram nel 2010 e l’acquisizione di questo da parte di Facebook nel 2013 – ovvero l’estensione orizzontale della fetta di persone che producono e fruiscono le immagini ed evidenziando, così, i cambiamenti radicali avvenuti all’interno di questi due processi.

1.2 *La visual literacy*

Ma come colmare il divario tra il *turn* visivo delle discipline intellettuali e la percezione di massa del fenomeno visivo? È il momento di affrontare un concetto che ci riporta al discorso del legame tra fumetti e didattica, e quindi al fattore biblioteca, ovvero il concetto di *visual literacy* di James Elkins. Alla riflessione sugli ambiti disciplinari contribuisce infatti anche questo autore che, nonostante nella sua opera principale *Visual Studies: a Skeptical Introduction* (Elkins 2003) sia estremamente critico nei confronti di Mitchell e delle sue teorie, in *Visual Literacy* (Elkins 2008) recupera gli aspetti legati alla revisione delle discipline e si pone lungo una linea più sensibile agli aspetti pedagogici dell’immagine e degli studi visuali, interrogandosi sulla possibilità che le università cambino l’impostazione didattica da un modello testo-centrico a una forma di conoscenza che si fondi sul visivo. Il nocciolo della questione, a dire di Elkins, sarebbe non tanto di divulgare la conoscenza della lettura visiva in ambiti universitari (cita, per esempio, le scienze cognitive come un ambito accademico in cui la lettura delle immagini è un aspetto fondamentale), quanto riproporla fin dall’educazione di base attraverso percorsi di alfabetizzazione alle immagini⁶.

⁶ Fra gli studi che affrontano sia il problema della pratica della cultura visuale che del suo apprendimento, cioè dell’insegnamento dei *visual studies* come nuovo ambito disciplinare (e quindi, di conseguenza, del loro posizionamento nelle accademie) e dell’alfabetizzazione alle immagini, se ne ricordano in particolare tre. I lavori in questione sono quelli di Gillian Rose (2007), di Marita Sturken e Lisa Cartwright (2001) e di Margaret Dikovitskaya (2005).

Il concetto di alfabetizzazione alle immagini è una tappa fondamentale per il proseguo del mio discorso. La “social-izzazione” e la democratizzazione dei processi di fruizione delle immagini sembra fare eco a quello che è stato il ruolo originario delle forme narrative visive, interpretabili come forme preistoriche di fumetto, intese come narrazione visiva sequenziale. Mi riferisco, per esempio, alle storie incise sulla Colonna traiana e alle storie religiose rappresentate nelle chiese medievali. Si tratta tuttavia di un’eco distorta in quanto le differenze sono notevoli, banali a una prima lettura, più interessanti se capovolgiamo il punto di vista. Se infatti in un generico passato il livello culturale dei fruitori delle immagini era bassissimo (rispetto al concetto moderno di alfabetizzazione di base, ovvero leggere, scrivere e far di conto) e le immagini avevano il ruolo di insegnare; oggi il livello culturale medio e l’accesso all’informazione dei fruitori delle immagini è molto più alto. L’immagine, tuttavia, perde paradossalmente la propria attendibilità proprio a causa dell’iperproliferazione delle immagini stesse e della sovraesposizione da parte degli spettatori, condizione che in taluni soggetti neutralizza il filtro delle competenze visive. A maggior ragione per il fatto che, oggi, il fruitore delle immagini vive una duplice condizione di osservatore e produttore di immagini che egli crea, modifica e condivide narrando la sua personale versione della realtà⁷. Inoltre, tornando al nostro abbozzato parallelo, se in passato la censura religiosa mostrava solo le immagini che dovevano essere viste, oggi la “censura” codifica, da una parte, quello che dobbiamo vedere attraverso l’analisi dei nostri comportamenti, imprigionandoci in una bolla informativa autoreferenziale, e dall’altra, ci sommerge di immagini finendo spesso per offuscare i dati reali, la verità della storia. In definitiva, quindi, il meccanismo è lo stesso: in entrambi i casi le storie vengono filtrate, “rinarrate” e la censura da una parte, e le *fake news* o *fake pictures* dall’altra, ottengono lo stesso obbiettivo disinformativo.

Ecco che il tema dell’alfabetizzazione all’uso delle immagini emerge prepotentemente. Questo riassetto culturale non poteva non coinvolgere anche la biblioteca di pubblica lettura, presa anch’essa dall’urgenza della propria ridefinizione in un momento in cui i libri sono in parte sostituiti dai formati digitali dato che l’informazione non passa più soltanto dalla carta, ma soprattutto dalla rete. Il ruolo del bibliotecario moderno, in-

⁷ Stiamo diventando abili narratori di quella che vorremo fosse la nostra storia personale: una sorta di diario (tutt’altro che intimo) connotabile perfettamente con il termine di fiction. Agli estremi di questa condizione, si vive non per vivere, ma per raccontare – in immagini – la nostra personale versione di noi agli altri. E così al genere della autobiografia, ovvero del frammento autobiografico, corrisponde in un certo senso il *selfie*, estremizzazione della artificiosità, risultato di una realtà modificabile con una semplice inclinazione dello schermo, e immagine di cui il primo vero contemplatore è il creatore stesso, in una sorta di pratica autoerotica a base di pixel.

fatti, diventa quello di mediatore tra l'utente e l'informazione, di guida verso una corretta verifica delle informazioni e delle fonti stesse. Questo in pratica è il concetto di *information literacy*: un tipo di educazione trasversale e permanente, che non fornisce nozioni ma bensì strumenti e supporta la creazione di competenze. Dal momento che l'informazione passa in gran parte attraverso l'immagine, l'educazione alla fruizione delle immagini e all'uso consapevole di esse diventa un tema essenziale che la biblioteca pubblica deve affrontare sia con programmi di educazione all'informazione visiva rivolti agli adulti che con progetti dedicati ai giovani su come utilizzare le immagini, insegnando concetti come il copyright e aspetti più tecnici ed estetici. La biblioteca non intende sapere e quindi insegnare tutto, anche aspetti che non le competono, bensì farsi da promotore, da attivatore e da luogo di accoglienza di dinamiche educative di questo tipo. L'obiettivo è rendere possibile l'incontro fra le parti, deistituzionalizzarlo e quindi creare un ambiente rilassato che faciliti il passaggio dell'apprendimento.

La mia proposta pertanto è che, all'interno della complessità che caratterizza il nostro ecosistema informativo e narrativo, il romanzo a fumetti possa in un certo senso costituire una palestra cognitiva, un'occasione per imparare a leggere le immagini: il lettore che già conosce i meccanismi narratologici della fiction romanzesca, guidato dalle parole e rassicurato dall'allure del romanzo, potrebbe infatti acquisire nuove competenze inferenziali e capacità euristiche nei confronti della storia in immagini. Inoltre, come si è detto, il problema dell'alfabetizzazione all'uso delle immagini si accentua nel momento in cui tutti ne siamo facilmente produttori e pertanto quello che mi interessa maggiormente sottolineare è che, in un contesto sociale di proliferazione di storie, l'approccio alla narrazione visiva non può essere lo stesso, nemmeno confrontando l'oggi con dieci anni fa.

2. La vittoria del graphic novel e (di nuovo) il fattore biblioteca

Tornando al *graphic novel* e alla sua vittoria, non credo che questa sia sul fumetto, o meglio sulla forma fumetto⁸. Nell'*Archeologia del graphic novel* non ho mai assunto una posizione forte in merito a questo aspetto, ma non perché volessi sottrarmi a una questione spinosa, piuttosto perché era un piano della discussione che non mi interessava molto dal punto di vista teorico (Brandigi 2013, 13-44).

La vittoria del *graphic novel*, quindi, non si manifesta come una riabilitazione del fumetto, ma si esprime come una maggior adesione a quella

⁸ Qui, con l'aggiunta della parola "forma" lo si intende come genere e non come medium.

cresciuta abitudine alla narrazione che caratterizza la contemporaneità⁹. Per sua natura, infatti, il romanzo a fumetti risponde meglio all'attuale cresciuta esigenza di narrazione – quella che in più luoghi è stata chiamata “sindrome di Sherazade”¹⁰ – che la forma romanzesca soddisfa insieme con il piacere del lettore; il romanzo a fumetti inoltre vince perché i meccanismi che regolano la “video-sfera” in cui viviamo tendono ad alimentare il prestigio delle immagini e quindi di tutto ciò che è ad esse connesso: la narrazione in immagini per eccellenza, il romanzo a fumetti, e il suo lettore.

Questi due aspetti, concatenati, hanno contribuito alla fortuna del *graphic novel* all'interno dell'industria culturale la quale, da parte sua, ha saputo creare un terreno fertile, dando vita a un meccanismo di crescita di un genere letterario con così importanti risvolti sociologici, prima di tutto sullo status sociale del lettore.

A questo punto torna in gioco il fattore biblioteca. Per proclamare la vittoria del romanzo a fumetti con maggiore cognizione di causa rispetto a quanto avessi fatto durante il mio passato di teorica “pura”, è stato necessario sporcarsi le mani con il lavoro in biblioteca e constatare, empiricamente quindi, la funzione pedagogica e didattica che il fumetto può rivestire in quanto portatore sano di una storia in immagini e parole, funzione che si esprime nelle azioni messe in atto dalla biblioteca di pubblica lettura nel perseguimento dei suoi obiettivi di *visual literacy*. La possibilità di immergersi quotidianamente nella componente umana del processo finale del circuito narrativo, ovvero la lettura, la ricezione e l'influenza su altri lettori, mi ha permesso (almeno per ora) di chiudere il cerchio ribadendo la tesi della naturalizzazione del romanzo *tout court* attraverso il linguaggio del fumetto, processo che avviene grazie alla mimesi – durante l'atto di lettura di parole e immagini all'interno dell'ecosistema finzionale – dei meccanismi cognitivi di percezione e di narrazione dell'esperienza del mondo. *L'embodiment* del processo di lettura del fumetto si eleva all'ennesima potenza nel romanzo a fumetti perché, all'atto pratico, il lettore è chiamato a rispondere in maniera fisicamente diversa rispetto a quanto succede leggendo un fumetto “tradizionale” a causa dei

⁹ La pubblicità stessa non utilizza più tecniche descrittive dirette per parlare di un prodotto e delle sue qualità, ma lo fa mettendolo volutamente in secondo piano, inglobandolo all'interno di una storia, che si sviluppa, nei casi estremi, addirittura in puntate.

¹⁰ In un breve testo del 2004, Stefano Calabrese discorre sul potere della parola dalla retorica classica alla comunicazione contemporanea, soffermandosi in particolare sulla fattispecie pubblicitaria. Non è un caso che la prima pagina del volumetto sia dedicata a Sherazade (o Shahrazād, in una variante più corretta dal punto di vista della traslitterazione): “Shahrazād è divenuta il simbolo di cosa si possa fare con le parole e soprattutto di come si possa persuadere un interlocutore a ritardare le proprie decisioni, a mutarle, o addirittura a capovolgere i propri convincimenti” (Calabrese 2004, 7-8).

connotati romanzeschi del *graphic novel*: lunghezza, senso di sacralità nei confronti di un genere che si presuppone rispondere a precise regole formali (un inizio, un mezzo, una fine e una propria compiutezza) e aspettative rispetto al riconoscimento di uno stile autoriale al quale concorrono diversi aspetti (editoriali, comunicativi, poetici ecc.). La risposta fisica del lettore è la ricerca di una postazione – all'interno, per esempio, della biblioteca – e di una posizione di lettura che creda più idonee all'atto che si sta per compiere¹¹.

3. *Il canone del romanzo a fumetti contemporaneo e le tre corone*

La pratica della biblioteca pubblica e l'osservazione dei suoi lettori mi porta inoltre a constatare il consolidarsi di certi gusti, talvolta mode, che andrebbero a definire le tre corone del fumetto italiano contemporaneo e contribuirebbero alla consacrazione di alcuni sottogeneri, come l'autobiografia e il reportage a fumetti. Delle tre corone approfondirò gli aspetti che secondo me caratterizzano in modo vincente il loro stile e il loro modo di essere autori di romanzo a fumetti, tanto da rendere il loro apporto al linguaggio del *graphic novel* contemporaneo come fondamentale per stabilire uno "standard". I temi trattati verranno sempre presentati in riferimento ad una loro opera specifica, proprio per mantenere i propositi di concretezza dai quali sono partita¹².

È giunto dunque il momento di svelare le tre corone del fumetto italiano contemporaneo: Gipi (Gian Alfonso Pacinotti, 1963), Zerocalcare (Michele Rech, 1983), Manuel Fior (1975) e Lorenzo Mattotti (1956). I miei lettori, anche i meno attenti, si saranno subito accorti che i conti non tornano – non c'è tre senza quattro? – e per questo devo loro una preliminare e doverosa spiegazione. L'intruso, nella fattispecie, è uno dei più importanti esponenti del fumetto italiano, il più noto a livello internazionale, colui che ha vissuto gli anni d'oro e oscuri del fumetto d'autore italiano (sta di fatto che ha operato per la maggior parte della sua vita in Francia) e al quale sono intellettualmente più affezionata, ma anche l'unico dei tre che mi sento di escludere da questo mio ideale podio. Si tratta infatti di Lorenzo Mattotti di cui, come vedremo, però, la sua assenza è del tutto teorica. Nella pratica, infatti, sarà la sua opera a dettare i tempi della mia trattazione e a condurci, inevitabilmente, alle conclusioni.

¹¹ Per la tesi della naturalizzazione si veda la trattazione nel mio studio (Brandigi 2013, 82-89, 115-16, 237, 561-569).

¹² Nella versione orale di questo mio intervento, tale modalità di presentazione è stata accompagnata da una carrellata di immagini, nel tentativo di creare una situazione immersiva rispetto al linguaggio narrativo creato da nostri autori.

La risposta più ovvia all'esclusione di Mattotti dalle tre corone potrebbe probabilmente essere che la sua produzione, essendo lui il più anziano, si colloca temporalmente in maniera un po' estrema rispetto all'oggetto della mia analisi, ovvero il romanzo a fumetti contemporaneo. È necessario ammettere, tuttavia, che dal 2000 in poi la sua opera si è concentrata soprattutto sulla ripetizione della variazione, per esempio con la serie delle "stanze" che riproducono la stessa coppia di persone, in pose e posizioni diverse, nella stessa stanza, nello stesso letto, raccontando nella loro essenzialità e talvolta (necessaria) noia, vere e proprie storie di vita a due affidandosi quasi esclusivamente alla comunicazione non verbale¹³. Non manca la storia, quindi, ma nell'esercizio più alto, più lirico della ripetizione della variazione si perde la popolarità, nel senso della leggibilità, del piacere della narrazione. La chiarezza e la semplicità non sono mai state caratteristiche della narrazione mattottiana – si pensi a *Fuochi* (Mattotti 1988 [1984-1985]) – ma negli anni Novanta, nel momento di massima espressione della sua esperienza di romanziere per immagini (si badi bene, ci stiamo limitando a questa tipologia di produzione, in altri generi ha raggiunto il massimo in opere e momenti diversi), ovvero in *L'uomo alla finestra* (Mattotti 1992) e *Stigmates* (Mattotti 1994), le sue storie raccontavano personaggi estremamente "pop", dipinti a tuttotondo, i vinti di un'umanità che trova riscatto in un'officina piena di pezzi di ricambio o sull'ottovolante di un luna park.

Lo stesso non si può dire delle serie dedicate alle stanze o dell'ultima sua opera uscita per Logos nel 2017, *Ghirlanda*. Quest'ultima è un'opera meravigliosa, meritevole di nota nell'ambito del romanzo a fumetti contemporaneo e, soprattutto, vincitrice del premio Gran Guinigi 2017 come migliore *graphic novel*. Sarà quindi necessaria, a tempo debito, una spiegazione sul perché Mattotti non sia presente ufficialmente tra le (mie, personali) tre corone del romanzo a fumetti contemporaneo.

Gipi e Zerocalcare: due pseudonimi per due grandi del fumetto contemporaneo che hanno molti aspetti in comune e altrettante diversità di fondo. Tra gli aspetti condivisi tra i due autori e che caratterizzano gran parte del loro stile e della loro produzione (e il felice esito editoriale delle loro storie) troviamo sicuramente la pratica delle incursioni autoriali e metanarrative: la presenza di elementi autobiografici e la forte presenza di contesti storici precisi del passato (spesso caratterizzati dal tema della guerra in Gipi) e del presente, inteso come storia della propria generazione (a partire dalle band musicali di *Questa è la stanza* dei primi anni Ottanta fino al racconto "spudorato" della propria generazione e delle tappe che hanno scandito la propria infanzia e adolescenza in Zerocalcare). In

¹³ Si veda in bibliografia *La stanza: esatta riproduzione di un quaderno di disegni* (Mattotti 2003) e *Chambres/Rooms/Stanze: disegni e pitture* (Mattotti 2005c).

Zerocalcare emerge anche l'esigenza del racconto della storia contemporanea nella forma del reportage a fumetto – mi riferisco a *Kobane calling*, in parte pubblicato su *Internazionale* nel 2015 e poi edito nel 2016 da Bao publishing¹⁴. Un altro aspetto che li accomuna è l'estrema disponibilità nei confronti del loro pubblico: il faticoso raccontarsi, essere intervistati, subire le lunghe sessioni di firme caratterizza il loro successo, determina la loro opera e, soprattutto in Zerocalcare, questo aspetto del lavoro artistico è spesso tematizzato nelle proprie storie¹⁵. Entrambi non hanno un sito web ufficiale, ma un blog – anche questo caratterizza la tipologia della loro presenza in rete – con la differenza che quello di Gipi è oramai fermo da molti anni, mentre quello di Zerocalcare vive ogni giorno e integra, come un'appendice, la sua produzione cartacea.

Le diversità fra i due sono altrettanto, e paradossalmente li pongono agli antipodi: la tecnica, *in primis*, rispetto a suddivisione delle sequenze e tipologia del tratto, in Gipi si avvicina spesso alla pittura mentre in Zerocalcare è sempre "fumettistica"; in secondo luogo il carattere drammatico di Gipi, che quandanche cerchi di alleggerire atmosfere altrimenti insopportabilmente tristi, non si avvicina minimamente al tasso di ironia perpetua che gioca il ruolo da campione nelle opere di Zerocalcare e che caratterizza in toto la sua opera, celando (ma non troppo) anche i temi esistenziali, generazionali e storici, che l'autore racconta in trasparenza nelle sue storie, ad un primo sguardo, essenzialmente autobiografiche. L'ironia, in Zerocalcare, caratterizza i personaggi, il tratto stilistico, le storie, la tipologia di digressioni e, uno per tutti, il linguaggio, sia per i toni utilizzati che per la scelta linguistica di un dialetto romanesco leggero e comprensibile a tutti.

Sulla scia di questo parallelo tra le prime due corone, è interessante, introdurre l'altra coppia, ovvero Fior e Mattotti. Manuele Fior è infatti colui che mi permette, oserei dire, di non inserire Lorenzo Mattotti fra le tre corone. Fior ha infatti tutte le carte in regola per prendere il posto di Mattotti perché riesce a stemperare quell'ermetismo in cui – in alcuni momenti della sua produzione – l'autore si è rinchiuso. Vedremo in seguito, nei dettagli, come sviluppare il parallelo fra i due.

¹⁴ *Kobane calling* è la testimonianza in forma grafica del viaggio che ha portato l'autore al confine tra la Turchia e la Siria a pochi chilometri dalla città assediata di Kobanê, tra le fila dei difensori curdi del Rojava, opposti alle forze dello Stato islamico.

¹⁵ Si veda, per esempio, la crisi interiore di Gipi dopo l'invito da parte di Daria Bignardi alle *Invasioni barbariche* a seguito della pubblicazione di *LMVDM* (2008) e l'incredibile notorietà che ne seguì.

3.1 Gipi. Il narratore e la letteratura

Fra tutti e quattro gli autori nominati Gipi è forse il più narratore di tutti. Cosa intendo con questo? Intendo che, se dovessi parlare per percentuali, direi che Gipi è per metà fumettista-pittore e per metà romanziere. L'approccio alla storia è chiaramente quello di colui che intende gestire i suoi personaggi caratterizzandoli a 360 gradi anche quando non racconta quasi niente di loro (vedi il personaggio del padre in *S.*); creando una regia di dialoghi fatti di poche battute e una struttura temporale complessa che costituisca il motore della narrazione, in quanto il senso delle storie di Gipi emerge proprio nel rapporto tra passato e presente e tra personaggi che vivono il passato e il presente finzionale della narrazione.

I temi trattati da Gipi sono la guerra, la morte, la provincia italiana, con una grande passione per la realtà, in primis una realtà da lui vissuta, che non è per forza autobiografica. Anche il tema della guerra viene attualizzato, una condizione in cui far emergere cosa sia l'uomo al tempo di una guerra reale, come viva la paura, quali scelte compia.

Come in *Unastoria* (Gipi 2013). *Unastoria* è la vicenda della crisi di Silvano Landi, scrittore di successo, perseguitato da visioni ossessive e dal ritrovamento delle lettere dal fronte del bisnonno, dove la tragicità della Prima guerra mondiale si accompagna alla volontà di sopravvivere, sopra tutto, e di tornare a casa. Le due storie si intrecciano, diventano, appunto, "unastoria" e il gioco della narrazione si struttura proprio sulla sovrapposizione dei piani temporali.

"Dammi storie complesse. Please". Così si apre *Unastoria*: una voce fuori campo trova spazio nella didascalia e parla a un tu immaginario. "Zitto", "Non parlare", "Seguimi": ricorda alcuni incipit di Lorenzo Mattotti ("Non ti mando parole, ma segni", *Fuochi*, 1988 [1984-1985]) e così anche nell'andamento di questa storia c'è molto dell'autore bresciano: la drammaticità, la storia intima del decorso psicologico di uno dei protagonisti, il rapporto con il padre (ricordiamo *El rumor de la escarcha* del 2002), le pagine interamente dedicate al paesaggio, l'uomo allo specchio che ricorda alcune sequenze dell'*Uomo alla finestra* (Mattotti 1992), l'albero onirico che si ritrova in *Stigmates* (Mattotti 1994) e in alcune serie mattottiane. Un tu immaginario, dicevamo, che si confonde in un dialogo fra un sé diciottenne e un sé adulto, e fra se stesso e il nonno, confondendo il lettore, concentrato, nel frattempo, ad entrare nella parola lirica che permea il racconto. I tempi della storia sono quindi complessi all'ennesima potenza, intrecciati e scanditi da tecniche diverse e da un lettering alle volte volutamente incomprensibile, cancellato, corretto, allertando competenze "filologiche" nel lettore. L'attenzione alla narrazione è pertanto l'elemento principale delle storie dell'autore e tutte le soluzioni scelte concorrono a questo scopo: la scansione temporale, la caratterizzazione dei personaggi, il lettering, il dialogo emotivo con il lettore.

Se la capacità narrativa fuori dal comune di Gipi si esprime attraverso tutte le scelte “da romanziere” che abbiamo elencato, è il fumettista-pittore che si prende in carico il racconto emotivo e il dialogo con il lettore. La chiave di volta della storia si trova infatti in sei pagine di paesaggi ad acquerello, mute, in cui l'autore mette in pausa il tempo della storia lasciando scorrere solo il tempo del pensiero e delle emozioni del lettore, condivise empaticamente con i personaggi del libro. È una scelta che, per alcuni critici, ricorda i campi lunghi di Pratt in *Corto Maltese* così come potremo trovarvi nuovamente un'eco di alcune sequenze mattottiane (penso ai panorami a volo di uccello nell'*Uomo alla finestra* oppure i paesaggi invernali cancellati dalla neve, in *Stigmates*). Per quanto mi riguarda, nel lirismo raggiunto e nella mutezza, attonita, del paesaggio, prima di una suggestione visiva, vorrei trovare piuttosto un riferimento puramente letterario, mettendolo a nudo confronto con la poesia di Ungaretti.

Ed è proprio la “questione della letteratura” che accese il dibattito a seguito della presenza di *Unastoria* tra di dodici finalisti del Premio Strega 2014 – primo romanzo a fumetti a ricevere la candidatura nella storia del premio letterario – dibattito che si riaccese l'anno successivo quando a essere candidato per lo stesso premio fu il *graphic novel* di Zerocalcare *Dimentica il mio nome*.

Gli aspetti discussi furono molti e spesso con posizioni sfumate e sfaccettate: la non pertinenza di un fumetto in un premio di narrativa; la debolezza dei premi italiani che non incidono abbastanza sulla politica culturale a differenza di altri premi, come quello di Angoulême in Francia; la questione se fumetto e letteratura possano essere sinonimi oppure se sia necessario rassegnarsi alla complessità del fumetto. Anche la posizione di Gipi circa il mondo del fumetto e il *graphic novel* è interessante. A questo proposito cito un'intervista del 2004 in cui Gipi confessa di non essere mai stato un appassionato di fumetti e soprattutto di non essere mai stato attratto dal seriale italiano (a causa della sua “disattenzione nei confronti del mondo”). Questa posizione, badate bene, la ritroveremo anche in Manuele Fior. Gipi si augura inoltre che il genere *graphic novel* raggiunga la sua stabilità anche in Italia, cosa che egli lega alle “scelte di racconto”:

Certo, qui torniamo subito alle scelte di racconto. Personalmente spero che i fumettisti italiani che stanno con la testa da un'altra parte trovino la forza per diventare fumettisti italiani davvero, che si guardino intorno e scelgano di essere presenti, a raccontare storie che dicano al mondo chi cazzo siamo e cosa pensiamo e cosa abbiamo intorno. Siamo gli unici che non lo fanno (io lo faccio, anzi) in Europa. Non dico che tutti devono raccontare storie “gipiane” ma da un po' di tempo ho questa fissa della consapevolezza. Vorrei leggere storie di autori presenti. (Gipi 2004)

Interessante, al nostro scopo, notare la posizione di Gipi che, nella sua rigidità, dà la misura di quanto gli stessi autori di romanzi a fumetti credano nel loro mezzo espressivo e ne intravedano l'importanza per la cultura.

3.1.1 *Il rapporto con il lettore e la sperimentazione tecnica*

Infine, il rapporto con il lettore. Gipi, al contrario di molti altri fumettisti, ama molto parlare del suo lavoro artistico e se qualcuno avesse la curiosità di andarsi a leggere le numerose interviste rilasciate, vedrà come l'autore si perda a lungo nelle risposte, meditate e di getto allo stesso tempo, mai banali. Anche il suo blog (fermo purtroppo al 2004) ha rivestito un'importanza notevole per capire la complessità della figura artistica gipiana. *Unastoria* è scritto in totale assenza di humour: nessuna mano tesa al lettore, una storia dura che non lascia momenti di respiro all'emozione, con un ampio margine d'interpretazione e difficilmente raccontabile. Ricordiamo infatti le parole di Gipi che, a proposito di questo libro, dice: "sono contento perché ho lavorato non per essere amato da qualcuno ma per il mio amore per quel mezzo" senza fare le "mosse paracule" (Gipi 2014a) messe in atto in *LMVDM: la mia vita disegnata male*. *Unastoria* viene a seguito del successo di Gipi dovuto al suo libro confessione *LMVDM* (Gipi 2008) e alla sua collaborazione alle *Invasioni barbariche*, trasmissione tv per la quale realizzò la sigla animata (nel 2010) che lo rese noto al grande pubblico, anche a coloro che mai si erano avvicinati al mondo del fumetto, tanto meno al *graphic novel*. Un successo che l'autore non fu capace di gestire con facilità e che lo portò al bisogno di scrivere una storia "per la quale fosse difficile volergli bene" (Gipi 2014a). *Unastoria* chiede al lettore un grande sforzo logico e cognitivo, lo guida e allo stesso tempo, solo, lo abbandona, immerso nella realtà finzionale.

Un libro non facile, quindi, così come non lo è *S.* (Gipi 2006), opera dedicata alla memoria del padre dell'autore, Sergio (da cui l'abbreviazione *S.*). È un racconto sincero, non letterario, lontano da ogni effetto drammatico o retorico. Non c'è né cronaca né ricostruzione biografica della figura paterna: l'unico momento di racconto d'azione è quando i figli trafugano l'urna delle ceneri. Anche il padre appare esclusivamente attraverso la rievocazione di frammenti di gesti e di parole ("*S. dice*"), senza tuttavia costituire un ritratto della sua persona; resta quasi una voce fuori capo, assente e presente allo stesso tempo. Alla fine del racconto sapremo pochissimo di lui. In primo piano ci sono le emozioni e i momenti passati sintetizzati in maniera talvolta caotica, senza ordine d'importanza, rievocati attraverso i meccanismi di condensazione e associazione che solo il ricordo riesce ad elaborare. Il filo conduttore non è dato dalla cronistoria, dal procedere degli avvenimenti, ma si caratterizza come una malinconia mista a rabbia, senso di colpa, che attraversa in maniera irregolare il puzzle emotivo.

Attraverso la destrutturazione della trama si disperdono anche le emozioni, si diluiscono, o meglio si alternano momenti pesanti per il lettore a momenti in cui l'ironia, sempre tuttavia malinconica, rende gestibile l'atto della lettura (e prima ancora, quello della scrittura). Gipi raggiunge una

totale assenza di retorica sentimentalista che, se da una parte mette a dura prova il lettore in preda alla ricostruzione della trama, dall'altra rende più facile l'identificazione poiché universalizza la storia, la neutralizza. Questo annientamento, però, a mio avviso funziona solo in apparenza perché è proprio in questa mancanza totale, di storia, di avvenimenti, di vita, che emerge l'assenza, incolmabile, del padre. Il lettore di *S.* è un lettore paziente, che non necessita di una struttura narrativa rassicurante, che forse già conosce il suo autore, o per lo meno si fida di lui. Gipi riesce in questo: conquista la fiducia del lettore nel momento in cui lo abbandona, proprio perché, così facendo, lo lascia libero di vivere la storia attraverso la propria esperienza e condividere, empaticamente, quanto si racconta.

In stretta correlazione con il rapporto con il lettore, emerge il tema della sperimentazione tecnica¹⁶, aspetto del suo fare artistico che non si esprime in maniera "pura", finalizzato alla tecnica artistica, ma tende sempre e comunque a precisi esiti narrativi. *S.* viene dopo le pagine cupe di *Esterno notte* (Gipi 2002) e dona al lettore acquarelli luminosi dove i colori esaltano le emozioni, descrivono i momenti del passato, leniscono il dolore, ricordano la vita. Ecco che Gipi affronta il rischio di questa tecnica, ovvero il melodramma, uno stanco sentimentalismo, cercando un antidoto (e trovandolo) nell'ironia e nelle possibilità del montaggio. L'ironia non provoca il sorriso, piuttosto, dipinge l'amarezza e l'assenza; ciononostante ottiene lo stesso il suo effetto neutralizzante perché distrae il lettore. Stesso effetto lo si ottiene con il montaggio che nulla lascia alla rievocazione retorica: rapido, brutale, quasi mal fatto, così come sgraziato è l'uso del lettering, pieno di errori perché non censurato, talvolta al limite della leggibilità. Il montaggio spezza la vita, la racconta in aneddoti e così facendo neutralizza la scomparsa della persona fisica, lasciando l'idea di una vita vissuta, sempre esistente come un'entità astratta, un concetto: il concetto di padre, il concetto di figlio. Colori, ironia, montaggio, lettering: strumenti di quello che Gipi stesso definisce "un escamotage sentimentale" (Gipi 2014b) e tutti appartenenti a campi diversi – l'arte, la retorica, il cinema, il fumetto – a testimonianza di come Gipi sia un autore completo, che padroneggia il suo strumento consapevole della complessità del medium narrativo scelto.

Dopo *S.* un altro esempio di sperimentazione tecnica lo troviamo nel suo ultimo libro, *La terra dei figli* (Gipi 2016), il cui incipit si conclude così: "Ma dopo la fine nessun libro venne scritto più". L'ultimo libro di Gipi è come una pietra, un monolite di 300 pagine, nei contenuti così come nella forma. *La terra dei figli* è una storia apocalittica di un mondo dopo la catastrofe, raccontata in presa diretta da due ragazzini, figli di una post-umanità in cui non c'è più nessuna etica, cultura, struttura sociale. Umanità in

¹⁶ Un binomio ben descritto da Guglielmo in Nigro 2014.

definitiva. In tutto il libro il sentimento umano non c'è e, laddove resiste, è tenuto nascosto, come un peccato o un ricordo sacro da preservare al sicuro. In una sola occasione un gesto di affetto si manifesta apertamente: è prima lo sguardo, poi la carezza, di una donna che avrebbe potuto essere la madre di uno dei figli protagonisti. Un momento disarmante per il lettore che non si concentra tanto sulla vignetta della carezza, ma sull'ultima della sequenza, la quale ritrae la sorpresa negli occhi del figlio per il gesto sconosciuto, per un sentimento mai provato. È completamente assente ogni forma di metanarrazione, di guida da parte della voce fuori campo: apocalittica è la storia raccontata, apocalittici gli esiti estremi della sperimentazione tecnica. Pennino e china rispondono all'appello dell'aridità narrativa ed emotiva: dialoghi minimali, nessuna dissertazione intimista. Nella *Terra dei figli* non c'è spazio per i colori né per niente che non sia sopravvivere e procacciarsi il cibo. E così anche il segno della *Terra dei figli* altro non è che un segno primitivo, grezzo, che fa da controcanto all'ellissi narrativa.

3.2 Zerocalcare. Il web e il racconto di una generazione

Quella di Zerocalcare è una produzione giovane, ma regolare e intensa (basti pensare che a metà 2017 aveva già venduto più di 690 mila copie). Zerocalcare esce praticamente con un successo ogni anno e oramai, dalla riedizione della *Profezia dell'armadillo* (uscita la prima volta nel 2011 per Graficart) a *Macerie prime 6 mesi dopo* (Zerocalcare 2018), lega il suo nome alla casa editrice Bao Publishing. In realtà molti dei libri di Zerocalcare hanno una vita precedente, pubblicati su riviste, come inserti su periodici famosi (come *Internazionale*) e soprattutto sul suo blog (<zerocalcare.it> nato nel 2011), “anema e core” dei suoi lavori, catalogo dei momenti più belli e ossatura della sua poetica¹⁷. La presenza in rete è fondamentale, a mio avviso, per definire alcuni aspetti importanti per il linguaggio delle tre corone, ovvero il web-comics come luogo dove lo stile si esprime nella forma più condensata, l'importanza della comunicazione tra il lavoro in rete e l'opera edita in cartaceo e infine l'interazione con il pubblico che si configura come duplice: il lettore è attore del blog e lettore del libro. Il blog è anche il luogo della teoria, della riflessione metaletteraria che in Zerocalcare si trova dislocata nei libri, ma che nel blog viene – in un certo senso – scremata, tanto da diventare una sorta di manifesto della sua

¹⁷ Il blog, dove Zerocalcare era solito pubblicare una tavola ogni lunedì (poi *Ogni maledetto lunedì su due*), è tuttora seguitissimo e riconosciuto dalla critica: nel marzo 2012 ha ottenuto una nomination per la categoria Miglior Webcomic nel Premio Attilio Micheluzzi-Comicon 2012 e a settembre 2012 ha vinto il premio Macchianera Award 2012 come “Miglior disegnatore-Vignettista”.

opera. Un manifesto che condivide con i suoi fans, insieme con lo spaccato di mondo rappresentato che – sebbene filtrato dall’occhio dolce amaro di Zerocalcare – è lo stesso dei suoi lettori.

Lo stile del disegno di Zerocalcare è distante anni luce da Gipi, ma entrambi contribuiscono – anche con molti aspetti in comune – a costruire un linguaggio contemporaneo per il romanzo a fumetti. Quello che emerge soprattutto, al di là della tipologia del disegno, è l’uso piacevolmente smodato dell’ironia e la struttura dei riferimenti alla cultura pop e nerd degli ultimi venti anni. L’ironia costituisce la chiave di lettura principale per le scene di vita quotidiana che Zerocalcare rappresenta, giocando su un meccanismo di identificazione e condivisione: l’ironia, infatti, si trasforma in comicità nel momento in cui l’autore accende l’interruttore del lettore che si riconosce nel racconto delle piccole tragedie quotidiane. La forza di Zerocalcare sta quindi nella straordinaria capacità di cristallizzare la banalità della vita tirandone fuori una sorta di “archetipo” in cui tutti si riconoscono. E molto spesso i lettori verranno così colpiti dall’arguzia di Zerocalcare tanto da moltiplicare le sue frasi, le sue scene, e ripeterle – citando la fiction nella realtà – quando quei momenti dissacrati si ripeteranno.

Se nella *Profezia dell’armadillo* si parla di fatto del suicidio di un’amica di Zerocalcare, un evento che sappiamo da dichiarazioni dello stesso autore essere un fatto realmente accaduto, *Un polpo alla gola* (Zerocalcare 2012, vincitore del premio Micheluzzi e del premio Gran Guinigi per la migliore storia breve) narra un evento altrettanto oscuro, anch’esso esorcizzato attraverso il tempo e il contesto del racconto, che diventa esso stesso protagonista indiscusso delle storie: la generazione anni ’80-’90. Lo stesso meccanismo di “esorcismo” del dolore si ripete qualche anno dopo in *Dimentica il mio nome* (Zerocalcare 2014), una storia in brevi episodi collegati tra di loro da una trama principale che prende il via dalla morte della nonna. È una storia di dolore: la separazione dei genitori, il racconto del lutto e del suo stato di inadeguatezza nel viverlo, ai limiti dell’imbarazzo. Il tutto punteggiato di ironia che, tuttavia, in questa occasione si arrende, se pur non esplicitamente, al dolore, finalizzata soprattutto a descrivere l’incapacità di viverlo da adulto. Ma l’arma vincente di Zerocalcare è in assoluto l’idea di dipingere la sua generazione, di identificare, così facendo, un lettore tipo (un trentenne o più in generale chi è cresciuto negli anni ’80-’90) e, in perfetto stile *amarcord*, di proporgli un catalogo inesauribile di citazioni, dai fumetti alle serie tv, dai cartoni animati ai personaggi simbolo della propria infanzia. Il piacere del lettore si scatena nel momento in cui emerge l’imprinting della propria generazione, il rimosso torna presente e scatta l’innamoramento, ai limiti dell’assuefazione, per l’autore che è capace di provocare tale piacere. Ecco quindi la serie di cammei di *Guerre stellari*, *Ken il guerriero*, *Mila e Shiro*, Kurt Cobain: tutti protagonisti di una generazione che viene considerata superiore – in una sorta di guerra dei mondi tra i “Millennials” e i “Centennials”

– a quella dei nati dopo il 2000, ma non per questo immune dalla crisi economica e sociale, dall'angoscia di crescere e dall'incapacità di vivere a proprio agio l'età adulta, così come l'autore racconta in *Macerie prime e Macerie prime sei mesi dopo* (Zerocalcare 2017 e 2018).

3.2.1 *Non chiamatelo* graphic journalism

Ma Zerocalcare non è soltanto il cantastorie degli anni Novanta e non mancano prove della sua attenzione a temi di attualità che riguardano la guerra e la difesa dei diritti umani. Anche in questo caso, però, è l'autobiografia che la fa da padrone: *Kobane calling* (Zerocalcare 2015) nasce dai due viaggi che il fumettista romano intraprese, tra fine 2014 ed estate 2015, all'interno del progetto "Rojava calling", una staffetta di solidarietà nei territori siriani per portare generi alimentari e aiuti vari al popolo curdo, che proprio in Rojava stava promuovendo un modello di autogoverno basato sull'uguaglianza¹⁸. In particolare, ciò che l'autore vuole mettere in evidenza è che l'esperienza di Rojava è un evento storico di grande rilievo non adeguatamente raccontato dai media, concentrati sulla rappresentazione del conflitto armato, senza riuscire ad approfondire, discernere e far capire all'uomo comune chi siano i soggetti coinvolti e perché siano in guerra, in un calderone confuso dove non si hanno gli strumenti per poter comprendere veramente quanto stia accadendo nelle zone di Turchia, Siria e Iraq. Zerocalcare allora parte e va a visitare direttamente questi luoghi e, dal viaggio, nascono due storie brevi pubblicate su *Internazionale* (*Kobane calling* e *Ferro & piume*) poi edite in volume nel 2016 e arricchite da una cornice che definisce il contesto in cui prendono avvio i due viaggi. Con questa mossa, sembrerebbe che Zerocalcare voglia iscriversi nel genere che, a pari merito con quello autobiografico, va per la maggiore nel mondo del *graphic novel* contemporaneo, ovvero il reportage a fumetti. Questo genere ha avuto diversi rappresentanti, primo fra tutti Joe Sacco con *Palestine* (Sacco 1995 [1993-1995]) e poi Guy Delisle con *Chroniques de Jérusalem* (2011): due titoli di una vasta produzione che talvolta arriva a caratterizzare l'intero lavoro di alcune case editrici, come Becco Giallo, che da piccole realtà di provincia sono arrivate al successo proprio grazie al genere del *graphic journalism* e alle diverse forme da questo assunte. In realtà è Zerocalcare stesso che rifugge dalla terminologia di *graphic journalism*, considerando il suo lavoro più come una testimonianza, e per questo molto personale. Nonostante questo, l'autore utilizza apertamente alcuni escamotage tipici del genere: le interviste in presa diretta, l'alternarsi

¹⁸ Rojava è una regione autonoma *de facto* nel nord e nord-est della Siria, non ufficialmente riconosciuta da parte del governo siriano.

dello stile cartoonesco a uno stile più realistico a dividere i momenti più permeati dalla soggettività da quelli più cronachistici ecc. Le interviste, in particolare, vengono isolate dal resto della storia, quasi a volerle preservare da un'eventuale scia umoristica che, inevitabilmente, pervade tutte le vicende di Zerocalcare, ma che in questo contesto appare goffa, isterica, a rappresentare l'inadeguatezza a comprendere eventi e situazioni molto più grandi e complesse di noi. Tanto che alle situazioni vissute a Rojava, alla resistenza di Kobane contro l'Isis, fa spesso da controcanto Rebibbia (in maniera talvolta eccessivamente insistente, come è stato sottolineato da alcuni critici), il quartiere di Roma dove l'autore vive.

3.3 *Manuele Fior. L'eredità di Mattotti*

Dopo questo parallelo ideale fra Gipi e Zerocalcare, è il momento di introdurre l'altra coppia, ovvero Fior e Mattotti. Manuele Fior stempera, sdrammatizza, popolarizza Mattotti, ovvero ciò che legge e impara da lui. I punti di contatto sono molti, ma presentati in opera vestita di contemporaneità, amabile alla lettura, meno criptica e meno pesante. Un erede di Mattotti? Forse sì, ma con un personale tocco grafico e una proposta narrativa estremamente benevola nei confronti del lettore.

Come in Mattotti anche Fior sperimenta sia il colore che il bianco e nero. Nello specifico, il rapporto con Mattotti si riscontra nelle tecniche e nella tendenza alla sperimentazione, soprattutto nell'uso del colore, che non è usato in maniera piatta a riempire le forme, ma in modo morbido e avvolgente, a superare i contorni, ed entrambi gli autori cercano di ottenere le proprie sfumature direttamente sulla carta, attraverso il pennello, usando il computer in modo marginale. Se però in Mattotti il colore si carica di densità, di spessore, rende reali le cose che definisce in quanto le dota di spessore percepibile dal lettore con le mani, più che con gli occhi, in Fior il colore si alleggerisce, perde di consistenza, si sfalda. In entrambi gli autori il colore ha un valore retorico, ma se in Mattotti è metonimia, sineddoche della matericità-realtà dell'oggetto rappresentato, in Fior il valore del colore è spesso legato alle necessità della regia narrativa e spiega gli spostamenti temporali e i cambi di focalizzazione. Questa predisposizione alla mono/bicromia è quella che in *Cinquemila chilometri al secondo* (Fior 2010) sintetizza i luoghi attraversati dall'artista: ritornano l'Egitto luminoso e dorato, la Norvegia algida e bluastro, l'Italia dai colori acidi e verdastri.

Sia Mattotti che Fior passano alla prova del bianco e nero in *Stigmatas* e *L'uomo alla finestra* per Mattotti (1992 e 1994); e *L'intervista* per Fior (2013). Ma anche qui gli esiti sono diversi: se in Mattotti il bianco e nero dà la sensazione di nascere così com'è e di non avere, in un certo senso, altre possibilità, in Fior il bianco e nero sente volontariamente la

mancanza del colore come se aspirasse, invano, a una vita altra. È una differenza prima stilistica, ma poi, soprattutto, percettiva. La luce caravaggesca che inquadra le sequenze di Mattotti e le inchioda nella loro eterna bicromia, si perde in quelle di Fior il cui obbiettivo è far percepire la mancanza del colore, metafora di una mancanza di valori e di umanità. I riferimenti alle arti visive, al cinema, alla fotografia, all'architettura sono delle costanti in tutta l'opera di Fior, insieme alla curiosità e alla ricerca di strumenti e tecniche nuove. Nei disegni in bianco e nero ottenuti con il carboncino e la china per i contorni (tecniche che ritroviamo nell'*Intervista*) appare l'influsso delle idee architettoniche di Le Corbusier e di un certo tipo di cinema, in particolare di Antonioni, con un omaggio esplicito a Monica Vitti, in un cammeo, e con numerose, più implicite, inquadrature.

Per entrambi gli autori, in definitiva, la chiave stilistica è la sperimentazione delle tecniche – la *gouache* prima di tutto – talvolta alla stregua di un esercizio poetico, come in *Nell'acqua* di Mattotti (2005a), o come tema portante del racconto stesso, nelle *Les variations d'Orsay* (Fior 2015). In questo libro, realizzato in omaggio al museo parigino, il colore ritorna prepotentemente ma la tecnica usata stavolta è appunto quella della *gouache* (una sorta di tempera mescolata con pigmento bianco e gomma arabica) che permette all'autore di raggiungere risultati complessi e versatili, meno schiamazzanti rispetto all'acrilico. In questo modo l'artista riesce a seguire con estrema libertà stili di artisti molto diversi tra loro. Queste “variazioni”, il catalogo di stili, di soggetti e suggestioni, sono la cifra distintiva del lavoro di Manuele Fior.

3.3.1 *La fortuna di Fior*

Una differenza evidente tra Mattotti e Fior, invece, è l'aspetto di condivisione della propria arte. Mattotti è presente in rete con un sito ufficiale che nulla ha a che vedere con un blog e ben poco concede al rapporto con il lettore. Fior ha un blog (<www.manuelefior.com>) relativamente aggiornato, ma dall'aspetto molto pulito e sicuramente privo di quell'interazione che caratterizza il blog di Zerocalcare. Rispetto a Mattotti è più generoso e introduce alcune tavole che permettono al lettore di entrare nel suo lavoro. Il sito di Mattotti invece non lo rappresenta per niente e si ferma alle copertine delle sue opere. Anche questo aspetto, potremo dire, incide sulla popolarità di un autore per il pubblico medio, senza che questo intacchi, tuttavia, il suo valore artistico.

In un'intervista su *Lo spazio bianco*, Fior risponde circa il suo rapporto con il fumetto “tradizionale” e la presa di distanza del suo fare artistico che, negli anni, si è consolidata:

Da ragazzo, quando scrivevo, mi cimentavo nell'emulazione: rifacevo storie americane che leggevo in continuazione e creavo una specie di "mondo" narrativo autoreferenziale. Con il passare del tempo ho iniziato a scrivere fumetti da me, ritrovandomi a raccontare un mondo non filtrato da esperienze altrui, ma solo ciò che vedevo per come lo vedevo. Questo mi ha permesso di sentirmi meno coinvolto come "fan", se vogliamo, e ho iniziato a scrivere anche cose per le quali non c'era bisogno di conoscere necessariamente il mondo del fumetto per poterle vivere. Anche per questo il mio cammino artistico si è incrociato con quello editoriale di Coconino Press: la nostra idea di fumetto è orientata verso lettori che non ne sanno nulla, per farli affezionare alla nona arte senza necessariamente dar loro modelli definiti ma solo storie. (Fior 2011).

In conclusione, sebbene Fior non si avvicini alla complessità temporale e drammatica di Gipi – soprattutto il Gipi di *Unastoria* – ha tuttavia intuizioni molto interessanti dal punto di vista della crono-narrazione; sebbene non caratterizzi così profondamente dal punto di vista retorico ed emotivo la materia della sua creazione come Mattotti e sebbene non tocchi il tasto dell'ironia consapevolmente "populistica" come Zerocalcare. Fior coniuga – rinnovandosi continuamente – sperimentazione tecnica e strategie narrative, ottenendo un risultato più facilmente riconoscibile/leggibile dal lettore che trova così soddisfatte le proprie vanità interpretative. Tutto ciò, infine, senza mancare di intelligenza e di qualche guizzo narrativo come nelle *Les variations d'Orsay* che variano – appunto – lo schema che abbina una palette di colori a un determinato piano temporale, con il meccanismo tipico di *Cinquemila chilometri al secondo*. Infine, si ha la riprova della fortuna di Fior e del suo successo editoriale nella traccia che il suo stile, la tipicità del suo segno autoriale, lascia in tanti altri autori a livello internazionale. Un esempio fra tutti la bravissima Chloé Cruchaudet¹⁹.

3.4 Una ghirlanda tra le corone: verso la conclusione con Lorenzo Mattotti

Nonostante la spiegazione dei criteri di scelta delle tre corone e del perché vi inserisco Lorenzo Mattotti soltanto in via marginale, per arrivare alla conclusione di questo intervento non posso che arrendermi alla necessità di parlare nuovamente di questo grande artista e del suo ultimo lavoro, *Ghirlanda* (Mattotti 2017). *Ghirlanda* è un libro imponente, frutto di un lavoro di più di dieci anni che vede nuovamente la collaborazione tra Mattotti e Jerry Kramsky, autore dei testi di alcuni dei più grandi successi di Mattotti, uno fra tutti, *Fuochi* (Mattotti 1988 [1984-1985]). La

¹⁹ Si veda, a titolo di esempio, *Mauvais genre* (Cruchaudet 2013).

sua imponenza non è solo fisica (oltre 400 pagine in bianco e nero per un volume con la copertina rigida e dalle dimensioni tipiche dell'albo), ma nasce soprattutto dalla fluidità dirompente e continua con cui le immagini procedono, affascinando il lettore e trasportandolo in un modo onirico, quasi una favola classica. Se in altri lavori in bianco e nero come *Hansel e Gretel* (Mattotti 2009) il nero era potente e invasivo, quasi a ricordare l'effetto di una creazione con la tecnica della *paper-cut*, in *Ghirlanda* il tratto è leggero, più simile forse a *Chimera* ma meno drammatico²⁰. Dal punto di vista dello stile *Ghirlanda* è un'opera di profonda e matura rilettura del fumetto degli anni d'oro e di riflessione sul proprio stile, che trova una felicissima unione fra i segni grafici e il respiro delle sequenze di alcune sue opere a colori. Sia il tema affrontato che lo stile rendono *Ghirlanda* un'opera difficilmente leggibile, meno ricercabile in quanto non risponde – probabilmente non per una scarsa attenzione degli autori, ma piuttosto per un loro disinteressamento – all'andamento, tematico e linguistico del romanzo a fumetti contemporaneo e del linguaggio standard che negli ultimissimi anni si è andato definendo.

Dal punto di vista della bibliotecaria – quindi fortemente influenzata dalla realtà di ciò che leggono e chiedono i lettori medi – quello che mi trattiene dall'includere a pieno titolo Mattotti su questo ideale podio è che *Ghirlanda* è forse “troppo” per il lettore medio che, sebbene affinato nel gusto, tende inevitabilmente a cercare e leggere quello che per convenzione socioculturale ci si aspetta oggi da questo genere, prestigioso e commerciale al tempo stesso.

4. Conclusioni. Il romanzo a fumetti come status symbol e il linguaggio standard del graphic novel contemporaneo

Della lingua si dice spesso essere un'entità in movimento e in evoluzione ed è ormai assodato il fatto di non doverla sottoporre per questo ad alcuna critica inquisitoria: nessuno fa più il “grammar-nazi” e i vari (e discutibili) “piuttosto che” diventano un vezzo che da Milano è disceso nella penisola, forte del prestigio linguistico che la cadenza settentrionale assicura alla lingua. Alla stregua dell'italiano standard, anche il linguaggio iconotestuale del romanzo a fumetti evolve e assume tendenze che, al

²⁰ *Ghirlanda* è dichiaratamente dedicato ai Moomin di Tove Jansson e i protagonisti sono i Ghir (con la semplicità di scelta del lessico e dei nomi tipica della favola), esseri simili a una sorta di incrocio tra un tricheco e un orso. La storia, dalla dimensione onirica, inizia con un sogno del Ghir che parte alla ricerca della sua compagna e, nel viaggio, il racconto assume un respiro universale e diventa una storia fantastico-mitologica sulla ricerca dell'amore e della vita. *Chimera*, invece, è un'opera iniziata nel 1999 e completata per Coconino press (Mattotti 2006 [1999]).

sentire comune, risultano migliori in quanto più facilmente riconducibili a un genere di per sé prestigioso. Di conseguenza, leggere quel particolare autore eleva sineddoticamente anche il fruitore temporaneo di quella lettura. Questo discorso, al di là del valore artistico di tutti gli autori citati, “umanizza” il romanzo a fumetti e lo contestualizza fortemente dal punto di vista sociologico, più di quanto sia nelle possibilità di altre forme narrative. Il *graphic novel* vince perché non è solo un libro, ma si eleva a status symbol in quanto portatore (sano) di immagini e romanzi che, a loro volta, vivono nella loro età dell’oro.

E quello che va di moda in biblioteca – con la stessa logica dello street style rispetto all’alta moda – oscilla tra due tendenze: da una parte, un lirismo estremo ma inserito in contesti reali (o presupposti reali, nel patto con il lettore) e, dall’altra parte, una prosa quotidiana talvolta dialettale, fintamente di superficie, ma che, grazie al potente strumento dell’ironia, culla dolcemente il lettore nell’identificazione autobiografica. Mattotti, lo abbiamo già accennato, probabilmente era più vicino al gusto contemporaneo a cavallo tra gli anni Novanta e il nuovo secolo, con *L’uomo alla finestra* e *Stigmates*, ma anche con altri sottogeneri, come la lettera a fumetti in *Lettres d’une époque d’un temps éloigné* (Mattotti 2005b) o con storie brevi, racconti grafici, come *El rumor de la escaracha* (Mattotti 2002)²¹. *Ghirlanda* è un libro immenso, ma è troppo. Forse Mattotti e Kramsky lo sanno e prediligono un formato che non è solo grande, è pure rigido e spesso! Anche la scelta del formato è trasparente nei confronti dei lettori: non si tratta, qui, di un romanzo a fumetti come tutti gli altri.

In conclusione: la svolta visiva ha determinato una maggiore abitudine alle immagini e all’uso di esse, ovvero a una diversa caratterizzazione “social” delle nostre forme di interazione/narrazione attraverso le immagini. Il versante letterario di questa svolta non poteva che portare alla ribalta il fumetto in quanto narrazione visiva, specialmente nella sua variante romanzesca. Il *graphic novel* quindi vince grazie a due fattori. Da una parte, il suo corredo genetico romanzesco che nutre maggiormente il bisogno e il piacere della lettura e rassicura il lettore sulla forma letteraria che sta leggendo; dall’altra, il processo di istituzionalizzazione che porta al consolidarsi di alcuni nomi, le tre corone, e di alcune tendenze: il racconto di storie reali o presupposte tali; l’inserimento compiaciuto di incursioni autoriali o metaletterarie; il rapporto con il lettore anche al di fuori della pagina (ovvero, la presenza sui social, blog ecc.).

Le tre corone stabilizzano quindi un linguaggio standard per il romanzo a fumetti contemporaneo, e, forti del loro prestigio, determinano il successo del *graphic novel* all’interno dell’esperienza letteraria contemporanea.

²¹ A riprova di questo ricordiamo che *L’uomo alla finestra* e *Stigmates* sono stati ripubblicati nel 2018 dalla casa editrice Logos.

Riferimenti bibliografici

- Brandigi Eleonora (2013), *L'archeologia del graphic novel: il romanzo al naturale e l'effetto Töpffer*, Firenze, Firenze UP, <<https://fupress.com/catalogo/1%E2%80%9999archeologia-del-igrphic-novel-i/2632>> (10/2020).
- Calabrese Stefano (2004), *Il potere della parola: dalla retorica alla comunicazione. Prolozione all'anno accademico 02/03*, Università degli Studi di Udine, Udine, Forum.
- Cruchaudet Chloé (2013), *Mauvais genre*, Paris, Delcourt. Ed. it. (2014), *Poco raccomandabile*, trad. di Francesca Scala, Bologna, Coconino press.
- Cusset François (2003), *French Theory. Foucault, Derrida, Deleuze & Cie et les mutations de la vie intellectuelle aux États-Unis*, Paris, La Découverte. Ed. it. (2012), *French Theory. Foucault, Derrida, Deleuze & Co. all'assalto dell'America*, trad. di Fabio Polidori, Milano, Il saggiatore.
- Delisle Guy (2011), *Chroniques de Jérusalem*, Paris, Delcourt. Ed. it. (2012), *Cronache di Gerusalemme*, trad. di Francesca Martucci, Andrea Merico, Milano, Rizzoli Lizard.
- Dikovitskaya Margaret (2005), *Visual Culture: The Study of the Visual After the Cultural Turn*, Cambridge-London, The MIT Press.
- Elkins James (2003), *Visual Studies: a Skeptical Introduction*, New York-London, Routledge & Kegan Paul.
- (2008), *Visual Literacy*, New York-London, Routledge & Kegan Paul.
- Fior Manuele (2010), *Cinquemila chilometri al secondo*, Bologna, Coconino press.
- (2011), *Dai supereroi ad Angoulême: intervista a Manuele Fior*, di Gian Piero Travin. <<https://www.lospaziobianco.it/spereroi-angouleme-intervista-manuele-fior/>> (10/2020).
- (2013), *L'intervista*, Bologna, Coconino press.
- (2015), *Les variations d'Orsay*, Paris, Futuropolis. Ed. it. (2015), *Le variazioni d'Orsay*, Bologna, Coconino press.
- Gillian Rose (2007), *Visual Methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*, Los Angeles-London-New Delhi-Singapore, Sage.
- Gipi (Pacinotti Gian Alfonso) (2002), *Esterno notte*, Bologna, Coconino press.
- (2004), *Esternare arte: intervista a Gipi (seconda parte)*, di Alberto Casiraghi. <<https://www.lospaziobianco.it/esternare-arte-intervista-gipi-seconda-parte/>> (10/2020).
- (2006), *S.*, Bologna, Coconino press.
- (2005), *Questa è la stanza*, Bologna, Coconino press.
- (2008), *LMVDM: la mia vita disegnata male*, Bologna, Coconino press.
- (2013), *Unastoria*, Bologna, Coconino press.
- (2014a), *XL a Lucca Comics presenta unastoria di Gipi*, di Luca Valtrora. <xl.repubblica.it/articoli/xl-a-lucca-comics-presenta-unastoria-di-gipi/6760/> (10/2020).
- (2014b), *Una chiacchierata con Gipi, aspettando S.*, di Alberto Casiraghi. <<https://www.lospaziobianco.it/chiacchierata-gipi-aspettando/>> (10/2020).
- (2016), *La terra dei figli*, Bologna, Coconino press.
- Mattotti Lorenzo (1988 [1984-1985]), *Fuochi*, testi di Jerry Kramsky, Milano, Dolce Vita.
- (1992), *L'uomo alla finestra*, testi di Lilia Ambrosi, Milano, Feltrinelli.
- (1994), *Stigmates*, textes de Claudio Piersanti, Paris, Autrement. Ed. it. (1999), *Stigmatate*, Torino, Einaudi.

- (2002), *El rumor de la escarcha*, textos por Jorge Zentner, Barcelona, Planeta-De Agostini. Ed. it. (2003), *Il rumore della brina*, trad. di Lilia Ambrosi, Torino, Einaudi.
- (2003), *La stanza: esatta riproduzione di un quaderno di disegni*, Bologna, Coconino press.
- (2005a), *Nell'acqua*, Milano, Nuages edizioni.
- (2005b), *Lettres d'un temps éloigné*, textes de Lilia Ambrosi e Gabriella Giandelli, trad. fr. di Donatella Saulnier, Bruxelles-Paris, Casterman. Ed. it. (2006), *Lettere da un tempo lontano*, Torino, Einaudi.
- (2005c), *Chambres/Rooms/Stanze: disegni e pitture*, Modena, Logos.
- (2006 [1999]), *Chimera*, Bologna, Coconino press.
- (2009), *Hansel e Gretel*, testi di Jacob e Wilhelm Grimm, Roma, Orecchio Acerbo.
- (2017), *Ghirlanda*, testi di Jerry Kramsky, Modena, Logos.
- Mitchell W.J.T. (1974), *The Language of Images*, Chicago, The University of Chicago.
- (1992), "The Pictorial Turn", *ArtForum*, 30, 7, 89-94.
- (1994), *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago-London, The University of Chicago Press. Ed. it. (2009), *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, trad. e cura di Michele Cometa, Palermo, :duepunti.
- (1995), "Interdisciplinarity and Visual Culture", *Art Bulletin*, 77, 4, 540-544.
- (2005), *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, Chicago-London, The University of Chicago Press.
- (2007), *What Do Pictures Want? An Idea of Visual Culture*, in Terry Smith (ed.), *In Visible Touch. Modernism and Masculinity*, Sidney, The Power Institute of Fine Arts, 215-232.
- Nigro Guglielmo (2014), *S. di Gipi, ovvero l'intreccio malinconico e circolare dei ricordi*, <<https://www.lospaziobianco.it/ovvero-intreccio-malinconico-circolare-ricordi/>> (10/2020).
- Pratt Hugo (1974), *Corto Maltese*, Milano, Milano libri.
- Rorty Richard (1967), *The Linguistic Turn: Recent Essays in Philosophical Method*, Chicago, University of Chicago Press. Ed. it. (1994), *La svolta linguistica*, trad. di Stefano Velotti, introduzione di Diego Marconi, Milano, Garzanti.
- Sacco Joe (1996 [1993-1995]), *Palestine*, Seattle, Fantagraphics books. Ed. it. (1998), *Palestina: una nazione occupata*, trad. di Giancarlo Carlotti, prefazione di Stefano Chiarini, Bologna, Phoenix.
- Sturken Marita, Cartwright Lisa (2001), *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*, Oxford, Oxford UP.
- Zerocalcare (Michele Rech) (2011), *La profezia dell'armadillo*, Formia, Graphicart.
- (2012), *Un polpo alla gola*, Milano, Bao publishing.
- (2013), *Ogni Maledetto lunedì su due*, Milano, Bao Publishing.
- (2014), *Dimentica il mio nome*, Milano, Bao publishing.
- (2015), "Ferro & piume", *Internazionale*, XXII, 1122, 47-74.
- (2016 [2015-2016]), *Kobane calling*, Milano, Bao publishing.
- (2017), *Macerie prime*, Milano, Bao publishing.
- (2018), *Macerie prime 6 mesi dopo*, Milano, Bao publishing.

EX-VOCARE: L'IMMAGINE E LA PAROLA NEL POEMA A FUMETTI DI BUZZATI*

Valentina Fiume

Università degli studi di Firenze (<valentina.fume@unifi.it>)

Abstract:

This essay aims to highlight the main themes of Dino Buzzati's *Poema a fumetti*, with particular attention to its rewriting of the myth. The investigation will also focus on the *catàbasis* concept within the dynamics of word and image in a comparative perspective, in order to understand how these tools are able to *ex-vocare* narration, to evoke or recall it from the chaos of the formless

Keywords: Dino Buzzati, graphic novel, Myth, Orpheus and Euridice, *Poema a fumetti*

Lei dunque capirà, signor Presidente, perché quando eravamo ormai prossimi alle porte, l'ho chiamato con voce forte e sicura, la voce di quando ero giovane, dall'altra parte, e lui – sapevo che non avrebbe resistito – si è voltato, mentre io mi sentivo risucchiare indietro, leggera, sempre più leggera una figurina di carta nel vento, un'ombra che si allunga si ritira e si confonde con le altre ombre della sera, e lui mi guardava impietrito ma saldo e sicuro e io svanivo felice al suo sguardo, perché già lo vedevo straziato ma forte alla vita, ignaro del nulla, ancora capace di serenità, forse anche di felicità. (Magris 2006, 48)

Mi sono chiesta a lungo quale fosse il grimaldello giusto per entrare nella complessa architettura del *Poema a fumetti* di Buzzati, opera interessante che, come sappiamo, ha suscitato, alla sua uscita in volume nel settembre 1969, non poche perplessità tra i critici, i quali notavano un eccessivo erotismo nelle figure femminili disseminate nel testo e una sovrabbondanza di contaminazioni extraletterarie. Sebbene tutti conoscessero e apprezzassero

* In merito alle immagini discusse a testo, i curatori del volume dichiarano che le stesse risultano a bassa definizione, unitamente al fatto che l'individuazione dei diritti di riproduzione non è risultata perseguibile. In considerazione della mancata risposta – avanzata con la formula del silenzio assenso – e visto e considerato che le immagini vengono qui utilizzate per uso non commerciale e a scopo di ricerca scientifica, i curatori ritengono che sia stata usata la cautela necessaria e che si sia ottemperato alle restrizioni previste dalle dichiarazioni in merito.

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI: 10.36253/fup_best_practice)

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori (a cura di), *Il graphic novel. Un crossover per la modernità* © 2020 Author(s), content CC BY-NC-ND 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2420-8361 (online), ISBN 978-88-5518-221-8 (online PDF), ISBN 978-88-5518-222-5 (XML), DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

la natura poliedrica di Buzzati – scrittore, giornalista, disegnatore, fumettista, scenografo, pubblicitario e pittore – quest’opera appariva estranea e troppo lontana dai suoi capolavori. Al contrario ottenne uno straordinario successo editoriale. Buzzati rispose ai critici affermando:

Sapevo in partenza che *Poema a fumetti*, libro fatto più di disegni che di parole, rischiava di avere, anche da parte dei critici, strane accoglienze. Prima di tutto, quali critici? Quelli letterari? O i critici d’arte? Siccome l’assunto era fondamentalmente narrativo, si è seguita la consuetudine che vige per i romanzi. E le copie d’omaggio sono state spedite soprattutto ai titolari delle rubriche e delle pagine letterarie. Del resto non è il critico musicale, il quale di pittura può non capirne un’acca, a giudicare anche le scenografie? Confesso che mi aspettavo reazioni di scandalo, di disapprovazione, e anche di silenzio, dato che era umano che un critico si trovasse seriamente imbarazzato a parlare di un silenzio, dato che era umano che un critico si trovasse seriamente imbarazzato a parlare di un prodotto simile. [...] Parecchi mi hanno rimproverato l’eccessiva frequenza, nelle pagine, di ragazze nude, disegnate con accento libertino. Io l’ho fatto per tre motivi: primo, la nudità mi sembrava il costume più adatto nel mondo dei più, secondo, disegnare dei nudi è più gradevole stimolante che disegnare delle persone vestite (almeno per me); terzo – e qui mi direte che mi do la zappa sui piedi, ma perché essere ipocrita? – pensavo che l’ingrediente fosse produttore agli occhi del pubblico. (Buzzati 1970, 134)

Sappiamo quanto l’autore amasse i fumetti, nello specifico *Diabolik* e le storie disneyane di Paperino; ciò ha indubbiamente avuto una marcata influenza su questa opera che è dentro e fuori dal suo tempo. È “un ‘testo figurato’, un ‘cantiere d’elaborazione di materiale visivo’, un ‘Poema per parole e immagini’” che resta tuttavia “inafferrabile, difficile da mettere a fuoco dal punto di vista artistico” (Buzzati 2017, 245).

D’altro canto, lo abbiamo detto, Buzzati aveva previsto la reazione della critica, sin da quando, anni prima, aveva donato alla moglie Almerina le duecento tavole che componevano “La cara morte” – primo titolo pensato per l’opera – con la promessa di conservarle e pubblicarle dopo venti anni. Un’opera nata, come confessa Buzzati, dalle viscere, dal desiderio giovanile mai sopito di coniugare parola e immagine, poiché “dipingere e scrivere” per lui “sono in fondo la stessa cosa. Che dipinga o che scriva, io perseguo il medesimo scopo, che è quello di raccontare delle storie” (Buzzati 1986, 90-91).

Come ha osservato Roberta Coglitore in una sua recente pubblicazione, *Storie dipinte. Gli ex voto di Dino Buzzati*,

i disegni fatti ai margini dei manoscritti si traducono in illustrazioni per i suoi primi romanzi, le fotografie fatte ai familiari e agli amici, secondo una disposizione quasi teatrale dei personaggi sulla scena, diventeranno le tavole del suo *Poema a fumetti*, così come al contrario la struttura narrativa espli-

cita osservata nelle vignette dei fumetti si tradurrà nella cosiddetta pittura narrativa. (Coglitore 2012, 14)

La traccia del doppio binario è chiara all'interno del macrotesto buzzatiano, le due forme espressive non possono essere scisse. Questo porta a considerare l'osmosi che nasce tra immagine e parola e che si evince già dal titolo pensato per l'edizione, *Poema a fumetti*, che deriva pertanto dall'idea di coniugare due definizioni totalmente diverse, poema e fumetto, anche se con quest'ultimo, in realtà, condivide ben poco, dal momento che l'uso dei *balloons* come dialoghi e le sequenze delle immagini per pagina sono ridotti al minimo. Alla data di pubblicazione, 1969, non esisteva ancora una dimensione culturale ed editoriale che potesse accogliere questo genere di opera che solo recentemente, dunque, ha trovato una giusta collocazione.

Più spesso, invece, emergono le didascalie all'interno del disegno, evidenziando, in un certo senso, le latenze della realtà. In fondo “per Dino Buzzati l'immagine, rispetto alla scrittura, non è dunque semplicemente un altro modo per comunicare, ma è piuttosto una parte – essenziale e irrinunciabile – del racconto” (Buzzati 2017, 228).

Si crea in tal modo una doppia percezione cognitiva, poiché tutta l'opera di Buzzati si muove sulla soglia tra due mondi, tra aldiquà e aldilà, tra realtà e irrealtà, tra fantastico e reale, tra dentro e fuori:

Il fuori e il dentro costituiscono una dialettica lacerante e la geometria evidente di tale dialettica ci acceca non appena l'applichiamo nel campo delle metafore. (Bachelard 2015 [1975], 247)¹

A conferma di questo doppio sguardo, la presenza di alcuni elementi-soglia come le porte e le finestre che si schiudono improvvisamente su un mondo altro. Ma è la struttura stessa del *Poema a fumetti*, con le sue cornici e le vignette che inquadrano l'azione, a suggerire e a immaginare, come ha osservato Eisner, non solo lo spazio dell'aldilà ma anche la continuità con il mondo esistente. Questo mi ha fatto pensare a una lettera che Rainer Maria Rilke inviò al suo traduttore polacco, in merito alle *Elegie duinesi*, in cui scrive:

la morte è *il lato della vita* non volto verso di noi, e che noi perciò non possiamo illuminare. Dobbiamo giungere dunque a quel grado massimo di consapevolezza che si trova a suo agio in *entrambi i regni illimitati dell'essere, da tutti e due nutrito inesauroibilmente...* Perché la vera forma di vita si esten-

¹ “Dehors et dedans forment une dialectique d'écartèlement et la géométrie évidente de cette dialectique nous aveugle dès que nous la faisons jouer dans des domaines métaphoriques” (Bachelard 1961 [1957], 237).

de attraverso i *due* regni, in ambedue pulsa il sangue della circolazione più ampia: *e non c'è un al di qua e un al di là, ma solo un'unità immensa*. (Rilke 1955, 98-99, trad. di Saito)²

La contiguità tra aldiquà e aldilà crea una suggestiva commistione tra due dimensioni opposte e complementari, che aprono ad altre endiadi che troviamo nel corso dell'opera: l'essere e il non essere, il tutto e il nulla, realtà e irrealtà, veglia e sogno. Questo avviene anche in virtù dell'ipotesto sotteso al racconto di Buzzati, che, come vedremo, seguirà le suggestioni del mito di Orfeo ed Euridice. I dipinti presenti nell'opera di Buzzati si possono considerare postille epifaniche di una metafisica segreta intrinseca alla trama stessa della realtà.

Tornando alla struttura del libro, diviso in canti, in *Poema a fumetti* immagine e parola condividono lo stesso spazio, senza gerarchizzazioni o subordinazioni. Tale natura bifida suscita nel lettore e nel critico una sorta di repulsione/attrazione e ancora oggi, nonostante l'evoluzione del *graphic novel*, di cui l'opera di Buzzati è nobile antecedente, avvicinarsi ad essa significa fare i conti con un doppio sguardo; il quale crea, man mano che si entra nella struttura reticolare del testo, una sorta di inquietudine, poiché, nonostante la precisione grafico-stilistica, si ha l'impressione di non riuscire ad afferrare la trama del racconto.

Sebbene ogni tavola costituisca un luogo a sé stante, la messa in successione delle immagini crea la storia. Le suggestioni presenti nell'opera sono evidenti: la *pop art*, i *comics*, i primi piani del cinema, tutti espedienti che Buzzati congiunge tra loro dando vita a un'opera ibrida che la rende moderna e, al contempo, legata alla tradizione letteraria. L'autore

mescola i due generi preferiti dai fumettisti italiani degli anni Sessanta, l'erotismo e il noir, disegnando tavole dove campeggiano le immagini di donne discinte e sensuali – quelle che prediligeva dipingere e che popolavano i suoi quadri – e anche ambientazioni gotiche e fantastiche. Come se non bastassero già queste contaminazioni, Buzzati mescola fonti alte e basse, il fotoromanzo, i cartelloni dei cantastorie e le opere della *pop art* insieme ai grandi capolavori della pittura e del cinema. (Coglitore 2018)

L'intelaiatura ibrida del romanzo non si ha solo a livello stilistico ma anche tematico: in *Poema a fumetti*, abbiamo detto, Buzzati recupera e rivisita il mito di Orfeo ed Euridice. Tra le molteplici suggestioni offerte dal

² “Der Tod ist die uns abgekehrte, von uns unbeschiedene Seite des Lebens: wir müssen versuchen, das größte Bewußtsein unseres Daseins zu leisten, das in beiden unabgegrenzten Bereichen zu Hause ist, aus beiden unerschöpflich genährt... das Blut des teilesten Kreislaufs treiben durch beide: es gibt weder ein Diesseits noch Jenseits, sonder die große Einheit” (Rilke 1937 [1925], 371).

mito, Buzzati sceglie, seguendo un τόπος (*tòpos*) letterario, di narrare la *descensus ad inferos* e il recupero dell'Amata. Parallelamente pone al centro il tema del Canto, della Poesia o, sarebbe più corretto dire, della Parola. Orfeo incarna la voce del poeta, è canto, e in quanto parola creatrice, è in grado di congiungere due mondi, lo ctonio e il celeste. Ha dunque capacità creatrice e metamorfica ma anche natura medianica. La Parola *evoca*, ovvero richiama alla memoria; se seguiamo l'etimologia del verbo, *ex-vocare* significa letteralmente "chiamare fuori". A cosa si ancora quell'*ex*? Da quale dimensione proviene ciò che è evocato, chiamato, convocato? Il mito suggerisce che la voce di Orfeo sia in grado di evocare l'anima di Euridice, dunque di richiamare dal mondo infero. Ma il suo canto è *verbum*, λόγος (*lógos*), crea, come ricorda il prologo giovanneo: "*In principio erat Verbum*, Ἐν ἀρχῇ ἦν ὁ λόγος" (Giovanni 1, 1-2). Come osserva Lalla Romano, "se il linguaggio letterario è poetico in quanto metaforico, lo è a buon diritto anche quello delle immagini" (in Biagini 2016, 67).

Mi sono chiesta allora: e l'immagine? È in grado di *ex-vocare*? Se la Parola ha il potere di creare un dialogo con l'Altro, e dunque anche con un altrove, anche l'immagine possiede tale facoltà. Nel *Poema a fumetti* di Buzzati la parola non perde la sua potenza evocativa a scapito dell'immagine, e non riduce l'immagine ad azione ancillare. Il legame tra la parola e immagine ha una lunga storia, non sempre possiedono la stessa ἐνάργεια (*enárgeia*), ovvero lo stesso potere di visione. Spesso si assiste a un'eccedenza dell'immagine rispetto alla parola, e viceversa. Ma, come ha osservato Enza Biagini, nel *graphic novel* "il rapporto tra immagine e scrittura" obbliga "ad una sorta di lettura strabica" poiché "i due registri collaborano senza snaturarsi: il racconto di parola registra i pensieri, riassume eventi ma serve anche a 'mostrarli'" (ivi, 73).

Buzzati, recuperando il mito di Orfeo, mette al centro della narrazione proprio questo Giano bifronte, parola e immagine, quali strumenti in grado di evocare un mondo perduto, un mondo altro. Barbieri ha parlato di "metafora visiva della musica" (Barbieri 2005, 116) e in fondo lo è, dal momento che il protagonista della storia, Orfi, è un cantautore che suona in un locale sotterraneo, il Polypus, provocando, con la sua musica, reazioni estatiche in chi lo ascolta. In Orfeo dionisiaco e apollineo sono strettamente connessi, in quanto egli può unire il limine che separa le due dimensioni, l'infero e il supero. Inoltre il dionisiaco è radice di metamorfosi e il libro di Buzzati si apre su questa μεταξὺ (*metaxú*). Il primo capitolo, "Il segreto di via Saterna", mostra infatti una villa attraverso un'inquadratura bifocale: la villa vista dietro il muro di cinta che la separa dalla via, e lo sguardo esterno che non può vederla. Notiamo come anche a livello grafico Buzzati crei una vertiginosa *mise en abyme* dal momento che a volte la parola si trova dentro l'immagine, altre volte è collaterale, ma non sono mai subordinate l'una all'altra, in perfette e oscure simmetrie.

Le cornici sono concentriche e, come ha osservato anche Roberta Coglitore,

aprono spazi apparentemente vicinissimi e al contempo irraggiungibili per preparare e concludere la storia del ritrovamento dell'amata Eura da parte di Orfi. Egli adotta questo procedimento per aumentare la *suspence* nel lettore ma soprattutto per rimandare l'ingresso nel mondo dei morti e per far cadere il lettore in quella tipica vertigine del fantastico dove si perdono i confini tra gli spazi e l'irreale nasce dal quotidiano. (2018)

Si perdono i confini tra realtà e irrealtà, come avviene nel racconto fantastico. Questo, a mio avviso, è confermato dalla presenza di oggetti stranianti all'interno delle due dimensioni. Per esempio, ancora in questa prima pagina vediamo un'ombra che si staglia e che sembra appartenere al mondo dell'Oltre.



Figura 1 – Comparazione delle tavole 1, 2 e 3. Si notino le metamorfosi della villa di via Saterna e il richiamo cinematografico (Buzzati 2017, 9-11)

Le sequenze successive delle immagini raccontano la metamorfosi della casa, che ricorda – grazie al gioco di confluenze tra più linguaggi espressivi, incluso quello cinematografico – quella di *Psycho* di Alfred Hitchcock, per accentuare il sapore *noir* del racconto. Parola e immagine qui si completano a vicenda, sono indispensabili l'una all'altra, sebbene, in questo caso, sia l'immagine a condurre il gioco narrativo.

Successivamente la figura di un impiccato, ripresa da un libro di medicina legale, mette in scena la morte, uno dei temi più cari a Buzzati e che ritorna continuamente come un nodo irrisolto della sua poetica. Così anche le tavole successive mostrano la villa nell'atmosfera notturna e il grido di una donna che richiama un'altra tavola in cui sarà Orfi a contrarre il proprio volto in un urlo deformante. Alessandro Del Puppo ha osservato la compresenza, di marca surrealista, tra alto e basso, comparando Buzzati a De Chirico:

In una delle più belle (tavole) dell'intero Poema [...] si osserva il rapido scarto tra l'esterno notturno della villa di via Saterna e il drammatico grido di una donna all'interno di una stanza spoglia. La didascalia riprende il motivo della metà superiore della tavola ("Si racconta che certe notti escano dalla villa grida disperate") saldando attraverso le grida che escono dalle finestre l'urlo "ammutolito" della fanciulla ripresa all'interno. La silenziosa visibilità della donna nella stanza viene così a qualificare la rumorosa oscurità dell'edificio, senza però intaccare l'aura [d]i mistero. In tre passaggi (dall'esterno all'interno, dall'oscuro al luminoso, dall'urlo al silenzio) il destino narrativo si compie culminando in un interrogativo di grande pathos. "La fantasia dei vicini fa il resto", dice la parte rimanente della didascalia (è un grido di piacere? Di dolore? Di entrambi?). La fantasia del lettore, così abilmente instradata, fa altrettanto. (Del Puppo 2005, 91)

La rielaborazione di eventi o oggetti del reale è di ispirazione surrealista. La narrazione delle immagini, in Buzzati, sposta continuamente l'asse visuale, ora focalizzando il dettaglio ora allontanandosi drammaticamente dalla scena. Questo continuo cambio di prospettiva, dal particolare all'intero e viceversa, confonde i piani della visione, ora del narratore ora del protagonista ora del lettore, creando un'atmosfera surreale e onirica.

In due tavole poste specularmente viene focalizzata prima l'attenzione su Orfi, il cui aspetto viene definito ironicamente "scombinato": il volto è incompleto, sovrapposto, disperso. Accanto, *per contra*, l'inquadratura del primo piano del volto fantasmatico di Eura, il cui pallore diafano è quasi accecante, il volto appena percepito, delimitato solo dai capelli.

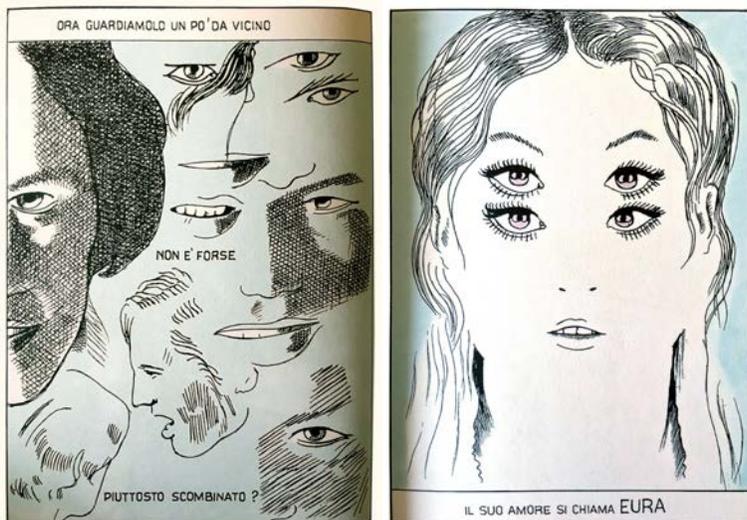


Figura 2 – Comparazione tra le tavole 22 e 23. Primi piani di Orfi e di Eura (ivi, 30-31)

Si noti la sovrapposizione e la duplicazione dell'immagine, quasi fosse un fotogramma bloccato. Gli occhi, doppi, sono finestre che schiudono al mistero. Lo sguardo vitreo di Eura, duplicato, indica uno sdoppiamento della visione; ma anche l'inquietudine della soglia, luogo sacro, come suggerisce Porfirio ne *L'antro delle ninfe*. L'occhio, per eccellenza, è il taglio, la fessura, la ferita oltre cui trovare il mondo animico. Insieme alle finestre, ai varchi, alle cornici, alle porte, anche gli occhi di Eura sono uno squarcio sull'invisibile, soglie da attraversare. Il testo di Buzzati riproduce costantemente, sin dalla figura della casa, la dialettica lacerante tra fuori e dentro, tra l'una e l'altra dimensione. Le geometrie dell'Oltre corrispondono a quelle del mondo attuale ed esse creano una schizofrenia dello sguardo, poiché sia il disegno che la scrittura evocano, per metafora, un mondo altro, sovrapponendosi. I due sistemi espressivi allora dialogano tra loro, creando pertanto una conturbante metafisica del racconto. Una sera, Orfi, dalla finestra del suo palazzo, vede scendere da un taxi Eura, la quale attraversa la porta murata della villa. Ecco di nuovo l'iperbole del racconto: la finestra e la porta, ritratte insieme, causano un'accelerazione del ritmo narrativo.



Figura 3 – Comparazione tra le tavole 28 e 29. La visione di Eura (ivi, 36-37)

Anche qui abbiamo uno sdoppiamento: i contorni di Eura si confondono con le parole, e nella sequenza successiva Orfi cerca invano di chiamarla: i due piani diegetici sono confusi. La voce di Orfi non

è direttamente fuori scena e non si comprende bene da dove giunga, così come nello spazio bidimensionale della pagina, l'attraversamento della soglia prelude a una terza dimensione invisibile, che è quella dell'aldilà. I contorni slabbrati dell'immagine, così come la sovrapposizione delle voci del narratore extradiegetico e del protagonista, creano l'inquietudine dell'attraversamento impossibile della soglia. Allo stesso modo, nelle pagine successive, la moltiplicazione dei funerali di Eura e la ripetizione di uno stesso sintagma interrogativo contribuiscono non solo all'iperbole dell'enunciato, iconico e letterario, ma anche a una sovrapposizione cronotopica. Troviamo di nuovo le inquadrature in primo piano di Eura, questa volta abbandonata alla morte, e il grido deformante di Orfi, che alcuni critici hanno associato al celebre dipinto *L'Urlo* di Munch.



Figura 4 – Tavola 31. L'urlo di Orfi (ivi, 45)

Orfi non si rassegna alla perdita e, proprio come nel mito, discende agli Inferi aprendosi un varco grazie al suo canto. Ritrovatosi non nel

giardino della villa ma in un'altra stanza, trova una donna che lo mette in guardia sulla discesa. L'erotismo che troviamo in tutte le figure femminili presenti nel testo non risponde solo a una provocazione, ma anche alla seduzione dell'Oltre. L'immagine della κατάβασις (*katàbassis*) rappresentata da una scala, simboleggia sia la discesa che la salita e conduce a un'altra porta.

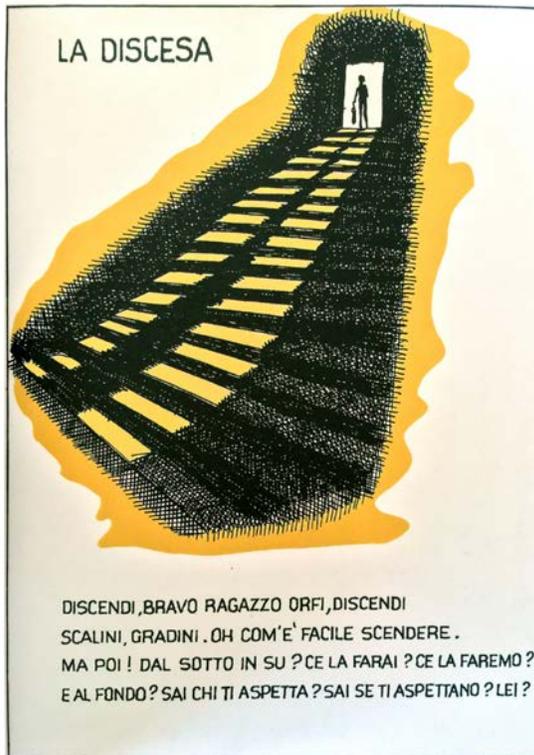


Figura 5 – Tavola 45. La discesa (ivi, 59)

L'atmosfera è surreale e ordinaria al contempo, e questo crea una confusione percettiva; questo perché l'attraversamento delle soglie non è immediatamente comprensibile, poiché non sussiste una vera differenza tra la topografia reale e quella infera. Sebbene il luogo in cui Orfi giunge sia immaginario, tale passaggio è realisticamente architettato in modo da creare un effetto straniante. La guida che lo accompagna in tale discesa, dapprima donna provocante, si sfigura in parvenza e gli mostra il custode del mondo infero, rappresentato da una giacca vuota.



Figura 6 – Tavola 54. Il colloquio con il custode degli Inferi (ivi, 69)

Le parole sono perse nello spazio vuoto della figura. Il custode è l'unico vivo, eppure è l'unico a non avere né volto né corpo in un sovvertimento ossimorico che suggella la potenza dell'iconotesto. La figura spiega a Orfi la struttura dell'aldilà e le regole che lo governano; gli fa notare la coincidenza tra il fuori e il dentro, l'aldilà è identico a Milano, la città in cui abita Orfi. Ancora una volta Buzzati trova un espediente per creare la vertigine dell'essere, sia nella moltiplicazione del volto di Orfi, sia nella struttura reticolare della finestra da cui vede la coincidenza tra aldilà e aldiquà.

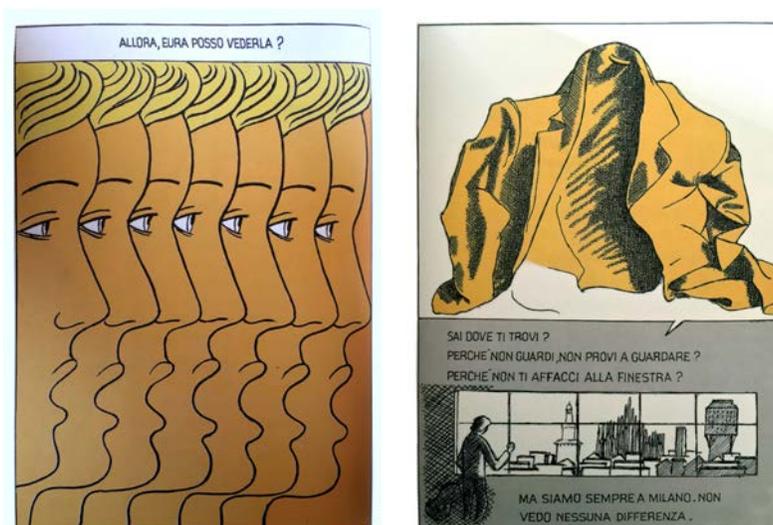


Figura 7 – Comparazione tra le tavole 55 e 56 (ivi, 70-71)

La sospensione temporale collima con la compresenza di più mondi. Per ritrovare Eura, Orfi deve cantare. Ogni tavola racconta una storia; le canzoni di Orfi narrano la morte, sono angoscianti, luttuose e spaventose, fanno rifluire le passioni ormai abbandonate all'oblio. Buzzati in un'intervista (concessa a Giulio Nascimbeni e apparsa su *Epoca* nell'ottobre 1969) dichiara:

Che cos'era il mito di Orfeo? Io l'ho sempre interpretato così: i trapassati sentono la mancanza della morte che è il vero senso della vita e almeno ne vogliono sentir parlare. Per questo Orfeo cantò nell'Ade. Per questo, il mio Orfi è invitato a cantare dietro i muri di via Saterna. Io avevo in mente un titolo diverso: *La cara morte*. (Buzzati 1969)

Immagine e parola allora evocano non solo i morti sulla terra, ma al contrario possiedono la capacità di aprire un varco sull'Invisibile, di rivelare, anche visivamente, l'osmosi tra l'aldiquà e l'aldilà. Questo significa forse, come sostiene Gaston Bachelard, che "chiusi nell'essere, dovremo sempre uscirne; appena usciti dall'essere, dovremo rientrarvi" (2015 [1975], 249)³. Le canzoni di Orfi che costituiscono la parte centrale del poema, non solo spostano l'asse evocativo dalla parola all'immagine ma in quel "coagulo di buio" (Buzzati 2017, 153) le figure compaiono violente, torbide, creando un effetto vortice che, proprio come avviene nel sogno, confonde i piani della realtà. Questo tratto, riconoscibile nelle atmosfere oniriche della letteratura fantastica, è rafforzato dalla presenza di alcune figure inquietanti come le Melusine, che, stilizzate in modo estremo (ivi, 158-159) fuggono dai boschi e dalle campagne, dai tronchi degli alberi, che possiedono "radici pendule sull'inferno" (ivi, 159):

³ "Enfermé dans l'être, il faudra toujours en sortir. A peine sorti de l'être il faudra toujours y rentrer" (Bachelard 1961 [1957], 239).

Da dove credete dunque che vengano venissero
 le melusine delle campagne dei boschi delle valli?
 le melusine delle vecchie montagne?
 Gentili fumacchi impalpabili come aerei semi
 fanno da staffetta agli uomini poverelli
 verso le ultime postreme stazioni confinarie
 che si aprono non si aprono, dipende.
 Vengono dai piccoli pertugi neri
 del tronco preistorico e secco
 perlustrato dalle formiche a miriadi,
 conosciutissimo, scettico, stanco, romantico,
 rifugio ambito delle nostre vostre tristezze, ricordate?
 Le radici pendule dell'inferno. (Ivi, 158-159)



Figura 8 – Tavola 141. La storia delle Melusine (Buzzati 2017, 158)

Tali presenze, che provengono dall'immaginario medievale, ricordano le sonnambule e le fantasime dei quadri delle surrealiste Leonor Fini e Leonora Carrington. Anche altre tavole, di dimensioni sempre diverse, sono narrazioni concatenate l'una all'altra, creando una sorta di *mise en abyme*, segnando la vertigine dell'Oltre. Come osserva James Hillman a proposito della figura mitica di Orfeo, la relazione che il cantore ha con il microcosmo della natura avviene attraverso l'*ars poetica* ereditata dalla madre Calliope, tanto che la natura acquista la parola e diviene poesia.

Anche il corpo femminile diviene oggetto di metamorfosi estreme, come notiamo nella canzone dell'amore negato:



Figura 9 – Tavola 146. Metamorfosi del corpo (ivi, 163)

Qui la donna diviene “uno strano paesaggio / tenero, carnale, profondo, perituro, / fiore” (ivi, 163). Così come nella palude, rappresentata con un tratto morbido e ondulato, si intravede un volto umano:

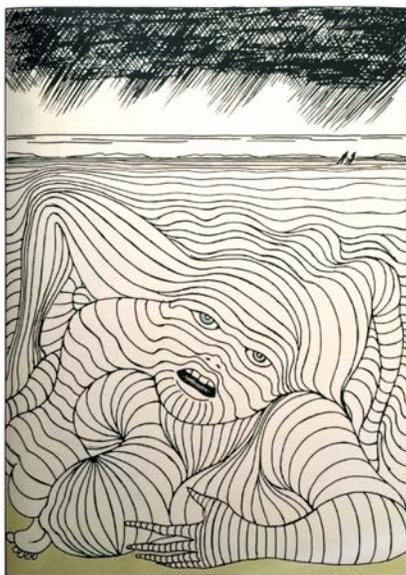


Figura 10 – Tavola 148. La palude (ivi, 165)

Orfi, passando dall'ennesima porta, trova Eura tra miliardi di anime, Eura:

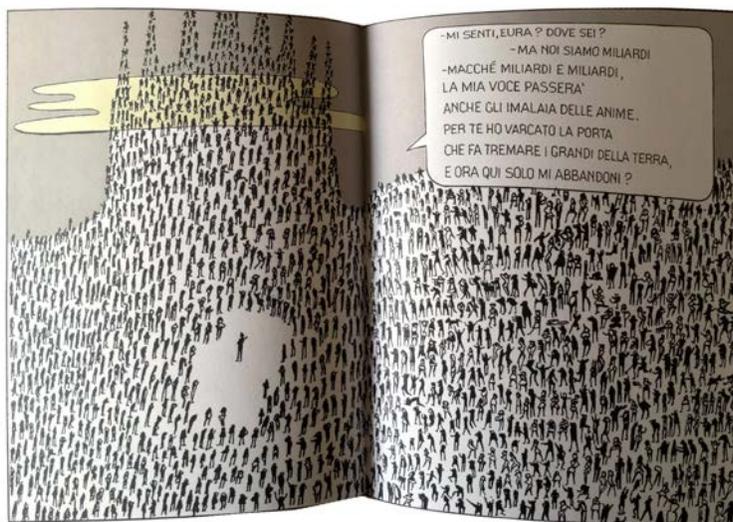


Figura 11 – Tavola 166. Ritrovamento di Eura (ivi, 186-187)

Il dialogo con la donna, del tutto assente nelle fonti classiche del mito, è qui sovvertito e incalzato dall'angoscia di Orfi che sa di dover lottare contro il tempo:

- Eura, dobbiamo andare. Ho ancora poche ore. Dobbiamo raggiungere la porta.
- Siamo così un poco, tesoro, stringimi. Come sei spaventosamente caldo, bruci.
- Muoviamoci, amore, ci sono ancora due ore di tempo. Dovremo correre.
- Siamo così. Tanto, lo sai che è inutile.
- Ti porterò via con me. Torneremo al Polypus. Questa sera ti condurrò a ballare. Su, amore, vieni, dobbiamo raggiungere la porta.
- La porta non c'è, da questa nostra parte.
- La troveremo, la troverò. Ma facciamo presto, per amor del cielo.
Manca appena un'ora e tre quarti. (Buzzati 2017, 202)

Eura però desiste, e di fatto sancisce la distanza tra i due mondi, ripristina la separazione tra aldiquà e aldilà che finora sembra esser stata ignorata. Ecco che Buzzati riprende una rappresentazione ricorrente soprattutto in pittura: il dettaglio delle due mani. Se sostanzialmente in pittura il contatto impossibile tra i due è reso da un impercettibile sfiorarsi, qui le due mani si stringono saldamente e un oggetto quotidiano come l'orologio spezza il clima surreale e onirico in cui si è svolto il dialogo. L'orologio segna il tempo dei vivi:

- Fammi vedere, l'orologio! L'orologio vero del tempo che passa, l'orologio dei vivi. Fammi sentire, oh sì. Fa tic

Tic. Qui da noi lo sai che il tempo non esiste. E nessuno viene quaggiù con l'orologio. Lasciamelo, Orfi, ti prego. Sarei così felice. In cambio ti regalo questo anello. (Ivi, 203)



Figura 12 – Tavola 182. Particolare delle mani di Orfi ed Eura (ivi, 203)

Certo potremmo vedere anche qui, in filigrana, non solo l'antitesi tra il fluire del tempo e la staticità dell'eterno, ma anche la precisione e la regolarità dell'orologio opposta alla circolarità infinita dell'anello. Orfi cerca disperatamente di trascinare Eura con sé, la quale tenta continuamente, in modo specularmente inverso, di riportarlo alla realtà. Dunque anche qui Buzzati crea, più o meno inconsapevolmente, uno sdoppiamento dell'azione: sebbe-

ne la convulsa successione delle immagini indichi un cammino da dentro a fuori, in verità è Eura a trascinarlo nel mondo reale. Così come le parole della donna perversamente parodiche e crudeli: “– Te l’ho detto, tesoro. È inutile. Non posso accompagnarci lassù. Povera favola di Orfeo. Anche se tu non ti volterai indietro, non servirebbe lo stesso” (ivi, 205), suggellando un addio inappellabile. Il rovesciamento operato da Buzzati è reso evidente dall’immagine in cui è Orfi ad essere trascinato via, in una spirale di forza irresistibile:



Figura 13 – Tavola 188. La separazione (ivi, 209)

Ciò sembra architettato quasi a sottrarre il cantore Orfeo dalla colpa di essersi voltato. Non è più Euridice a svanire, come nei terribili versi ovidiani:

Si avviarono attraverso muti silenzi per un sentiero in salita, ripido, buio, immerso in una fitta e fosca nebbia. E ormai non erano lontani dalla superficie, quando, nel timore che lei riscomparisse, e bramoso di rivederla, egli pieno d’amore si voltò. E subito essa riscivolò indietro, e tendendo le braccia cercò convulsamente di aggrapparsi a lui e di essere riafferrata, ma null’altro strinse, infelice, che l’aria sfuggente. E già di nuovo morendo non ebbe parole di rimprovero per il marito (e di che cosa avrebbe dovuto lamentarsi, se non di essere amata?), e gli disse per l’ultima volta addio, un addio che a stento giunse alle sue orecchie. E riflui di nuovo nell’abisso. (Ovidio 2016 [1979], 389, vv. 53-63)⁴

⁴ “Carpitur adclivis per muta silentia trames, / arduus, obscurus, caligine densus opaca. / Nec procul afuerunt telluris margine summae: / hic, ne deficeret, metuen avidusque videndi / flexit amans oculos, et protinus illa relapsa est, / brachiaque in-

Orfi si ritrova di nuovo in via Saterna, dove una figura maschile, la stessa che aveva incontrato la sera della scomparsa di Eura, lo invita a non tormentarsi poiché tutto è stato un sogno e gli mostra i morti che riposano sotto terra, compresa Eura, di nuovo ritratta in primo piano, dicendogli “guarda la tua piccola Eura. / Dormono. Sotto la terra / per sempre. Nel silenzio della terra profonda, / eternità nera o di luce?” (Buzzati 2017, 214):

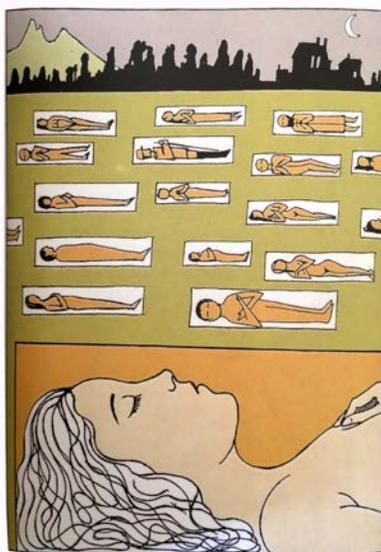


Figura 14 – Tavola 194. Orfi nell’aldiquà ed Eura nell’aldilà (ivi, 215)

I piani sono nuovamente ricollocati entro coordinate spazio-temporali reali, dove i morti dormono sottoterra separati dai vivi. Eppure Orfi non si rassegna a credere di aver vissuto un macabro sogno. Buzzati rappresenta questo istante cruciale attraverso l’immagine di Orfi che dapprima stringe tra le mani l’anello strappato ad Eura, e successivamente spalanca nel vuoto il palmo su cui poggia il gioiello. Il cantore resta solo in un’atmosfera di dissolvenza tipica del racconto fantastico.

tendens prendique et prendere certans / nil nisi cedentes infelix arripit auras. / Iamque iterum moriens non est de coniuge quicquam / questa suo (quid enim nisi se quereretur amatam?) / supremumque ‘vale’, quod iam vix auribus ille / acciperet, dixit; revolutaque rursus eodem est” (Ovidio 2016 [1979], 389).

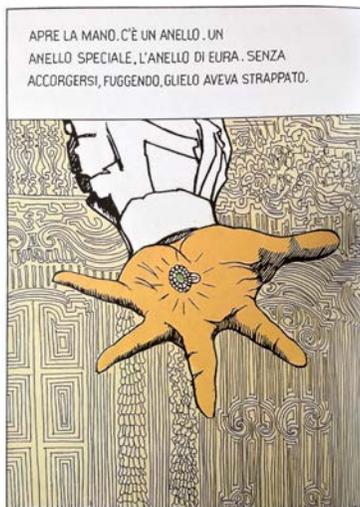


Figura 15 – Tavola 197. L'anello di Eura (ivi, 218)

È interessante notare, a questo punto, come la parola si mostri sempre più refrattaria alla narrazione e tutto si risolve nel suo mutismo. La divagazione è affidata a tre immagini dove la voce del narratore extradiegetico contribuisce alla dissolvenza del testo: nella prima sequenza troviamo una tempesta di anime, nella seconda l'esilio di grandi re, e nell'ultima un altro deserto dove tutto è bloccato nell'istante eterno, persino le nuvole che si pietrificano.



Figura 16 – Comparazione tra le tavole 199, 200 e 201 (ivi, 220-222)

L'affidarsi al deserto non è un caso: anni prima Buzzati aveva scritto un breve racconto, in cui un pittore e un eremita si incontrano nel deserto. Il pittore domanda cosa si trovi più in là del deserto, ipotizzando vari scenari. L'eremita sostiene che ci sia solo il nulla. Egli, custode per eccellenza del silenzio della parola, e il pittore che per immagini moltiplica la visione. Le soglie slittano continuamente; l'indefinibilità dei confini è resa da Buzzati con la contiguità tra i due mondi.

Dunque, se la Parola salva ciò che si è perduto, l'Immagine può farlo? Forse proprio in quell'Oltre, in quel Nulla al di là del deserto, Parola e Immagine collimano a suggellare la congiunzione di due mondi in uno.

Riferimenti bibliografici

- Bachelard Gaston (2015 [1975]), *La poetica dello spazio*, trad. di Ettore Catalano, revisione di Mariachiara Giovannini, Bari, Edizioni Dedalo. Ed. orig. (1961 [1957]), *La poétique de l'espace*, Paris, PUF.
- Barbieri Daniele (2005), "I fumetti e il *Poema*. Un'opera (quasi) in musica", in Giannetto (2005a), 101-118.
- Biagini Enza (2016), *Saggi di teoria della letteratura. Percorsi tematici*, Firenze, Firenze UP.
- Buzzati Dino (1958), *Le storie dipinte*, presentate da Raffaele Carrieri, Milano, All'insegna dei Re Magi.
- (2017 [1969]), *Poema a fumetti*, a cura di Lorenzo Viganò, Milano, Mondadori.
- (1970), "Col *Poema a fumetti* mi aspettavo di peggio", *Corriere della sera*, 8 febbraio.
- (1986), "Un equivoco", in Rolly Marchi (a cura di), *Dino Buzzati - Vita & colori, Mostra antologica di dipinti, acquerelli, disegni, manoscritti*, Milano, Overseas, 90-91.
- Buzzati Dino, Nascimbeni Giulio, a cura di (1969), "Buzzati a fumetti", *Epoca*, 19 ottobre.
- Carbone Annalisa (2016), *Dipingere e scrivere per me sono la stessa cosa. Dino Buzzati tra parola e immagine*, Soveria Mannelli, Rubbettino.
- Carli Enzo (1961), *Dino Buzzati*, Milano, Martello.
- Coglitore Roberta (2011), "I Miracoli di Buzzati tra scrittura e pittura", *Between*, I, 1, doi: 10.13125/2039-6597/802.
- (2012), *Storie dipinte. Gli ex voto di Dino Buzzati*, Palermo, Edizioni di Passaggio.
- (2018), "Lo spazio dell'aldilà in *Poema a fumetti* di Dino Buzzati", *Between*, VIII, 15, doi: 10.13125/2039-6597/3338.
- Comar Nicoletta (2006), *Dino Buzzati. Catalogo dell'opera pittorica*, Mariano del Friuli, Edizioni della Laguna.
- Del Puppo Alessandro (2002), "Buzzati 1969: il *Poema* e la pittura", in Ferrari (2002), 19-28.
- (2005), "Il laboratorio di *Poema a fumetti*: tra metafisica e surrealismo", in Giannetto (2005a), 85-100.
- Fabiani Enzo (1967), "Intervista a Dino Buzzati", *Gente*, novembre.

- Farina Corrado (1971), "Intervista a Dino Buzzati". Registrata nell'ottobre, il testo è ora reperibile sulla pagina personale dell'intervistatore, <<http://corradofarina.altervista.org/pagine/buzzati.htm>> (10/2020).
- Ferrari Mariateresa, a cura di (2002), *Buzzati 1969: Il laboratorio di Poema a fumetti, Atti del convegno e catalogo della mostra, Belluno 13 settembre-15 ottobre 2002*, Milano, Mazzotta.
- (2006), *Buzzati racconta. Storie disegnate e dipinte*, Milano, Electa.
- Giannetto Nella (2001), "La parola scritta nei dipinti e nei disegni di Buzzati", in Luigi Cavadini (a cura di), *Dino Buzzati. Parole e colori*, Cernobbio, Comune di Cernobbio, 17-25.
- a cura di (2005a), *Poema a fumetti' di Dino Buzzati nella cultura degli anni '60 tra fumetto, fotografia e arti visive* (Atti del convegno internazionale, Feltre e Belluno, 12-14 settembre 2002), Milano, Mondadori.
- (2005b), "Orfeo e il viaggio nell'oltretomba. Percorsi buzzatiani dalle origini a *Poema a fumetti*" in Ead. (2005a), 356-366.
- Lazzarin Stefano (2008), *Il Buzzati 'secondo'. Saggio sui fattori di letterarietà nell'opera buzzatiana*, Manziana, Vecchiarelli.
- Magris Claudio (2006), *Lei dunque capirà*, Milano, Garzanti.
- Publio Ovidio Nasone (2016 [1979]), *Metamorfosi*, a cura di Piero Bernardini Marzolla, testo a fronte, con un saggio di Italo Calvino, Torino, Einaudi.
- Rilke R.M. (1955), *Del poeta*, trad. e cura di Nello Saito, Torino, Einaudi. Ed. orig. (1937), "An Witold von Hulewicz" (12 novembre 1925), in Id., *Briefe aus Muzot*, Leipzig, Insel, 372-373.
- Roda Roberto (2002), "Buzzati e i fumetti", in Ferrari (2002), 29-36.
- Tosti Andrea (2016), *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto tra parola e immagine*, prefazione di Marco Pellitteri, con una testimonianza di Igort, Latina, Tunué.
- Viganò Lorenzo (2017), "La discesa nell'Aldilà: l'ultimo viaggio di Buzzati", in Buzzati (2017 [1969]), 225-250.

QUANDO L'IMMAGINE È PASSAGGIO DI STATO: HUGO PRATT E ANDREA PAZIENZA*

Diego Salvadori

Università degli Studi di Firenze (<diego.salvadori@unifi.it>)

Abstract:

Moving from the cross-medial nature of the graphic novel, we will analyse two works – *Mū. La città perduta* by Hugo Pratt (1988) and *Gli ultimi giorni di Pompeo* by Andrea Paziienza (1987) – in order to demonstrate the agency of image and its dynamic nature. According to this idea, the graphic novel becomes a multiple support: a hypertext and a place of exchange.

Keywords: Andrea Paziienza, Atlantis, Corto Maltese, *Gli ultimi giorni di Pompeo*, graphic novel

Secondo lo storico dell'arte Horst Bredekamp (2010), la civiltà contemporanea è come avvolta da un “bozzolo iconico”: un flusso costante d'immagini tale da suscitare un mix di impotenza e di strategie difensive. Due atteggiamenti, questi, che il fruitore della letteratura grafica si trova costretto a sperimentare, specie se poco avvezzo a prodotti editoriali consimili: impotenza dinanzi al predominio – purtuttavia soltanto apparente – dell'iconico sul verbale; strategie difensive nel considerare come scissi questi livelli, privilegiando a un tempo l'uno o l'altro. Nel caso di Hugo Pratt e Andrea Paziienza, tale premessa è ancor più necessaria, perché la rimediazione dell'immagine e del *medium* fumettistico si traduce in uno spazio poematico verbovisivo, a sua volta percorribile secondo un ampio ventaglio di direttrici ermeneutiche. Da qui la scelta di presentare due *case studies* specifici, entrambi volti ad analizzare le opere che, nel macrotesto dei due singoli autori, rivestono un peso considerevole, anche a fronte del loro situarsi *in extremis* e assumere di conseguenza una funzione testamentaria: *Mū. La città perduta*, di Hugo Pratt, usci-

* In merito alle immagini discusse a testo (nello specifico, le figg. 1-6), i curatori del volume dichiarano che le stesse risultano a bassa definizione, unitamente al fatto che l'individuazione dei diritti di riproduzione non è risultata perseguibile. In considerazione della mancata risposta – avanzata con la formula del silenzio assenso – e visto e considerato che le immagini vengono qui utilizzate per uso non commerciale e a scopo di ricerca scientifica, i curatori ritengono che sia stata usata la cautela necessaria e che si sia ottemperato alle restrizioni previste dalle dichiarazioni in merito.

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI: 10.36253/fup_best_practice)

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori (a cura di), *Il graphic novel. Un crossover per la modernità* © 2020 Author(s), content CC BY-NC-ND 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2420-8361 (online), ISBN 978-88-5518-221-8 (online PDF), ISBN 978-88-5518-222-5 (XML), DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

to tra il 1988 e il 1991 sulla rivista *Corto Maltese*¹; e *Gli ultimi giorni di Pompeo* di Andrea Pazienza, inizialmente pubblicato a puntate su *alter alter* nel 1985, e poi uscito in veste completa nel 1987, per l'editore il Grifo.

1. *Atlantide, Aztlan, Mū: mitologie plurali*

Nel riportare per l'ultima volta sulla pagina la figura di Corto Maltese², Mū. *La città perduta* si pone in un rapporto privilegiato con gli altri episodi della serie inaugurata da Pratt nel 1967, tale da eleggersi a collettore di *to-poi* e, parimenti, a punto di arrivo di una diacronia intratestuale specifica. Non solo l'ambientazione – il Sud Pacifico – e la tematica – cioè la ricerca del continente perduto di Mū – si legano inevitabilmente a *Il segreto di Tristan Bantam* (1996 [1978]) e all'albo *Appuntamento a Bahia* (1997 [1978]), pubblicati tra l'aprile e il maggio del 1970; ma il *graphic novel* ripropone, in maniera seppur evoluta, quei personaggi che Corto ha avuto modo di incontrare nel corso dei suoi viaggi, tra cui spicca il marinaio Rasputin: il primo a proferire parola nella *Ballata del mare salato* (1979 [1967]). Per l'ultima volta, Pratt chiama a raccolta tutte quelle presenze che hanno costellato l'esistenza di Corto, ormai divenuto viaggiatore erudito ed esperto di conoscenze esoteriche, ferma restando una tensione irrisolta che spinge il protagonista a rifuggire ancora una volta la realtà, financo a “perdere nella storia un altro pezzetto di definizione segnica: si presenta per lo più come un essere immaginato dal lettore, mentre il tratto del suo autore riesce, una volta di più, a rendere un abbozzo di gesti e di lineamenti il simbolo di un tipo di avventura che ormai si confonde con le interrogazioni iniziatriche di Pratt” (Cristante 2016, 80).

Ambientato nel 1925, nei pressi di un'isola misteriosa dell'Oceano Pacifico, Mū presenta, come gli altri albi di *Corto*, una tavola sostanzialmente piana: narrazione multipannello – dai 4 agli 8 *panels* per tavola – e *gutters* regolari. Ma si tratta di una linearità soltanto apparente, dinamizzata da dei rimandi interni che costringono il lettore a unire tra loro parole e immagini, a sovrapporre questi due bozzoli per decifrarne la partitura diegetica. Lo si intuisce dalle tavole iniziali – precisamente le prime 9 – che nel riproporre in *balloons* alcuni passi del *Tiŋaios* (*Timaios*) platonico procedono secondo un montaggio analitico, in base a cui lo spazio viene

¹ La prima parte esce a partire dal n° 63 del dicembre 1988; la seconda dal n° 88 del gennaio 1991.

² Nella sterminata bibliografia dedicata all'opera di Hugo Pratt, ci preme segnalare i lavori di Mollica (2005), Marchese (2006), Battaglia (2017).

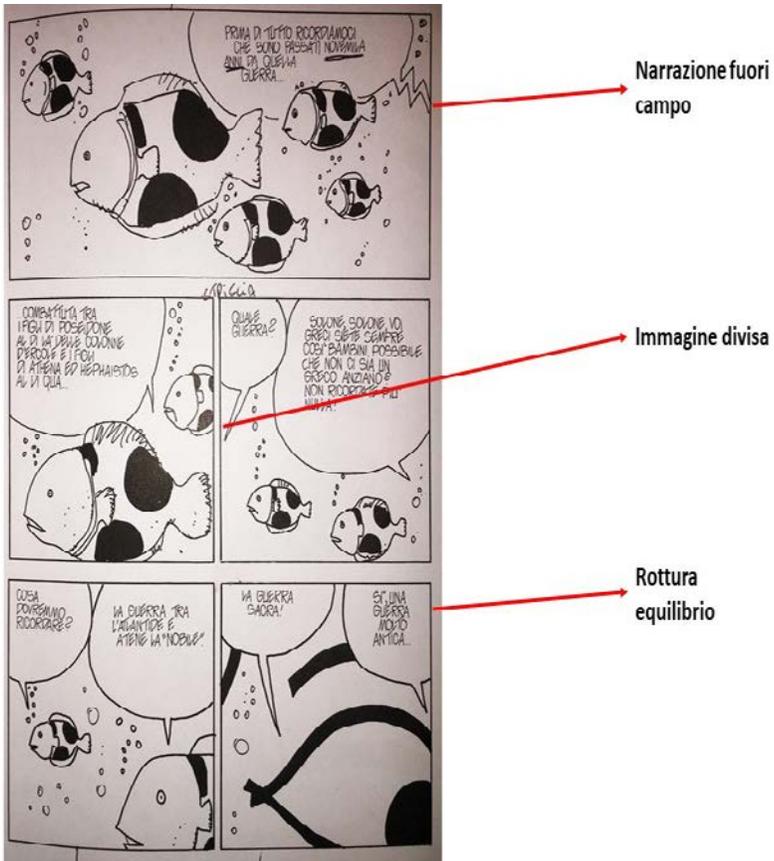


Figura 1 – Tavola d’apertura Hugo Pratt, *Mü. La città perduta* (2013 [1988], 5)

A tale altezza, la narrazione è fuori campo – lo si evince dalla pipetta del *balloon* tangente al bordo della vignetta – motivo per cui il soggetto parlante non viene inquadrato. Il quinto ed ultimo pannello, tuttavia, rompe l’equilibrio costituito, nell’inquadrare un occhio che poi si scoprirà appartenere a un antico murale. Il viraggio della messa a fuoco ci porta poi alle Tavole 2 e 3, da considerarsi quale *unicum* testuale e visivo: Pratt esaspera il dettaglio precedente (Tavola 2), per poi passare da un primissimo piano a un mezzo busto (Tavola 3), riservando però all’ultimo pannello della tavola dispari il compito di istituire un rimando iconico con la successiva. È il volto di Corto Maltese a fare ora la sua comparsa sotto uno scafandro da palombaro, e a ritornare, con cadenza perfetta, alla fine del dittico costituito dalle Tavole 4 e 5, sempre nell’ultimo *panel*.

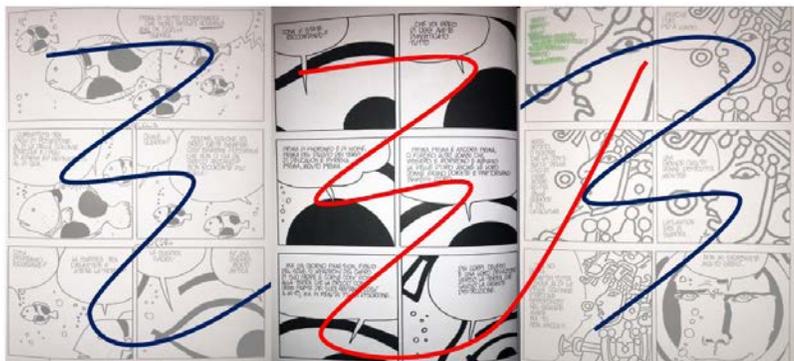


Figura 2 – Comparazione delle tavole 1, 2, 3. Si noti come il rimando di determinati particolari segnici, anche tra pagine non affiancate tra loro, crei delle vere e proprie “piste” inferenziali (Pratt 2013 [1988], 5-7)

La sequenza – che qui assume una funzione prolettica – si chiude alla Tavola 9, dinanzi al profilarsi della parete di un tempio sommerso dove sono raffigurate le pitture maya, poi suggellata dal medesimo pannello con cui il *graphic novel* si apriva (i pesci tropicali). A tale altezza, Pratt sembra quasi fissare su una superficie immobile e dialogante tutte le immagini incontrate sinora, tale da consentire al lettore una restituzione di senso: in alto a sinistra, allora, troviamo le due figure dialoganti; a destra, Corto Maltese nel suo scafandro da palombaro; al centro, viceversa, stanno i glifi precolombiani (figura 4).

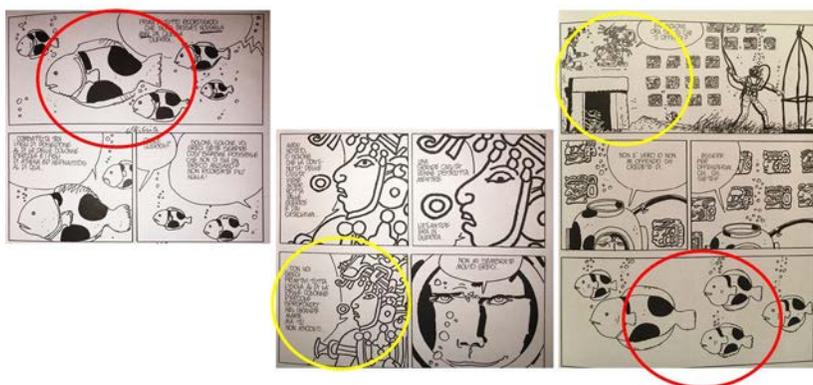


Figura 3 – Comparazione delle tavole 1, 3 e 9. Si noti la riproposizione di determinati particolari iconici (Pratt 2013 [1988], 5, 7, 13)

Le traiettorie, finora multiple, convergono verso un medesimo punto d'arrivo, alle porte della narrazione vera e propria. Volendoci soffermare su questa zona del testo, si evince da subito il suo scorrere "a intermittenza", atto a sfruttare la simultaneità della *planche* in un coesistere di dettagli e visioni d'insieme, a sua volta azzerato dall'ultimo pannello che ha – lo abbiamo visto – la funzione di rompere l'equilibrio. La lettura, di conseguenza, avviene sì da destra verso sinistra, ma parimenti costringe il lettore a una falcata cognitiva in diagonale, giacché tutto tende a Corto Maltese e al suo risveglio da questo stato alterato: egli si trova sott'acqua, dinanzi alla porta di un tempio sommerso, e sotto effetto dell'azoto immagina di dialogare con i due personaggi della pittura parietale.



Figura 4 – Tavola 9. Particolare del primo pannello raffigurante l'ingresso del tempio e, sopra, l'immagine dei due sacerdoti (Pratt 2013 [1988], 13)

Abbiamo deciso di soffermarsi su questa zona del *graphic novel* in quanto rivelatrice della funzione strutturante del mito di Atlantide, che nel caso di Pratt va incontro a una riscrittura o, sarebbe meglio dire, una vera e propria manipolazione. Nel muovere le fila dall'"atto di nascita" del continente perduto (il Τῆμαιος di Platone), Pratt ne ripercorre la storia e parimenti dischiude il suo personale mitologema, intimamente legato a quel mare che è stato teatro delle avventure di Corto (e in cui Atlantide si inabissò)³. Lo si intuisce, d'altronde, da un semplice raffronto tra i due testi che, pur con la dovuta riduzione del dettato, rivelano una profonda e tutt'altro che celata osmosi. Citiamo da Platone:

³ Per una ricognizione circa le metamorfosi del mito di Atlantide, si vedano gli studi monografici di Ciardi (2002; 2011).

Quindi riguardo ai cittadini vissuti novemila anni fa ti mostrerò brevemente le leggi, e l'impresa più bella che essi compirono. (Platone 2013, 2201, trad. di Pegone)⁴

Dicono infatti le scritture quanto grande fu quella potenza che la vostra città sconfisse, la quale invadeva tutta l'Europa e l'Asia nel contempo, procedendo dal di fuori dell'Oceano Atlantico. (*Ibidem*)⁵

E adesso da Pratt, Tavola 1:

– Prima di tutto ricordiamoci che sono passati novemila anni da quella guerra ...
– Combattuta tra i figli di Poseidone al di là delle colonne d'Ercole e i figli di Athena ed Hephaios al di qua ... (Pratt 2013 [1988], 5)

Nel *Tίμαιος* si racconta di Solone che nel corso del suo viaggio in Egitto – probabilmente svoltosi nel 590 a.C. – si era recato nella città di Sais, dove gli antichi sacerdoti avevano avuto modo di rivelargli informazioni sul continente perduto e sulla guerra tra Atene e gli Atlantidei, come si evince dal prosieguo del dettato prattiano (si cita sempre dalla Tavola 1):

– Quale guerra?
– *Solone, Solone, voi greci siete sempre così bambini. Possibile che non ci sia più un greco anziano? Non ricordate più nulla!*
– Cosa dovremmo ricordare?
– La guerra tra l'Atlantide e Atene la “nobile”.
– La guerra sacra!
– Sì, una guerra molto antica ... (*Ibidem*, corsivo mio)

Persistono le tangenze col testo platonico, la cui natura dialogica bene si presta a una resa per vignette, per quanto Pratt non ne rispetti l'ordine originario. Se finora egli ha infatti guardato ai frammenti 23e e 24e, nel passo appena citato ha attinto al 22b:

“Solone, Solone, voi Greci siete sempre bambini, e non esiste un Greco vecchio”. E Solone, dopo aver ascoltato, chiese: “Come? Che cos'è questa cosa che dici?” “Siete tutti giovani”, rispose il sacerdote, “nelle anime: infatti in esse non avete alcuna antica opinione che provenga da una primitiva tradizione e neppure alcun insegnamento che sia canuto per l'età. E questa è la ragione”. (Platone 2013, 2199, trad. di Pegone)⁶

⁴ “περί δὴ τῶν ἑνακισχίλια γεγονότων ἔτη πολιτῶν σοι δηλώσω διὰ βραχέων νόμους, καὶ τῶν ἔργων αὐτοῖς ὁ κάλλιστος ἐπράχθη” (Platone 2013b, 2200).

⁵ “λέγει γὰρ τὰ γεγραμμένα ὁσην ἡ πόλις ὑμῶν ἔπαυσέν ποτε δύναμιν ὑβρεὶ πορευομένην ἅμα ἐπὶ πᾶσαν Εὐρώπην καὶ Ἀσίαν, ἐξῶθεν ὀρμηθεῖσαν ἐκ τοῦ Ἀτλαντικοῦ πελάγους” (*ibidem*).

⁶ “καὶ τινα εἶπεν τῶν ἱερέων εὖ μάλα παλαιόν: ὦ Σόλων, Σόλων, Ἕλληνες αἰεὶ παῖδες ἔστε, γέρων δὲ Ἕλληρ οὐκ ἔστιν. ἀκούσας οὖν, πῶς τί τοῦτο λέγεις; φάναι. ἴνεο ἔστε,”

Nella tavola successiva (la 2), la narrazione è ancora fuori campo, in virtù di un'inquadratura *macro* che mette in risalto, con fare quasi esasperante, l'occhio di una delle due immagini parietali, poi destinata a profilarsi nel primo pannello a Tavola 3. Pratt muove sempre dalle parole di Crizia e al viaggio in Egitto del legislatore Solone:

- Cosa vi state raccontando?
- ... Che voi greci di oggi avete dimenticato tutto.
- Prima di Phoroneo e di Niobe, prima del Diluvio dei tempi di Deucalion e Pyrrha... Prima, molto prima...
- ... Prima, prima e ancora prima, ci furono altri uomini che vissero e morirono e avevano la pelle d'oro. Anche le loro donne erano dorate e partorivano bambini d'oro...
- ... Ma un giorno Phaeton, figlio del Sole, s'impadronì del carro di suo padre e corse così vicino alla Terra che la bruciò con gran parte dei suoi abitanti. Così il mito; ma in realtà fu un disordine...
- ... Dei corpi celesti e una loro deviazione verso la Terra che causò la grande distruzione. (Pratt 2013 [1988], 6).

Il riferimento alla pelle dorata degli abitatori del continente perduto non può non far pensare all'oricalco, di cui Platone farà menzione nel *Κριτίας* (*Kritias*): un metallo prezioso quanto l'oro ed estratto in varie zone dell'isola. Ma Pratt guarda alla trascrizione latina del termine *ὀρείχαλκος* (*oreíchalkos*) (cioè "rame di monte"), ovverosia l'*aurichalcum*, poi destinata a indicare una lega di rame e zinco, dal colore appunto dorato. Nel passo appena citato, l'albo attinge al frammento 22a del *Τίμαιος*:

Solone disse che, giunto in quel luogo, venne accolto con grandi onori presso di loro, [22a] e che avendo una volta domandato sui fatti antichi i sacerdoti più preparati intorno a tali questioni, scoprì che né lui stesso, né nessun altro greco era per così dire al corrente di tali fatti. E allora volendo spingerli verso i discorsi riguardanti eventi antichi cominciò a parlare di quei fatti che qui si pensa che siano i più antichi, e narrò di Foroneo che si dice che sia il primo uomo, e di Niobe, e dopo il diluvio, di come Deucalione e Pirra trascorsero la vita, e fece la genealogia dei loro discendenti, e ricordando i tempi cercò di calcolare in quali anni erano accaduti gli eventi di cui parlava. (Platone 2013, 2199, trad. di Pegone)⁷

εἰπεῖν, 'τὰς ψυχὰς πάντες: οὐδεμίαν γὰρ ἐν αὐταῖς ἔχετε δι' ἀρχαίαν ἀκοήν παλαιὰν δόξαν οὐδὲ μάθημα χρόνῳ πολλῶν οὐδέν. τὸ' (ivi, 2198).

⁷ "οἱ δὲ Σόλων ἔφη πορευθεὶς σφόδρα τε γενέσθαι παρ' αὐτοῖς ἐντιμος, καὶ δὴ καὶ τὰ παλαιὰ ἀνερωτῶν ποτε τοὺς μάλιστα περὶ ταῦτα τῶν ἱερέων ἐμπείρους, σχεδὸν οὔτε αὐτὸν οὔτε ἄλλον Ἕλληνα οὐδένα οὐδὲν ὡς ἔπος εἰπεῖν εἰδὸτα περὶ τῶν τοιοῦτων ἀνευρεῖν. καὶ ποτε προαγαγεῖν βουλευθεὶς αὐτοὺς περὶ τῶν ἀρχαίων εἰς λόγους, τῶν τῆδε τὰ ἀρχαιότατα λέγειν ἐπιχειρεῖν, περὶ Φορωνέως τε τοῦ πρώτου λεχθέντος καὶ Νιόβης, καὶ μετὰ τὸν κατακλυσμόν αὐτὸν περὶ Δευκαλίωνος καὶ Πύρρας ὡς διεγένοντο μυθολογεῖν, καὶ τοὺς ἐξ αὐτῶν

Per poi tornare ai frammenti 22c e 22d, a riprova di come Pratt manipoli in maniera deliberata il testo platonico:

Quella storia che presso di voi si racconta, vale a dire che un giorno Fetonte, figlio del Sole, dopo aver aggiogato il carro del padre, poiché non era capace di guidarlo lungo la strada del padre, incendiò tutto quel che c'era sulla terra, e lui stesso fu ucciso colpito da un fulmine, viene raccontata sotto forma di mito, ma in realtà si tratta della deviazione dei corpi celesti che girano intorno alla terra e che determina in lunghi intervalli di tempo la distruzione, mediante una grande quantità di fuoco, di tutto ciò che è sulla terra. (*Ibidem*)⁸

I rimandi intertestuali si chiudono nella Tavola 3, dove il volto delle pitture precolombiane si anima da più angolazioni in quelli che sono i primi cinque pannelli:

- Tutto questo noi [...] lo abbiamo scritto sulla pietra...
- ... Perché duri più a lungo.
- Avrai notato, o Solone, che la continuità delle civiltà viene interrotta dalle guerre e dai cataclismi...
- Una grande civiltà venne distrutta mentre l'Atlantide era in guerra...
- ... Con noi greci primitivi. Tutta l'isola al di là delle colonne d'Ercole sprofondò nel grande mare... ma tu non ascolti... (Pratt 2013 [1988], 7)

Due i frammenti del dialogo contemplati da Pratt. Il 23a:

E tutte quante le cose che sono accadute presso di voi o qui o in altro luogo di cui abbiamo sentito notizia, se ve ne sia qualcuna che sia onorevole, o grande, o che si sia distinta per qualche altra ragione, sono state scritte qui nei templi e vengono conservate. (Platone 2013, 2199, trad. di Pegone)⁹

E, infine, il 25d

γενεαλογεῖν, καὶ τὰ τῶν ἐτῶν ὅσα ἦν οἷς ἔλεγεν πειρᾶσθαι διαμνημονεύων τοὺς χρόνους ἀριθμεῖν” (*ibidem*).

⁸ “πολλὰ κατὰ πολλὰ φθοραὶ γεγόνασιν ἀνθρώπων καὶ ἔσονται, πυρὶ μὲν καὶ ὕδατι μέγιστα, μυρίοις δὲ ἄλλοις ἔτεραι βραχύτεραι. τὸ γὰρ οὖν καὶ παρ’ ὑμῖν λεγόμενον, ὡς ποτε Φαέθων Ἥλιου παῖς τὸ τοῦ πατρὸς ἄρμα ζεύξας διὰ τὸ μὴ δυνατὸς εἶναι κατὰ τὴν τοῦ πατρὸς ὁδὸν ἐλαύνειν τὰ τ’ ἐπὶ γῆς συνέκαυσεν καὶ αὐτὸς κεραυνωθεὶς διεφθάρη, τούτου μύθου μὲν σχῆμα ἔχον λέγεται, τὸ δὲ ἀληθές ἐστι τῶν περὶ γῆν κατ’ οὐρανὸν ἰόντων παράλλαξις καὶ διὰ μακρῶν χρόνων γιγνομένη τῶν ἐπὶ γῆς πυρὶ πολλῶ φθορά” (*ibidem*).

⁹ “ὅσα δὲ ἢ παρ’ ὑμῖν ἢ τῆδε ἢ καὶ κατ’ ἄλλον τόπον ὧν ἀκοῆ ἴσμεν, εἴ ποῦ τι καλὸν ἢ μέγα γέγονεν ἢ καὶ τίνα διαφορὰν ἄλλην ἔχον, πάντα γεγραμμένα ἐκ παλαιῶ τῆδ’ ἐστὶν ἐν τοῖς ἱεροῖς καὶ σεσωσμένα” (*ibidem*).

Dopo che in seguito, però, avvennero terribili terremoti e diluvi, trascorsi un solo giorno e una sola notte tremendi, tutto il vostro esercizio sprofondò insieme nella terra e allo stesso modo l'isola di Atlantide scomparve sprofondando nel mare: perciò anche adesso quella parte di mare è impraticabile e inesplorata, poiché lo impedisce l'enorme deposito di fango che vi è sul fondo formato dall'isola quando si adagiò sul fondale. (Ivi, 2203, trad. di Pegone)¹⁰

La riscrittura è agerarchica. Pratt guarda sì al resoconto che Crizia fa dei viaggi di Solone, ma al tempo stesso si muove in maniera fluida in quelli che sono i meandri dell'ipotesi, ferma restando la riproposizione di determinati passaggi tali da mantenere ben salda l'osmosi tra le due opere. Un legame che, tuttavia, è alterato dall'ingresso in scena di Corto – nell'ultimo pannello della Tavola 3 – cui i sacerdoti delle pitture maya si rivolgono con l'appellativo del celebre giurista ateniese. Pratt, dunque, si spinge agli antipodi del testo platonico, opera su un sostrato ancor più profondo e interviene sulle radici stesse del mito, modificandolo:

- Cosa sarà venuto a fare qui sotto?
- La solita cosa ...
- ... La ricerca delle origini ... della razza perduta, del *continente leggendario, avamposto di un altro continente ancora più lontano*.
- Ma perché non chiedono ai loro anziani, sarebbe tutto così semplice.
- Troppo semplice ... Gli individui come lui non accettano un suggerimento così elementare.
- Perché è così presuntuoso?
- È giovane!
- Ci sono dei giovani saggi ... (Pratt 2013 [1988], 8, corsivo mio)

Il continente leggendario evocato è Mū, di cui Atlantide, in base a una serie di leggende, sarebbe stata un'antica colonia, tanto che più avanti, alla Tavola 7, si legge che “il re dei mari ha più nomi. In Atene fu Poesidone, in Tirrenia Neptuno e da questa parte delle colonne d'Ercole: Aztlan...” (ivi, 11). Aztlan, con cui si indica la leggendaria terra d'origine degli Aztechi, è stata spesso associata per vicinanza etimologica all'isola perduta di Atlantide, guardando anche a un codice azteco che la descriveva come una grande isola in mezzo a una distesa d'acqua. Va da sé che Pratt creolizzi il mito originario per poi ibridarlo con la vicenda del continente per-

¹⁰ “ὅσα δὲ ἡ παρ' ὑμῖν ἢ τῆδε ἢ καὶ κατ' ἄλλον τόπον ὧν ἀκοῇ ἴσμεν, εἰ πού τι καλὸν ἢ μέγα γέγονεν ἢ καὶ τινα διαφορὰν ἄλλην ἔχον, πάντα γεγραμμένα ἐκ παλαιοῦ τῆδ' ἐστὶν ἐν τοῖς ἱεροῖς καὶ σεσωσμένα ἡμέρας καὶ νυκτὸς χαλεπῆς ἐπελθούσης, τό τε παρ' ὑμῖν μάχιμον πᾶν ἄθροον ἔδωκα κατὰ γῆς, ἢ τε Ἀτλαντὶς νῆσος ὡσαύτως κατὰ τῆς θαλάττης δῦσα ἠφάνισθη: διὸ καὶ νῦν ἄπορον καὶ ἀδιερεύνητον γέγονεν τοῦκέϊ πέλαγος, πηλοῦ κάρτα βραχέος ἐμποδὼν ὄντος, ὃν ἡ νῆσος ἰζομένη παρέσχετο” (ivi, 2202).

duto di Mū, attingendo di conseguenza a un ricco manello di fonti: dal francese Augustus Le Plongeon, che nel 1886 pubblicò una traduzione del codice Maya *Troano* (considerando Mū come la vera Atlantide, popolata dagli antenati degli egizi e dei Maya); all'inglese James Churchward, che nel 1926 pubblicò *The Lost Continent of Mū*, dopo cinquant'anni di esplorazioni in Asia e nei mari del Sud. È, questo, il secondo ipotesto cui Pratt attinge, giacché Mū viene non solo situata da Churchward nell'Oceano Pacifico (teatro della vicenda dell'albo) e considerata alla stregua di una colonia di Atlantide, ma altresì eletta a luogo deputato ad ospitare il Giardino dell'Eden. E le consonanze tornano a metà della storia, quando Corto, addentratosi nell'antico tempio dell'isola perduta, incontra un monaco irlandese del VI secolo dopo Cristo:

- Come ben sai nel Paradiso v'erano due alberi proibiti ad Adamo ed Eva
 - ... Uno era l'albero della vita eterna e...
 - l'altro della conoscenza divina
 - Dal quale Samael, il serpente, ovvero il veleno di Dio, staccò...
 - ... La mela del peccato originale e la offrì ad Eva perché ne mangiasse. Da allora il Paradiso sparì e tutti i mali della Terra colpirono gli uomini maledetti da Dio...
 - ... Solamente qualche angelo ribelle cercò di aiutare Adamo.
 - Una notte uno di loro venne come in un sogno e mi disse di partire alla ricerca del Paradiso perduto...
 - Con alcuni fratelli partimmo seguendo un grande pesce verso Occidente.
 - Incontrammo molte isole e barche e gente scura e pelosa.
 - Su una di quelle isole trovammo Giuda che sedeva su una delle rocce... perché era festa.
 - Continuammo verso Ovest, vedemmo le sirene e...
 - Dopo sette giorni ci imbattemmo nel Diavolo che ci disse che più avanti c'era l'Inferno [...].
 - E navigammo vicino all'Inferno ma i suoi abitanti non sembravano tristi e giovarono con gli uccelli...
 - ... Finalmente ritrovammo il Paradiso Perduto, ma l'albero...
 - Della vita eterna era secco e morto... allora
 - I miei confratelli decisero di ritornare in Irlanda, o in Bretagna, e così...
 - ... Arrivò il giorno che dovemmo separarci. Io rimasi qui in Aztla.
- (Ivi, 89-91)

La figura del monaco è una delle tante “presenze sovrapposte” (Cristante 2016, 79) atte ad assicurare la malleabilità del mito, che qui si intreccia al racconto biblico e all'epopea omerica (si veda la presenza delle sirene), financo a lambire la storia dei cavalieri Templari: elementi che “concorrono a riconcepire – come in un'antica pergamena sovrascritta – la storia dei viaggi transoceanici” (*ibidem*), che qui tocca il suo apice proprio perché siamo in presenza dell'ultima avventura di Corto, a sua volta strutturantesi come un'esperienza iniziatica al crocevia tra realtà e sogno. Lo si intuisce dal peregrinare di Corto nei meandri del labirinto

armonico, situato nelle viscere del tempo e a sua volta strutturato in base alla descrizione platonica della città di Atlantide avanzata nel Κριτίας¹¹ (ovverosia secondo anelli concentrici): “un luogo iniziatico per riguadagnare la dimensione perduta, quella in cui è possibile incontrare il mistero della causa dell’esistenza” (Pratt 2013 [1988], 98); una vera e propria architettura impossibile e in divenire, dove “più salgo e più mi sembra di scendere” (ivi, 101), in cui “spazio e tempo sono la stessa cosa” (ivi, 110). Corto-Arianna segue un filo *sui generis*, ovverosia l’effetto di funghi allucinogeni che finiscono per proiettare la vicenda su un’aura di *stupor*, accrescendo la cifra della visionarietà in un intrecciarsi agerarchico di mitologie plurime: dal riferimento a “Mictlan” (ivi, 103) – il livello infe-

¹¹ “καθάπερ ἐν τοῖς πρόσθεν ἐλέχθη περὶ τῆς τῶν θεῶν λήξεως, ὅτι κατενείμαντο γῆν πᾶσαν ἔνθα μὲν μείζους λήξεις, ἔνθα δὲ καὶ ἐλάττους, ἱερὰ θυσίας τε αὐτοῖς κατασκευάζοντες, οὕτω δὴ καὶ τὴν νῆσον Ποσειδῶν τὴν Ἀτλαντίδα λαχὼν ἐκγόνους αὐτοῦ κατώκισεν ἐκ θνητῆς γυναικὸς γεννήσας ἐν τινὶ τόπῳ τοῦδε τῆς νήσου. πρὸς θαλάττης μὲν, κατὰ δὲ μέσον πάσης πεδίου ἦν, ὃ δὴ πάντων πεδίων κάλλιστον ἀρετῆ τε ἰκανὸν γενέσθαι λέγεται, πρὸς τῷ πεδίῳ δὲ αὐτὸ κατὰ μέσον σταδίου ὡς πεντήκοντα ἀφαστὸς ἦν ὁρος βραχὺ πάντῃ. τοῦτῳ δ’ ἦν ἔνοικος τῶν ἐκεῖ κατὰ ἀρχὰς ἐκ γῆς ἀνδρῶν γεγονότων Εὐήνωρ μὲν ὄνομα, γυναικὶ δὲ συνοικῶν Λευκίππῃ: Κλειτῶ δὲ μονογενῆ θυγατέρα ἐγεννησάσθη. ἤδη δ’ εἰς ἀνδρὸς ὥραν ἠκούσης τῆς κόρης ἢ τε μήτηρ τελευτᾷ καὶ ὁ πατήρ, ἃ αὐτῆς δὲ εἰς ἐπιθυμίαν Ποσειδῶν ἐλθῶν συμμίγνυται, καὶ τὸν γήλοφον, ἐν ᾧ κατώκιστο, ποιῶν εὐερκῆ περιρρήγνυσιν κύκλῳ, θαλάττης γῆς τε ἐναλλάξ ἐλάττους μείζους τε περὶ ἀλλήλους ποιῶν τροχούς, δύο μὲν γῆς, θαλάττης δὲ τρεῖς οἷον τορνεύων ἐκ μέσης τῆς νήσου, πάντῃ ἴσον ἀφαστώτας, ὥστε ἄβατον ἀνθρώποις εἶναι: πλοῖα γὰρ καὶ τὸ πλεῖν οὕτω τότε ἦν. αὐτὸς δὲ τὴν τε ἐν μέσῳ νῆσον οἷα δὴ θεὸς εὐμαρῶς διεκόσμησεν, ὕδατα μὲν διττὰ ὑπὸ γῆς ἄνω πηγαῖα κοίμισας, τὸ μὲν θερμόν, ψυχρὸν δὲ ἐκ κρήνης ἀπορρέον ἕτερον, τροφὴν δὲ παντοίαν καὶ ἰκανὴν ἐκ τῆς γῆς ἀναδιδούς” (Platone 2013c, 2036). “Come si è detto prima, a proposito del sorteggio degli dèi, che si spartirono tutta la terra, in lotti dove più grandi dove più piccoli, e istituirono in proprio onore offerte e sacrifici, così anche Poseidone, che aveva ricevuto in sorte l’isola di Atlantide, stabilì i propri figli, generati da una donna mortale, in un certo luogo dell’isola. Vicino al mare, ma nella parte centrale dell’intera isola, c’era una pianura, che si dice fosse di tutte la più bella e garanzia di prosperità, vicino poi alla pianura, ma al centro di essa, a una distanza di circa cinquanta stadi, c’era un monte, di modeste dimensioni da ogni lato. Questo monte era abitato da uno degli uomini nati qui in origine dalla terra, il cui nome era Euenore e che abitava lì insieme a una donna, Leucippe. Generarono un’unica figlia, Clito. La fanciulla era ormai in età da marito, quando la madre e il padre morirono. Poseidone, avendo concepito il desiderio di lei, si unì con la fanciulla e rese ben fortificata la collina nella quale viveva, la fece scoscesa tutt’intorno, formando cinte di mare e di terra, alternativamente, più piccole e più grandi, l’una intorno all’altra, due di terra, tre di mare, come se lavorasse al tornio, a partire dal centro dell’isola, dovunque a uguale distanza, in modo che l’isola fosse inaccessibile agli uomini: a quel tempo infatti non esistevano né imbarcazioni né navigazione. Egli stesso poi abbellì facilmente, come può un dio, l’isola nella sua parte centrale, facendo scaturire dalla terra due sorgenti di acqua, una che sgorgava calda dalla fonte, l’altra fredda; fece poi produrre dalla terra nutrimento d’ogni sorta e in abbondanza” (Platone 2013, 2037, trad. di Bultrighini).

riore del mondo sotterraneo che, nella cosmologia azteca, indicava il regno dei morti – al dialogo con le statue dell’Isola di Pasqua, veri e propri simulacri di una realtà inafferrabile:

- Cosa nascondete in quei pensieri di pietra?
- Noi guardiamo le stelle...
- ... Le stelle...
- ... Le stelle...
- [...]
- Chi siete?
- Siamo quello che rimane del regno di Mū.
- ... Che venne distrutto dalle stelle! Fuoco e acqua finirono la razza eletta. I pochi che si salvarono...
- Si rifugiarono in Aztla, laggiù dove nasce il sole.
- Sono migliaia d’anni che guardiamo le stelle...
- E da migliaia di anni le stelle guardano noi. “Loro” hanno promesso di ritornare...
- ... Ma voi... siete una favola. Una bellissima favola ma sempre favola rimanete!
- Una favola dici? E se anche fosse...
- Noi guardiamo le stelle. (Ivi, 119-121)

L’avventura, ormai, “si confonde con le interrogazioni iniziatiche di Pratt, frutto non solo di autodidattica erudizione e di assimilazione di materiali ermetico-esoterici, ma di un intero viaggio esistenziale alla ricerca del senso delle cose” (Cristante 2016, 80-81): un legame, questo, rafforzato dalla natura di Atlantide in quanto mito vissuto, ovvero sia posto sul crinale tra realtà e irrealtà, dove le ontologie consuete abdicano dinanzi a una *quête* irrefrenabile e mai sopita. Da qui la narrazione multistrato portata avanti da Pratt, che trasforma la tavola in un vero e proprio pannello *à la* Warburg, ove dispone le persistenze arcaiche del mito secondo un percorso micrologico che le riscrive per frammenti, interagendo con le fonti classiche (Platone), extraeuropee (la mitologia precolombiana), ma parimenti fantarcheologiche (Churchward). Il tutto, insomma, mira a una fusione di reale e onirico, come si intuisce dallo scambio di battute finali tra Corto e Anti, la sovrana di Aztlan, a sua volta mutuata da *L’Atlantide* del francese Pierre Benoît, pubblicato nel 1919:

- Tu devi essere colui che ha superato le prove del labirinto armonico.
 - Superato, superato... si fa per dire...
 - Non riesco più a discernere qual è la realtà e qual è il sogno.
 - Sono due vite parallele, perché limitarsi ad accettarne una sola?
 - Noi di Aztla oppure di Mū con l’aiuto dei vegetali magici rincorriamo spesso i sogni...
 - Come se fossero realtà e viceversa. Perciò tutto è possibile e viviamo nelle due dimensioni entrando e uscendo quando e come vogliamo!
- (Pratt 2013 [1988], 140)

Ecco che Pratt si muove allora in quella terra di nessuno fra il mito e la ragione dove l'essere umano – secondo Giorgio Agamben – si decide (2007, 34) e qui ha operato la sua riscrittura: il rimaneggiamento di una narrazione totale che tuttavia è destinata a dissolversi e scomparire, come l'isola del continente perduto esploderà alla fine della storia.

2. *Lo stato alterato del segno: Andrea Paziienza*

Gli ultimi giorni di Pompeo, il cui titolo rimanda al romanzo storico di Edward Bulwer Lytton, *The Last Days Of Pompeii* (1834), si distacca dall'esempio prattiano per tutta una serie di caratteristiche facilmente individuabili: la non serializzazione del personaggio (cui invece era andato incontro, seppur con le dovute riserve, Corto Maltese); la discontinuità delle tavole, destinate perciò a rifuggire la classica ripartizione per *panels*; un legame del tutto particolare tra il livello grafico e il piano della narrazione, dove quest'ultimo s'insinua per vie capillari, fino a frammentare l'immagine stessa. *Gli ultimi giorni di Pompeo* è la cronaca di una morte annunciata, dove la parola accompagna il disegno in un *voice over* allucinato e lisergico.

Considerato il capolavoro di Paziienza¹², vuoi per gli anfratti iperletterari del linguaggio, vuoi per la multiforme esibizione calligrafica a pennarello, l'opera si configura come un romanzo grafico a tutti gli effetti, dove il protagonista è ritratto nel giorno di un collasso per *overdose* cui trova scampo, per poi suicidarsi alla fine della storia. Nondimeno, *Gli ultimi giorni di Pompeo* si colloca in un momento particolare della biografia di Paziienza, che nel 1985 aveva abbandonato Bologna; e con essa la dipendenza dall'eroina, per trasferirsi a Montepulciano: due luoghi, questi, poi chiamati a costituire il retrotesto dell'opera. Un'opera ch'è anche la discesa agli inferi di Paziienza, il suo *En bas*, volendo citare il titolo del libro di Leonora Carrington (1945). Un poema che, già a livello grafico, elegge la dissonanza a cifra stilistica, nel presentare un supporto misto e non rassicurante per il lettore (Cristante 2017, 91), a cominciare dalle tavole ricavate dai fogli a quadretti in cui Paziienza scarica sì il suo "inchiostro funambolico" (*ibidem*) ma al tempo stesso prende per mano il destinatario, quasi lavorandoci fianco a fianco. E questo perché "l'opzione di mantenere il proprio segno ugualmente sofisticato pur in presenza di una superficie graficamente plebea come il foglio a quadretti amplifica le qualità del disegno stesso, e trasmette una misteriosa intimità al lettore" (ivi, 92).

Romanzo a fumetti e perfetto esempio di quella "letteratura disegnata cara a Hugo Pratt" (ivi, 93), *Gli ultimi giorni di Pompeo* presenta una struttura

¹² Per una ricognizione in merito alla figura e la produzione di Andrea Paziienza, si vedano i lavori di Farina (2005), Giubilei (2005), Glioti (2009).

episodica suddivisa in sei tasselli narrativi specifici, tali da assicurare una ricorsività interna che se, da un lato, consente all'autore di innovare l'*habitus* grafico, dall'altro dinamizza il racconto stesso: lo si evince, d'altronde, dalla sequenza iniziale, dove la tavola rifugge l'impostazione canonica del fumetto, a fronte di una dilatazione che relega i *panels* nella parte alta della tavola¹³. Si ha l'impressione di avere a che fare più con un film muto che con un fumetto, dove la narrazione assume un ruolo sì illustrativo ma parimenti esibitivo, mentre i *gutters* sono a loro volta colonizzati dalle parole che s'interpongono tra più immagini senza seguire un andamento regolare. C'è, insomma, una resilienza del caos creativo: un caos che, per quanto domato, riesce sempre ad avere la meglio, quasi emergesse da falle invisibili. Si prendano, ad esempio, le Tavole 9-13: qui, immagini e narrazione sono racchiuse da un contorno netto, assente nelle precedenti, e si noti altresì la filiazione – alla Tavola 13 – dall'Eura del *Poema a fumetti* di Dino Buzzati (figura 5). Ma basterà dare uno sguardo all'ultima tavola per rendersi di conto di come l'indicatore temporale (quel "mezz'ora più tardi", Paziienza 2011 [1987], 21) rompa l'equilibrio costituito, interponendosi tra la linea del contorno e lo sfondo bianco della pagina (e siamo, guarda caso, proprio alla fine della prima puntata). Oppure, si prenda in esame la Tavola 21, dove la narrazione s'insinua capillarmente nell'immagine e ne domina gli interstizi (figura 6), tanto che la parola diviene legante con la figura stessa e ne aumenta il valore deittico intrinseco¹⁴.



Figura 5 – Andrea Paziienza, *Gli ultimi giorni di Pompeo* (2011 [1987], 19)

¹³ Senza contare che, nella prima puntata, il numero dei *balloons* è significativamente ridotto (se ne contano quattro).

¹⁴ A tutto questo bisogna aggiungere un *lettering* vario e multiforme: stampatello maiuscolo, corsivo, stampatello maiuscolo e minuscolo, corsivo con lettere di spessore diverso (Cristante 2017, 91-92).



Figura 6 – Andrea Pazienza, *Gli ultimi giorni di Pompeo* (2011 [1987], 29)

La grafica sembra distendersi a partire dalla quarta puntata, dove l'ispessimento del tratto si accompagna a una nutrita parte dialogica; per poi passare, in quella successiva, a una narrazione multipannello e di conseguenza più in linea coi canoni del fumetto. Ma la pagina non manca di riesplodere, disobbedire, financo a riapprodare al suo stato di non finito. Questo perché “*Pompeo* nasce sulle macerie della vita” (Giubilei 2016 [2011], 169) e per tale ragione segna una netta cesura con il passato e con il pubblico: un pubblico in cui Pazienza non si riconosceva più, complice anche la rivoluzione mediatica di quegli anni.

Circa l'aspetto testuale e stilistico, la partitura diegetica si struttura secondo tre piani narrativi distinti (figura 7): la tavola iniziale, dove il protagonista è ritratto nell'atto di leggere la pseudo-introduzione di Alessandro Serpieri a *The Waste Land* di T.S. Eliot; la narrazione in corso e il suo incedere verso il finale, ascrivibile alle Tavole 2-4 e 91-115; e infine il piano ultimo del racconto, introdotto da quel “ventisette ore prima” (Pazienza 2011 [1987], 14), da leggersi quale resa al presente del tempo trascorso e parimenti *countdown*, avente il compito di raccontare il distacco progressivo di Pompeo dal passato di Andrea Pazienza, in una separazione per tappe di autore e personaggio (“è dolcissimo non appartenerti più”, ivi 54). Un distacco che si concretizza nel cambio di *setting*, ovvero nel passaggio dalla Bologna “tossica” alle Crete Senesi, dove Pompeo si suicida. Il terzo livello, di conseguenza, serve non solo a saldare tra loro autobiografia e racconto, viepiù si unisce al secondo per volere stesso del narratore che guida il lettore mediante veri e propri indicatori intradiegetici, scrivendo a Tavola 91 che “la storia riprende

dalla 4ª tavola della prima puntata” (ivi, 99). I livelli due e tre, inoltre, sono pervasi da uno stato dissociativo, perché Paziienza e Pompeo sono sì due entità distinte ma, a livello grafico, finiscono per sovrapporsi, ragione per cui la parte verbale porta avanti un “narrarsi addosso”, come se l’autore commentasse (a distanza ravvicinata) un passato ormai prossimo a inabissarsi. Circa l’aspetto linguistico, decisamente chiarificatrici si rivelano le intuizioni di Emanuela Cresti, secondo cui

Con Paziienza, il turpiloquio e l’invettiva, fino alla bestemmia, i gerghi (soprattutto quello dei tossicodipendenti), la sessualità senza veli e la mimesi degli elementi più estenuanti del parlato spontaneo, in particolar modo quello sotto l’effetto degli stupefacenti (soprattutto le ripetizioni, le autocorrezioni, le esitazioni e la balbuzie), entrano a pieno titolo nel fumetto, che diventa sempre più assimilabile a un moderno romanzo autobiografico ed espressionistico. Il monologo interiore si sposa con il dialogo satirico, i termini settoriali (medici e farmacologici *in primis*) e quelli deformati e inventati si inseriscono in uno stile a tratti lirico, il linguaggio letterario si alterna con quelli regionale e popolare. (Cresti 1992, 117)¹⁵

Ne consegue una vertiginosa dilatazione (grazie anche all’uso di averbi e gerundi), mentre il tempo della storia è circoscritto soltanto in due occasioni: nel riferimento ai *Totem* di Arnaldo Pomodoro che, tra il 1970 e il 1990, furono installati in Piazza Verdi a Bologna; e quando, a metà della storia, si legge che “è la primavera dell’84” (Paziienza 2011 [1987], 54).

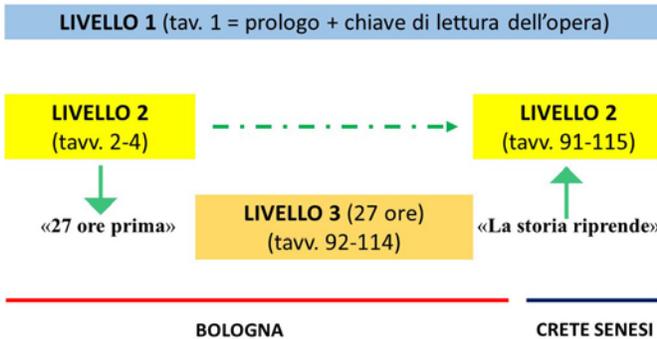


Figura 7 – Lo schema presenta i tre livelli narrativi de *Gli ultimi giorni di Pompeo*

¹⁵ Sull’aspetto linguistico delle opere di Andrea Paziienza, si veda anche lo studio di Fabio Rossi, che non manca di rilevare, per *Pompeo*, la “conflagrazione, espressionistica anch’essa, di stilemi alti e bassi, toscani e letterali da un lato, popolari rozzi e gergali dall’altro” (2009, 133).

Il livello iniziale è, a conti fatti, eleggibile a “grado zero” dell’opera: una sorta di zona d’ombra dove tutto si manifesta ma al tempo stesso non accade; un “anti-testo” la cui densità semantica è ispessita da una presenza assente, e cioè la pseudo introduzione di Alessandro Serpieri a *The Waste Land*:

– ... con il metodo mitico, che anche Eliot adottò con successo, all’incirca tra il 1916 e il 1922, come metodo di organizzazione di un immenso materiale culturale, senza però accettarne infine la visione del mondo che lo sostiene; una visione paradigmatica più che sintagmatica, assolutamente non teleologica, votata ad una paralisi semantica che può essere esorcizzata solo dall’uso sincronico di modelli culturali e di schemi mitici, di un linguaggio a un tempo unico e multiplo, attuale e storico – dunque, essenzialmente, metalinguistico – tramite cui il moderno artista mitopoietico celebra, senza alcuna illusione finalistica, l’infinità dell’uomo in quanto infinita possibilità di nominazione del mondo.¹⁶

– ... Bastardo... (Ivi, 9)

La chiosa di Pompeo non è tanto il sintomo di un “qualunquismo anti-intellettuale” (Cristante 2017, 97), quanto piuttosto sigla l’inizio della storia con “uno dei luoghi letterari più potenti del Novecento, e chi lo menziona – come fa Pazienza – ne rimarca l’importanza strategica” (*ibidem*). Un’introduzione che suona a tratti programmatica e che al tempo stesso fornisce delle specifiche chiavi d’accesso all’opera, delle formule pronte a farne emergere le latenze: “paralisi semantica” (Pazienza 2011, 9), perché Pompeo è un eroinomane e l’uso di stupefacenti altera il processo di significazione del mondo; “uso sincronico di modelli culturali e schemi mitici, di un linguaggio a un tempo unico e multiplo” (*ibidem*), che si fanno latori della modalità tramite cui Pazienza riorganizza il linguaggio e, soprattutto, dei riferimenti iperletterari; “moderno artista mitopoietico” (*ibidem*), giacché il *graphic novel* contribuisce a rinforzare, ma parimenti demolire, il mito di Paz; “l’infinità dell’uomo”

¹⁶ Come nota Cristante, “il libro che maneggia Pompeo probabilmente non è mai esistito: in copertina troneggia il nome di Serpieri, seguito dal titolo originale dell’opera di Eliot. Nelle diverse edizioni italiane dell’opera il titolo è invece nella nostra lingua (*La terra desolata*), e il nome del curatore/traduttore è nella parte inferiore della copertina, sovrastato, com’è ovvio, dal nome dell’autore dell’opera. Inoltre, nell’autentica introduzione di Serpieri (1982) non vi è il passaggio citato da Pazienza. Il testo letto da Pompeo (in italiano) è una probabile rielaborazione da *T.S. Eliot: le strutture profonde*, una monografia critica di Serpieri sull’insieme del lavoro poetico di Eliot. Il *fake* di *The Waste Land* da parte di Pazienza è dunque un atto di personalizzazione editoriale e un probabile *divertissement* per addetti ai lavori. Cose da tesina dell’esame biennalizzato di Semiotica al Dams, con tanto di depistaggio iniziatico” (2017, 96).

(*ibidem*), in ultima istanza, è quella messa in atto da *Gli ultimi giorni di Pompeo*. Una pagina metaletteraria e cross-mediale (Cristante 2017, 99), un “fuori testo”, tanto che l’opera vera e propria inizia in quella che è la tavola successiva (la 2), recando finalmente il titolo e il nome dell’autore, ferma restando una narrazione in terza persona che fa de *Gli ultimi giorni di Pompeo* “un poema che il disegno segue ed esaspera, sottolineando il carattere istantaneo, diaristico della sua scrittura” (Comandini Pazienza 2011, 7). Si procede per piani staccati, ma è proprio questa discontinuità a rendere l’*ouverture* claustrofobica:

Il corriere era arrivato da Milano con la roba: 5 grammi. Pompeo rimase con lui a chiacchierare un po’. Non aveva fretta. Aldo, così si chiamava, si stupiva della disponibilità del suo nuovo cliente, un artista pieno di pillla, abituato com’era ad essere licenziato, con una scusa qualsiasi, non appena effettuata la consegna. Ne approfittava alla maniera dei tossici da due e passa al giorno, *farneticando, compiacendo e menandola*. *Clandestinamente*, il vuoto intellettuale di Aldo confortava Pompeo nella sua ultima ora di vita, *aiutandolo* a credere in un mondo, come il pusher, tutto esaurito. (Pazienza 2011 [1987], 10, corsivi miei)

Il corriere dei piccoli girava per casa *farfugliando* approvazioni, tutto *toccando ed inclinando*, forse *rubacchiando*, finché durante un trasbordo infilò per sbaglio la porta d’ingresso e sparì. Pompeo pensò, allora: “La vita è breve, l’uomo è cacciatore, e saremo per troppo tempo morti”, *Rimanendo* sull’ultimo concetto in forzosa meditazione, per la durata di diverse eco. Da una busta trasse quindi due siringhe sterili da cinque CC. In due cucchiai disciolse tre grammi di polvere bianca e due di Brown, *abbondando* in quest’ultima di limone giacché gli interessava sciogliere il taglio, per un totale di oltre quattro grammi milanesi. (Ivi, 11, corsivi miei)

Gerundi e avverbi contribuiscono a rafforzare un’atmosfera di sospensione e di attesa, laddove Pompeo si specchia in una fisionomia della perdita, nel suo continuo sfigurarsi e ri/figurarsi. Pazienza affianca il gergo bolognese (la “pillla”, cioè il denaro) ai giovanilismi (“menandola”), ma rinuncia a esprimersi come un libro aperto: sceglie di essere fuori luogo e al tempo stesso di depistare il lettore. Ferma restando la rottura di questo preludio, non appena la dose sta per entrare in circolo:

Infilò entrambi gli aghi nella grossa vena del braccio destro, con i gesti alternativi di chi svita i bulloni di una ruota, e tirò a se [*sic*] gli stantuffi provocando l’apparizione di due rosse meduse nelle grosse siringhe. Immaginò di non riuscire a premere fino in fondo i due stantuffi e paventò l’idea d’un sistema di iniezione che ovviasse la sciagura di perdere conoscenza immediatamente dopo i primi due grammi. Pensò che aveva usato troppa acqua. (Ivi, 12)

Le siringhe pendevano trattenute dalla leva degli aghi, come banderillas dalla schiena d'una carcassa, e non smettevano un'aria familiare. (Ivi, 13)

Un'altra particolarità de *Gli ultimi giorni di Pompeo* è costituita da un forte citazionismo: Pompeo, d'altro canto, è un "trovatore, un artista straffatto" (ivi, 24) che "si fa le sue storie" (ivi, 64) e "ha il cervello affabulato" (*ibidem*); ragion per cui il *trobar* provenzale rimanda a uno stile nutrito da un folto numero di ipotesti che tuttavia fanno la loro comparsa in modo "caotico e scanzonato" (Cristante 2017, 109). Accanto ai riferimenti letterari¹⁷ campeggiano quelli cinematografici e fumettistici (Dart Fener, Topolino e Paperoga), per arrivare poi all'ambito musicale (*Azzurro* di Adriano Celentano)¹⁸. Un caso a parte è costituito invece dalle citazioni poetiche, le quali provengono da un "disco di Carmelo Bene [...] con le poesie di Esenin, Pasternak e Majakovskij" (Cristante 2017, 113), senza contare che il "penultimo episodio di *Pompeo* [...] si apre con un verso del *Manfred* di Byron [...] messo in scena da Carmelo Bene nel maggio del 1978 alla scala" (ivi, 115). Rimandi espliciti, criptocitazioni, reminiscenze subliminali: tutto contribuisce a dischiudere l'iperletterarietà dell'opera, come si evince dal primo scambio di battute effettivo dell'opera, alle Tavole 15 e 16. Siamo all'inizio della seconda puntata e Pompeo fa il suo incontro con Mallardo

Cala da quella macchina, direzione amministrativa, direzione quella casa di là dalla via. Ovvvia, sembra un po' la stessa. Assiso sui gradini d'una bi/cocca, uno sfaccendato alza l'occhi su Pompei e ce li rimane. *Occhi da calo-calo*.

Al nostro il 50 % dell'interesse al tipo scema. L'altro mezzo l'avvicina al soggetto comunque. (Pazienza 2011 [1987], 22-23, corsivi miei)

Il "calo-calo" rimanda al motto della cultura gabber "calo calo e non m'ammalo", dove le "cale" stanno a indicare gli acidi lisergici (in tal caso, tuttavia, sarebbe più opportuno leggerlo come occhi di chi è in astinenza). E, più avanti, Pazienza scrive:

– Ciao Mallardo

¹⁷ Cfr. Cristante (2017), 112: "anche le letture di Pazienza entrano in *Pompeo*, come nel caso della pagina di Serpieri, poi seguita dalla menzione del romanzo di Marguerite Yourcenar *Il colpo di grazia* [...], dei *Quarantanove racconti* di Hemingway [...], di un brano di Daphne du Maurier [...] e dalle ennesime riletture de *I tre moschettieri*, libro molto amato dall'artista".

¹⁸ Cfr. Pazienza (2011) [1987], 42: "ero un leone ferito che ruggiva nel tuo giardino di Tartarino. Ero un leone finto impagliato nel tuo giardino di Celentano". In tal caso, il rimando al brano di Celentano è veicolato dalle parole "leone" e "giardino", che rispettivamente si richiamano al primo e ultimo verso della seconda strofa ("Cerco un po' d'Africa in giardino [...] / Non c'è il leone, chissà dov'è").

Ci dice. Sentiamo Mallardo, *voi che un par d'occhi da calo non significa*, ancora. (*Ibidem*, corsivo mio)

Quel “voi che un par d'occhi da calo” nasconde una criptocitazione dalla commedia *I Lucidi* di Agnolo Firenzuola e, precisamente, dalla scena sesta dell'atto quarto:

CORNELIO Eh Lucido, rispondimi a proposito.

LUCIDO FOLCHETTO Be, che ho io a far con voi? E che volete da me, che voi mi date tanta ricadia?

FIAMMETTA O signore, gli è impazzato costui, non vedete *voi*, mio padre, *ch'egli ha un par d'occhi* che pare spiritato?
(Firenzuola 1864 [1549], 378, corsivo mio)

Non sappiamo se Pazienza conoscesse o meno la commedia del Firenzuola, ma lo sguardo di Mallardo, i suoi occhi da “calo-calo” – e quindi fuori di sé perché alla ricerca della dose – sembrano evocare in tralice il passo appena citato; senza contare la riproposizione del “voi” che qui rafforza ulteriormente la tensione citazionale¹⁹. Ed è in un certo qual modo lo spazio libero della tavola ad autorizzare queste operazioni di contrabbando, secondo il regime di una narrazione che si rinnega e si aliena alla stregua del suo stesso protagonista, eppur destinata a trovare un centro nel suo stesso prendere le distanze dal mondo. *Gli ultimi giorni di Pompeo*, dunque, come opera franta e che frange, tra l'eccesso del segno e la forza dinamica, dirompente, delle parole, che come lame incidono la superficie bianca del foglio e lo lasciano sanguinare, in un conto alla rovescia verso la fine e l'attrazione del vuoto:

Era lì seduto e pensava.

Pensava che erano i suoi ultimi pensieri.

E a chi poteva o doveva dedicarli.

Sentiva la sua faccia e il vento e la terra.

Sorrise. Uno sbuffo dalle sue labbra spazzò via un minuscolo insetto dalle catene... Ecco, le catene gli facevano paura.

Qualche lacrima, per prendere un po' di tempo?

Si buttò come se fosse stato, all'improvviso, spintonato.

(Pazienza 2011 [1987], 123)

¹⁹ A questo bisogna aggiungere la ripresa del passo del Firenzuola nel *Dizionario dei sinonimi della lingua italiana* di Niccolò Tommaseo (1892 [1838], 1067), che con tutta probabilità era passato tra le mani di Pazienza studente del DAMS, alle prese con l'esame di Storia della lingua italiana.

Riferimenti bibliografici

- Agamben Giorgio (2007), *Ninfe*, Milano, Bollati Boringhieri.
- Battaglia Boris (2017), *Corto. Sulle rotte del disincanto*, Roma, Armillaria.
- Benoit Pierre (1919), *L'Atlantide*, Paris, Albin Michel. Ed. it. (1920), *L'Atlantide*, trad. di Dario Albani, Milano, Sonzogno.
- Bredenkamp Horst (2010), *Theorie des Bildakts*, Berlin, Suhrkamp Verlag. Ed. it. (2015), *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*, trad. di Simone Buttazzi, Milano, Raffaello Cortina Editore.
- Bulwer Lytton Edward (1834), *The Last Days of Pompeii*, London, Warne and Co.
- Carrington Leonora (1945), *En bas. Recueilli par Jeanne Megnen*, Paris, Fontaine. Ed. it. (1979), *Giù in fondo*, trad. di Ginevra Bompiani, Milano, Adelphi.
- Churchward James (2010 [1926]), *The Lost Continent of Mû. The Motherland of Men*, Whitefish, Kessinger Publishing.
- Ciardi Marco (2002), *Atlantide. Una controversia scientifica da Colombo a Darwin*, Roma, Carocci.
- (2011), *Le metamorfosi di Atlantide. Storie scientifiche e immaginarie da Platone a Walt Disney*, Roma, Carocci.
- Comandini Paziienza Marina (2011), “Un mucchio di quaderni”, in Paziienza (2011), 7.
- Cresti Emanuela (1992), “La lingua della satira a fumetti”, in Giovanni Nencioni, *Gli italiani scritti: incontri del centro di studi di grammatica italiana*, Firenze, 22-23 maggio 1987, Firenze, Accademia della Crusca, 111-152.
- Cristante Stefano (2016), *Corto Maltese e la poetica dello straniero. L'atelier carismatico di Hugo Pratt*, Milano-Udine, Mimesis.
- (2017), *Andrea Paziienza e l'arte del fuggiasco. La sovversione della letteratura grafica di un genio del Novecento*, Milano-Udine, Mimesis.
- Farina Giorgio (2005), *I dolori del giovane Paz. Biografia a più voci di Andrea Paziienza*, Milano, Milieu Edizioni.
- Firenzuola Agnolo (1864 [1549]), *I Lucidi*, in Id., *Le opere di Agnolo Firenzuola ridotte a miglior lezione e corredate di note*, vol. 1, Napoli, Stabilimento tipografico di Francesco Gianni e C., 336-393.
- Giubilei Franco (2005), *Le donne, i cavalieri, l'arme, la roba. Storia e storie di Andrea Paziienza*, Milano, Edizioni BD.
- (2016 [2011]), *Vita da Paz. Storia e storie di Andrea Paziienza*; prefazione di Sergio Rossi; introduzione di Luca Raffaelli, Bologna, Odoja.
- Glioti Oscar (2009), *Fumetti di evasione. Vita artistica di Andrea Paziienza*, Roma, Fandango Libri.
- Marchese Giovanni (2006), *Leggere Hugo Pratt. L'autore di Corto Maltese tra fumetto e letteratura*, Latina, Tunué.
- Mollica Vincenzo (2005), *Pratt e Corto. Storie di disegni*, Torino, Einaudi.
- Paziienza Andrea (2011 [1987]), *Gli ultimi giorni di Pompeo*, Roma, Fandango Libri.
- Platone (2013a), *Tutte le opere*, a cura di E.V. Maltese, edizione italiana con testo a fronte, Roma, Newton & Compton.
- (2013b), “Τῆμαιος”, trad. di Enrico Pegone, in Platone (2013a), 2187-2291.
- (2013c), “Κριτίας”, trad. di Umberto Bultrighini, in Platone (2013a), 2292-2318.
- Pratt Hugo (1979 [1967]), *Una ballata del mare salato*, Milano, Mondadori.

— (1996 [1978]), *Il segreto di Tristan Bantam*, Milano, Mondadori.

— (1997 [1978]), *Appuntamento a Bahia*, Milano, Rizzoli Lizard.

— (2013 [1988]), *Mú. La città perduta*, Milano, Rizzoli Lizard.

Rossi Fabio (2009), “Dannate lingue del Paz! Osservazioni linguistiche sui fumetti di Andrea Pazienza”, in Daniela Petrini (Hrsg.), *Die Sprache(n) der Comics*. Kolloquium in Heidelberg, 16 - 17 Juni 2009, München, Martin Meidenbauer, 127-146.

Tommaseo Niccolò (1892 [1838]), *Dizionario dei sinonimi della lingua italiana*, Napoli, Pesole.

IL GRAPHIC NOVEL SECONDO PABLO ECHAURREN*

Giovanna Lo Monaco

Università degli Studi di Firenze (<giovanna.lomonaco@unifi.it>)

Abstract:

This article analyses the graphic novels of Pablo Echaurren regarding the lives and works of avant-garde artists and groups, such as Marinetti and Futurism, Picasso and Majakovskij, that represent some of the first examples of graphic novels in Italy. It demonstrates how this particular type of comic aims to challenge the commercial strategy of representation, based on a mimetic instance, by renewing avant-garde artistic and literary techniques and it is also related to the communication strategies of the counterculture movement in Italy during the seventies.

Keywords: avant-garde, biography, counterculture, graphic novel, Pablo Echaurren

Durante gli anni Sessanta e Settanta l'istanza utopistica dei movimenti internazionali di contestazione si lega, seppur in modi differenti, a una operazione rivoluzionaria sul piano dei "linguaggi" che mira a stravolgere i sistemi rappresentazionali coinvolgendo e contaminando tra loro tutti gli ambiti e i livelli della comunicazione artistica e mediatica. Tale fenomeno emerge, in particolare, dai numerosi fogli, periodici e manifesti autoprodotti dal movimento del Settantasette in Italia, nei quali la contestazione dell'ideologia dominante passa attraverso la libera commistione tra immagini e parole, e l'abolizione della distanza tra cultura alta e cultura bassa, nonché tra sperimentalismo d'avanguardia e cultura pop, secondo tecniche che richiamano fortemente quelle delle avanguardie storiche, ma invero debitorie anche delle Neoavanguardie. È in questo contesto che il fumetto diventa una delle forme espressive privilegiate e maggiormente diffuse, passando attraverso

* Il presente articolo è comparso in forma ampliata sulla rivista *Oblio*, 38-39, 2020.

la mediazione fondamentale del Situazionismo, che introduce la tecnica del *détournement*¹, e strumento di elaborazione di un nuovo statuto artistico.

Come ricorda Pablo Echaurren², infatti, durante gli anni Settanta

Il fumetto (la sua dissoluzione, il suo detournamento, il suo sconvolgimento) sembrava il grimaldello per compiere la necessaria effrazione contro l'erudizione e la banalizzazione della creatività. Dapprima militante e *underground* ("Puzz") poi [...] vero e proprio fumetto d'avanguardia (che ebbe la sua punta di diamante in "Frigidaire"), fu dunque il mezzo perfetto per portare nuovi linguaggi in territori considerati dozzinali, contaminati, incolti. Fu il tentativo finale di annullare le distanze tra "alto" e "basso", tra elitario e popolare, lo strumento ideale con cui abbattere gli steccati tra arte nobile e ignobile, tra ricerca pura e applicazione impura. Fu la prosecuzione del discorso sull'insensatezza della separatezza dell'arte dall'esistenza reale. (Echaurren 2015a, s.p.)

L'iconografia del movimento del Settantasette è profondamente segnata dalle illustrazioni di Echaurren, poiché, come spiega Maurizio Calvesi, proprio a Echaurren si deve attribuire "gran parte dei materiali grafici pubblicati sulle riviste soprattutto romane del movimento" (Calvesi 1998, s.p.) comparse, secondo l'uso invalso nel periodo, in forma anonima. Tra questi l'esempio più noto è sicuramente rappresentato dai disegni di *Oask?!*, giornale legato al movimento degli Indiani Metropolitan, pubblicato nel 1977 come supplemento a *Lotta continua*³.

¹ Si veda sulla questione lo studio di Gaia Cocchi, che analizza il ruolo anticipatore dell'Internazionale Situazionista e i maggiori fumetti militanti dell'*underground* italiano (Cocchi 2014, 61-64, 110-115). Sul fumetto militante si veda anche Rossi 2009.

² Figlio del pittore surrealista Sebastian Matta, alla fine degli anni Sessanta Echaurren entra in contatto con gli ambienti dell'avanguardia romana e con gli scrittori del Gruppo 63 grazie alla mediazione del noto gallerista Arturo Schwartz e dell'artista Gianfranco Baruchello. Durante la sua carriera l'artista ha lavorato nell'ambito pittorico, in quello grafico e nelle arti applicate, sperimentando in ogni settore forme di ibridazione tra media differenti. Per una panoramica sulle sue opere e gli sviluppi della sua arte si rimanda a Salaris 2000, Calarota F., Calarota R. 2011 e Benzi, Pirani, Salaris 2004, nonché al sito internet dell'autore, <<http://www.pabloechaurren.com/>>.

³ Per una descrizione dettagliata del lavoro di Echaurren come collaboratore o come fondatore delle riviste *underground* si rimanda a Perna 2016, 60-64. Si deve ricordare che numerose illustrazioni di Echaurren vengono pubblicate anche su *Lotta Continua*, di cui l'artista è redattore dal 1977.

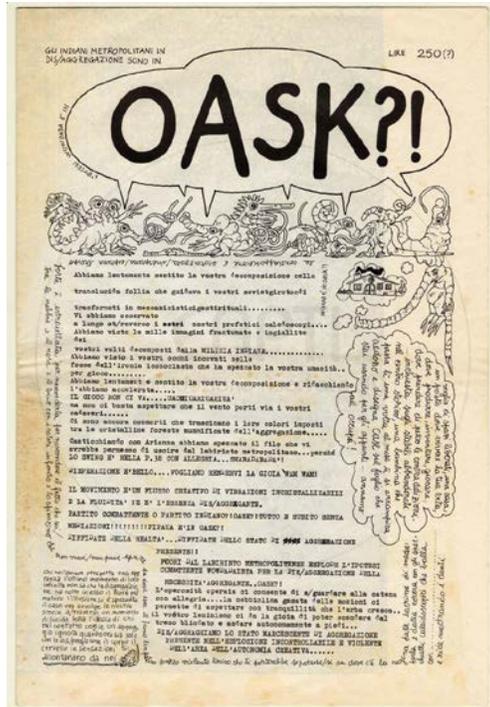


Figura 1 – Pablo Echaurren, prima pagina di *Oask?!* (1977),
 <<http://www.pabloechaurren.com/opera/oask-giornale-degli-indiani-metropolitani/>>. Per gentile concessione di Pablo Echaurren

Negli anni Settanta Echaurren è anche l'illustratore "ufficiale" di uno degli editori indipendenti di maggior peso, la casa editrice Savelli, per la quale realizza – tra le tante – la copertina di uno dei testi simbolo del movimento, il famoso *Porci con le ali*⁴. Le sue illustrazioni compaiono in seguito nelle maggiori riviste *underground* specializzate in fumetti tra cui *Alter-alter*, *Il Grifo*, *Tango*, *Il male* e, soprattutto, la già menzionata *Frigidaire*⁵.

⁴ A Echaurren si deve anche la copertina de *La violenza illustrata* di Nanni Balestrini, altro testo emblematico degli anni Settanta.

⁵ Echaurren ha collaborato a una lunga lista di periodici di vario genere tra cui *L'Espresso*, *La Repubblica* e altri quotidiani a grande diffusione; per un elenco completo delle illustrazioni, dei fumetti e degli articoli pubblicati su periodici dall'autore si rimanda a Benzi, Pirani, Salaris 2004, 203-204.

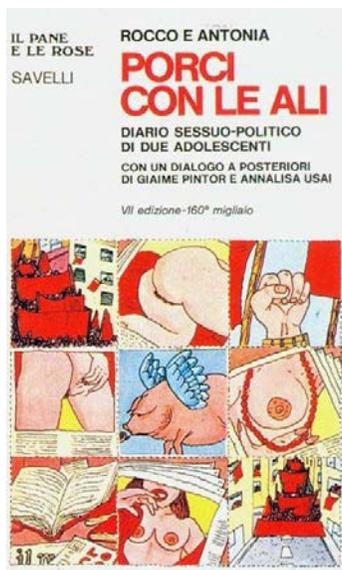


Figura 2 – Pablo Echaurren, *Porci con le ali*, 1976 (copertina).
Per gentile concessione di Pablo Echaurren



Figura 3 – Pablo Echaurren, *Frigidaire*, 1988 (copertina),
<<http://www.pabloechaurren.com/opera/frigidaire/>>.
Per gentile concessione di Pablo Echaurren

L'artista si dedica al fumetto vero e proprio a partire dal 1983, quando, cogliendo il suggerimento di Vincenzo Mollica, realizza la sua prima tavola, in occasione della mostra *Nuvole a go go*, nella quale Echaurren si trova al fianco di Altan e Andrea Pazienza. Intitolata *Sto Picasso* e ideata, come suggerisce lo stesso titolo, a partire da una commistione tra le opere di Picasso e i disegni di Sergio Tofano, in arte Sto – autore del famoso Signor Bonaventura apparso sul *Corriere dei piccoli* –, la tavola risulta indicativa dell'unione tra pittura e fumetto caratteristica delle sue *stripe* successive, così come, del resto, della sua intera produzione pittorica.

Nel 1986 Echaurren pubblica su *Linus* le prime puntate di *Caffeina d'Europa: vita illustrata di F. T. Marinetti*⁶, edita poi in volume, nella sua interezza, dalle Edizioni del Grifo nel 1988, con prefazioni di Hugo Pratt e Vincenzo Mollica, e ristampata da Gallucci nel 2009; sarà questo il primo di una lunga serie di veri e propri *graphic novel* realizzati dall'artista⁷.

Dopo aver visto le prime tavole di *Caffeina d'Europa*, Francesco De Gregori, al tempo direttore della piccola casa editrice del Serraglio, propone a Echaurren di realizzare un libro a fumetti sulla vita di Majakovskij, che verrà pubblicato nel 1986 dallo stesso De Gregori con il titolo *Majakovskij: pitture parlanti*, anticipando dunque l'uscita in volume di *Caffeina d'Europa*. Segue, nel 1993, l'edizione di un'altra biografia illustrata, *Vita di Pound*, stampata in formato manifesto; nel 1994 vengono pubblicati altri due racconti biografici, *Evola in Dada* – su Julius Evola – e *Vita disegnata di Dino Campana*. Nel 2000 Bollati Boringhieri raccoglie sotto il titolo *Vite di poeti* le tre biografie su Majakovskij, Campana e Pound in edizione venale. Nel 2004 la rivista *Il Caffè Illustrato* pubblica la vita a fumetti di Picasso, edita due anni dopo in volume con il titolo *Terremoto Picasso*. Tra le vite illustrate di Echaurren si deve ricordare infine *Nivola vola*, storia a fumetti del pilota automobilistico Tazio Nuvolari, realizzata nel 1992. Sono invece dedicati alla storia dei gruppi d'avanguardia i volumi *Futurismo contro* del 1995 e *Dada con le zecche* del 1997.

In questi testi Echaurren utilizza un linguaggio grafico e verbale estremamente comunicativo, rivolgendosi soprattutto a un pubblico molto giovane e inserendosi così all'interno della tradizione del fumetto didattico, che, in maniera trasversale, interessa sia la distribuzione di massa che il sistema editoriale *underground*⁸. Per la scelta del genere biografico le opere

⁶ La pubblicazione di *Caffeina d'Europa* viene interrotta dalla redazione di *Linus* nel giugno del 1986 per motivi che rimangono ignoti, ma che, secondo l'autore, sono da ricondurre all'ostracismo nei confronti della figura di Marinetti, poiché la storia si interrompe, forse non a caso, nel momento dell'adesione di Marinetti al Fascismo (Echaurren 2015b).

⁷ Per la definizione del *graphic novel* si rimanda a Calabrese, Zagaglia 2017, Spinazola 2012, Colaone e Quaquarelli 2016.

⁸ Sono numerose le pubblicazioni di Echaurren rivolte ai bambini; si ricordano in particolare *Libro diseducativo* e *C'era cioè c'è: cantilene diseguate in cui il nonsenso acqui-*

dell'artista sembrano inoltre anticipare una tendenza editoriale che negli ultimi anni, perlomeno in Italia, vede una produzione quantitativamente rilevante di *graphic novel* dedicati a grandi personaggi della storia, dell'arte e della letteratura⁹. Se, tuttavia, questo tipo di *graphic novel* sembra ribadire, nella sostanza, la consacrazione nell'Olimpo dell'arte degli artisti e dei poeti trattati, e contare proprio sulla notorietà di questi soggetti per lanciare le vendite del prodotto editoriale, l'obiettivo di Echaurren è invece quello di raccontare la vita di autori che risultano del tutto refrattari al processo di canonizzazione – e dunque di mercificazione – che incarnano lo spirito iconoclasta delle avanguardie, evidenziando il potere sovversivo dei linguaggi da loro elaborati. Egli seleziona infatti artisti e poeti “irregolari, maledetti e reietti. Quelli che fuoriescono dalle antologie luccide, paludate e collaudate dagli addetti ai lavori” (Echaurren 2012).

L'obiettivo, che si riscontra anche nei testi di tipo saggistico e divulgativo pubblicati dall'autore, come *Controistoria dell'arte*, è proprio quello di mettere in discussione il canone dell'arte e i principi su cui è basato, del tutto coincidenti, del resto, con quelli del mercato-museo, e di valorizzare tutto ciò che non può essere inquadrato e definito, ovvero reimmesso nel mercato stesso¹⁰.

Oltre che nella scelta dei soggetti, la differenza rispetto ai *graphic novel* più commerciali risiede nelle tecniche utilizzate da Echaurren, che si sottraggono programmaticamente alla standardizzazione delle forme artistiche, spezzando la barriera che separa il fumetto dall'arte istituzionalizzata e lo relega tra i generi di consumo per eccellenza.

Spiega chiaramente l'autore nella postfazione a *Vite di poeti*:

[...] non è solo il mondo dell'arte che si nega testardamente a quello del fumetto considerandolo un genere inferiore [...] ma avviene anche lo speculare contrario. [...] Quante volte ho sentito affermare che i comic hanno delle loro leggi bene precise, di impostazione grafica, di sceneggiatura, di

sta senso e il senso finalmente nonsenso, o no?, scritto con Claudia Salaris e pubblicato da Savelli nel 1978.

⁹ Si vedano, ad esempio, il *graphic novel* su Gauguin realizzato da Fabrizio Dori o quello sulla vita di Frida Kahlo di Vanna Vinci, rispettivamente del 2018 e del 2016; si ricordi anche la vita di Caravaggio illustrata da Milo Manara nel 2015. Nel 2009 Paolo Cossi realizza una biografia a fumetti su uno dei capostipiti del *graphic novel*, il già citato Hugo Pratt. A Pier Paolo Pasolini sono state invece dedicate numerose biografie a fumetti, tra cui *Il delitto Pasolini* di Gianluca Maconi, *Diario segreto di Pasolini* di Elettra Stamboulis e Gianluca Costantini, e *Pasolini* di Davide Toffolo, che hanno trattato in maniera sensibilmente diversa tra loro la figura dell'intellettuale “eretico e corsaro”.

¹⁰ In questo senso, anche la vita di Picasso, senza dubbio uno degli artisti più famosi della storia dell'arte, viene raccontata da Echaurren ponendo l'accento sugli aspetti che meno spesso vengono ricordati dal grande pubblico, ovvero sulla forza rivoluzionaria “incendiaria” della sua opera.

sequenza, di scemenza, infrante le quali non si parla più di fumetto in senso stretto ma di illustrazione, di decorazione o di altra libera narrazione. [...] adducono principalmente queste di ragioni per spiegare lo scenario che ha portato a morte prematura le poche italiane riviste sperimentali anormali (*Frigidaire, Frizzer, Alter-alter*) le quali [...] si sarebbero macchiate della grave colpa non veniale ma esiziale di ignorare le esigenze del pubblico [confondendo] il lettore fruitore con inutili fumisterie d'avanguardistiche isterie. (Echaurren 2000, 100)

Quella del fumetto, aggiunge Echaurren, è

un'arte che, seppur partorita da un dio minore, se arte ha da essere considerata [...] deve essere anche disposta, la suddetta arte, a subire tutte quelle violenze e rivoluzioni e disordini e baroandate che le altre espressioni hanno subito in this XX century boxe, altrimenti ci si pone in un limbo [...] fuori da ogni possibile confronto con il movimento reale. [...] Ogni forma di comunicazia è stata toccata dalla grazia di un doveroso alito di follia, di antifotogenia, ha sentito l'esigenza di un azzeramento per poi riscoprire il piacere di un ricominciamento. E il fumetto poveretto? Sarebbe forse l'unica struttura espressiva che dovrebbe rimanere immune alla furia iconoclasta del blast ciclone che sparcchia le tavole delle leggi? (Ivi, 100-102)

Echaurren reclama dunque per il fumetto un'azione devastante e rigeneratrice come quella effettuata dall'avanguardia in tutti gli altri ambiti artistici. In questo senso esistono invero alcuni precedenti, come i romanzi grafici di Antonio Faeti, Carlo Santachiara e Giovanni Morelli, pubblicati dall'editore d'avanguardia Enrico Riccardo Sampietro tra il 1966 e il 1967, che anticipano, seppur di poco, le edizioni in volume dei celebri fumetti di Hugo Pratt e Dino Buzzati, ponendosi come attestazioni precoci di quello che negli anni Ottanta verrà definito *graphic novel*¹¹. In

¹¹ I testi pubblicati da Sampietro sono *Il caso limite* di Carlo Santachiara (1966), *Il fabbro armonioso* di Giovanni Morelli (1966) e *Palomares* di Antonio Faeti (1967). Vengono presentati dall'editore come *romanzi grafici* e, come spiega Maurizio Osti, si costituiscono in quel periodo come "la sponda eversiva della tradizionale striscia dei comix" (Minarelli, Osti 2012, 18), proponendosi come i primi esempi di una nuova *scuola di fumetto*, così come si legge nella fascetta editoriale che accompagna *Il caso limite*. Ricorda Antonio Faeti, che con questa operazione Sampietro sperimenta "una nuova forma di narrazione, nella quale grafica, formato, testo, disegno, spazi, ritmi del racconto si componevano entro una proposta che non si era mai vista entro nessuna tradizione editoriale" (1967, 29). Non si tratta tuttavia di casi isolati di sperimentazione all'interno del genere del fumetto, ma di esperienze che si sviluppano dall'interno di una tendenza che si fa spazio proprio in quegli anni, interessando sia il circuito delle piccole case editrici che la grande distribuzione, e che si verifica nella pubblicazione di volumi a fumetti che vanno a costituire i prodromi del *graphic novel*. Si deve ricordare in merito almeno un altro titolo, *I viaggi di Brek* del pittore Gastone Novelli, edito nel 1967 dalla casa editrice d'arte Alfieri; del 1969 è il più noto *Poema a fumetti* di Dino Buzzati, pubblicato

questi testi è possibile infatti verificare come la sperimentazione all'interno del genere del fumetto da parte delle avanguardie si accompagni a una infrazione delle norme stesse del genere, in linea con la contestazione delle forme letterarie e artistiche tradizionali da esse propugnata, fino a stravolgere il genere stesso, così come si osserva, in particolare, nelle opere di Santachiara e Morelli.

La strategia di Echaurren, pur continuando sulla scia di tale tradizione sperimentale, non si traduce nella distruzione delle forme del fumetto, trasmutate fino a diventare irriconoscibili – come, per l'appunto, in certe operazioni delle neoavanguardie che si risolvono in una sostanziale assenza di capacità comunicativa nei confronti del fruitore¹² –, ma nella rivendicazione della libertà ludica di intervento su di esse, una rielaborazione delle forme tradizionali che fa leva sulla stessa natura ibrida e aperta del genere, pronta ad accogliere soluzioni provenienti da altri media (Calabrese, Zagaglia 2017, 52).

Il *graphic novel* di Echaurren si mantiene infatti perfettamente in bilico tra le soluzioni commerciali e quelle sperimentali, in una dialettica costante tra le forme dell'arte provocatoria e disorientante delle avanguardie e quelle tradizionali e omologanti del fumetto di massa: "L'ordine pop, sottoculturale [viene] affermato e negato nel medesimo tempo" (Ottonieri 2001, 5).

Lo si comprende, in particolare, considerando quella che si potrebbe definire la "regolazione" della funzione didascalica – ovvero mimetica – che ricoprono immagini e parole per sé stesse e nel loro rapporto reciproco, dosata in misura sufficiente da garantire una comunicazione efficace e immediata, ma evitando, al contempo, l'"appiattimento" del messaggio, mantenendo cioè uno iato tra parola e immagine in cui possa agilmente insinuarsi la libera interpretazione del lettore. È infatti nel rapporto di continuità tra parole e immagini, di vicendevole completamento e assonanza, che si stabilisce il quoziente mimetico di una forma rappresentativa e su cui si assesta tutt'oggi la dominante culturale, nel fumetto come in tutti gli altri media; ed è sull'infrazione di questo rapporto che sono state costruite le poetiche avanguardistiche del secolo scorso.

Echaurren racconta la storia di artisti e poeti soffermandosi sulle tappe maggiormente significative della loro vita, ma anche sulle influenze culturali e sugli incontri che hanno determinato gli sviluppi della loro poetica. Per quel che riguarda le vite dei poeti, notiamo che in *Caffeina d'Europa*

da Mondadori, e del 1972 è invece la pubblicazione in volume de *La ballata del mare salato* di Hugo Pratt, sempre da parte di Mondadori, che era già comparsa a puntate nel 1967, riconosciuti, questi ultimi, tra i primi esempi di *graphic novel* in Italia (Calabrese, Zagaglia 2017, 19).

¹² Si ricordino in proposito le accuse di illeggibilità che hanno colpito i testi degli autori del Gruppo 63.

è lo stesso Marinetti a raccontare la sua vicenda in prima persona e che le sue parole vengono accolte all'interno dei classici *ballon*; negli altri casi, invece, domina la voce di un narratore esterno e con essa l'utilizzo delle didascalie, ma con la costante interpolazione delle parole degli stessi poeti-protagonisti, in modo tale che la voce del narratore appaia a tratti confondersi con quella del personaggio. I testi si compongono infatti di una serie di citazioni dalle opere e dai manifesti di poetica degli scrittori, rimaneggiate e "riassemblate" liberamente da Echaurren che, in alcuni casi, effettua anche una sorta di imitazione o di "travestimento" delle parole dell'autore: la risultante è un *pastiche* in cui si mescolano, prevalentemente, il parlato contemporaneo e il linguaggio poetico, lo stile alto e quello basso, che è possibile ritrovare anche nei romanzi dello stesso Echaurren¹³.

Particolarmente esemplificative della tecnica di Echaurren risultano alcune pagine della *Vita illustrata di Dino Campana*, in cui l'autore riprende termini, impressioni coloristiche, l'intero immaginario e, in qualche modo, allude persino al ritmo dei versi campaniani dei *Canti orfici*¹⁴.

Al trattamento cui sono sottoposti i testi corrisponde quello delle immagini. Nei *graphic novel* dedicati agli artisti – a Picasso, al movimento Dada e al Futurismo – Echaurren ripropone al lettore le opere dei protagonisti della storia, mentre, nel caso della vita degli scrittori, le immagini "riprodotte" sono riprese dal contesto artistico di riferimento del poeta: il Vorticism per Pound, il Futurismo russo per Majakovski, la Metafisica e il Futurismo per Campana e il Dadaismo per Evola. Delle opere pittoriche vengono però riportati più che altro dei dettagli che si comportano esattamente come delle citazioni e financo come semplici allusioni all'opera specifica, oppure vengono adottate le stesse tecniche di esecuzione, come nel caso dei numerosi *panel* costruiti per *collage*.

¹³ Tra questi si ricordino *Compagni*, dedicato ai "compagni" e amici che con lui hanno preso parte al movimento del Settantasette, e *Delitto d'autore*, un romanzo giallo ambientato nel mondo dell'arte.

¹⁴ Si legge, ad esempio: "Notte viola, bastioni rossi, piazze dorate, ombre brunite, splendori opalini, spigoli verdi e sempre più rosso rosso rosso in un parossismo coloristico che trapassa le viscere dai piedi in cammino su su, lo stomaco, gli occhi fino al cervello di una esaltazione irrefrenabile" (Echaurren 2000, s.p.). Si vedano in proposito anche gli esempi tratti dalle vite di Majakovskij e Pound segnalati da Enzo Siciliano in "Un Mercurio di nome Pablo Echaurren", prefazione a *Vite di Poeti* (Echaurren 2000, 9).



16



17

Figura 4 – Pablo Echaurren, *Caffeina d'Europa* (1988, 16-17).
Per gentile concessione di Pablo Echaurren

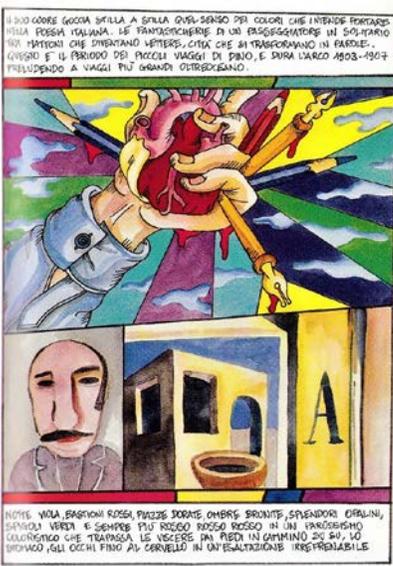


Figura 5 – Pablo Echaurren, *Vita illustrata di Dino Campana* (2000, s.p.).
Per gentile concessione di Pablo Echaurren



Figura 6 – Pablo Echaurren, *Vita illustrata di Dino Campana* (2000, s.p.).
Per gentile concessione di Pablo Echaurren

Così come le citazioni testuali, la riproposizione delle opere artistiche sembra assolvere in primo luogo a una funzione illustrativa rispetto alle poetiche rappresentate, offrendo ulteriori elementi di comprensione delle poetiche stesse e del contesto culturale in cui si inseriscono. In questo modo parole e immagini si rafforzano vicendevolmente nella loro funzione esplicativa e didattica, senza che questo implichi necessariamente una perfetta corrispondenza tra immagine e testo all'interno della stessa pagina. L'immagine proietta anzi il senso verso "qualcos'altro" – un altro contesto artistico, mediatico o storico – moltiplicando il gioco dei rimandi e creando un forte effetto di straniamento.

Le immagini riprese dall'ambito pittorico subiscono inoltre una forte decontestualizzazione per effetto della commistione con altri ambiti artistici da un lato – come ad esempio le arti applicate, di cui si trova traccia evidente nelle colonne decorative che affiancano le didascalie in *Majakovskij*, *Terremoto Picasso* e *Vita di Pound* – dall'altro, con il repertorio iconografico della comunicazione di massa, quello dei cartoni animati, delle vecchie vignette, delle illustrazioni a stampa, della grafica pubblicitaria e, su tutti, dei fumetti stessi, in particolare quelli disneyani¹⁵.

¹⁵ Lo sottolinea anche Hugo Pratt nell'introduzione a *Caffèina d'Europa* (Echaurren 2009 [1988], s.p.).



Figura 7 – Pablo Echaurren, *Majakovskij* (2000, s.p.)
Per gentile concessione di Pablo Echaurren

Si può in sostanza parlare di *pastiche* in riferimento alle immagini, oltre che alle parole, per la programmatica commistione di stili (Echaurren 2000, 106), per la quale Echaurren guarda a un modello bene preciso, rappresentato dalle opere di Fortunato Depero, poiché, scrive, “Lui ha mescolato per primo alto & basso, high & low. Lui ha spaziato fra arti maggiori e minori, arti applicate” (Dogheria 2003).

Su tale miscuglio di immagini si applica, infine, una sorta di “patina”, il *pastiche* viene cioè omogeneizzato per effetto della campitura piatta del colore e dei contorni marcati tipici delle pagine a fumetti, in modo tale che esse appaiono come “tipicizzate” e “sintetizzate” (Briganti 1976, 10) attraverso la stessa tecnica dei *comics*. L’oggetto di partenza subisce dunque una seconda decontestualizzazione, stavolta in senso decisamente pop, e si “fumettizza”, per così dire, ricordandoci che quelle immagini sono già state assimilate dal sistema mediatico entrando nel serbatoio uniformante dell’immaginario collettivo¹⁶. Se da questo punto di vista il riferimento più immediato per Echaurren sembrerebbe essere la *Pop art*, lo stesso artista avverte che, anche in questo caso, l’antecedente è rappresentato da Depero, che ben prima degli americani, secondo Echaurren, ha inventato la stessa *Pop art* (Dogheria 2003).

¹⁶ Scrive infatti Ottonieri, che Echaurren sembra effettuare, su immagini e parole, dei “*cut-up* ‘iconoclasti’ al quadrato [...] che egli opera sugli esemplari già in rovina delle avanguardie storiche” (Ottonieri 2001, 7).

La costante mescolazione con le tecniche delle altre arti – lo straniamento reciproco di codici (Ottonieri 2001, 5) – porta di fatto il genere a rimettere in discussione, ad ogni pagina, le proprie forme e strutture caratteristiche, secondo una pratica metadiscorsiva per la quale i fumetti di Echaurren possono essere definiti propriamente “metafumetti”.

Tra gli elementi fondanti delle tradizionali *stripe*, minati sottilmente da Echaurren nei loro meccanismi di funzionamento, si deve tuttavia considerare anche la linearità narrativa determinata dalla sequenza dei *panel* e dal modo in cui essi entrano in rapporto tra loro nella composizione della pagina. Se la narrazione procede sostanzialmente rispettando l'ordine cronologico degli eventi relativi alla vita dei protagonisti, alcuni elementi della composizione delle pagine di Echaurren si fanno infatti carico di “disturbare” la lettura, creando pause e percorsi alternativi. Come nota Colonnetti, nei fumetti di Echaurren “il taglio delle sequenze, gli spazi interni al disegno [...] si organizzano secondo ritmi geometrici inaspettati, [che determinano] la possibilità di entrare e uscire dal racconto isolando un'immagine o, addirittura, un particolare dell'immagine” (Colonnetti 1986, 2). La forma stessa dei *panel*, inoltre, è spesso irregolare, simile a quella di “schegge” che si intersecano e si compenetrano (Cosulich 1984, 99), e che scardinano l'ordine sequenziale di lettura; essi si accostano tra loro in modi sempre differenti, organizzandosi in modo da restituire, prevalentemente, un effetto di simultaneità o di contrasto.

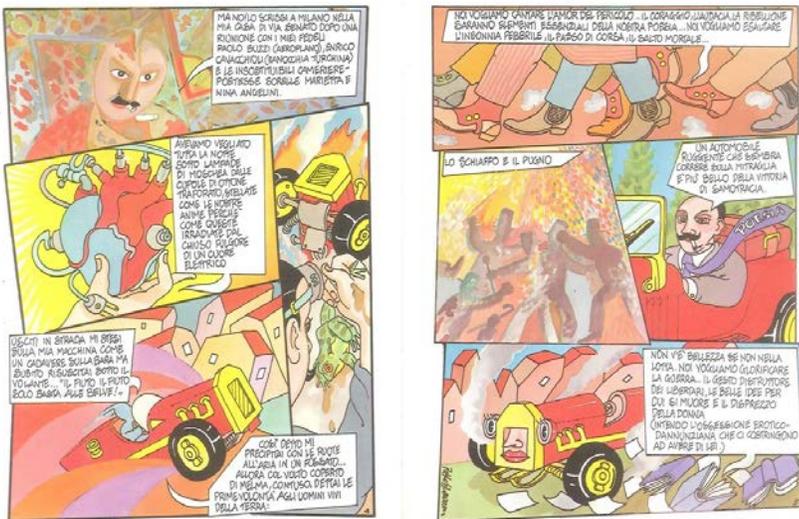


Figura 8 – Pablo Echaurren, *Caffeina d'Europa* (1988, 12-13).

Per gentile concessione di Pablo Echaurren

Tali soluzioni si pongono evidentemente in linea con la destrutturazione della rappresentazione mimetica propugnata dalle avanguardie storiche così come dalle Neoavanguardie degli anni Sessanta in ambito letterario e artistico, incentrata sull'intenzionalità contestativa nei confronti delle forme invalse nella comunicazione di massa, determinando così una totale continuità tra il soggetto della narrazione – l'avanguardia, per l'appunto – e le tecniche adottate¹⁷. Echaurren realizza, in definitiva, un vero e proprio *controfumetto*, come lo definisce Salaris (Calarota F., Calarota R. 2011, 135), riattualizzando la tradizione eretica dell'"avanguardismo perenne", "fortemente interiorizzata" da chi ha attraversato la stagione dei movimenti controculturali (Ottonieri 2001, 9), in un periodo in cui questa stessa tradizione sembra essersi definitivamente esaurita sotto il peso dell'omologazione dei linguaggi.

Riferimenti bibliografici

- Altan, Echaurren Pablo, Paziienza Andrea (1983), *Nuvole a go go*, Montepulciano, Edizioni del Grifo.
- Balestrini Nanni (1975), *La violenza illustrata*, Torino, Einaudi.
- Benzi Fabio, Pirani Federica, Salaris Claudia, a cura di (2004), *Pablo Echaurren. Dagli anni Settanta a oggi* (Catalogo della mostra, Chiostro del Bramante, Roma, 24 giugno-12 settembre 2004), Roma, Gallucci.
- Briganti Giuliano (1976), "Storie di fiori, foto di gruppo con Sigmund Freud", *La Repubblica*, 27 febbraio.
- Buzzati Dino (1969), *Poema a fumetti*, Milano, Mondadori.
- Calabrese Stefano, Zagaglia Elena (2017), *Che cos'è il graphic novel*, Roma, Carocci.
- Calarota Franco, Calarota Roberta, a cura di (2011), *Pablo Echaurren. Lasciare il segno. Opere 1969-2011*, (Catalogo della mostra, MAR, Ravenna, 8 ottobre-11 dicembre 2011), Cinisello Balsamo, Silvana.
- Calvesi Maurizio (2018 [1978]), *Avanguardia di massa. Compaiono gli indiani metropolitani*, Milano, Postmedia books.
- (1998) "Vent'anni dopo", in Patrizia Ferri (a cura di), *Oltreconfine. Indiani metropolitani, maodadaisti e altri avventuristi a Roma*, (Catalogo della mostra, Museo Laboratorio di Arte Contemporanea, Università La Sapienza, Roma, 15 dicembre 1998-13 gennaio 1999), Roma, Joyce & Co, s.p.
- Campana Dino (2014 [1914]), *Canti orfici*, a cura di Fiorenza Ceragioli, Milano, Rizzoli.
- Cocchi Gaia (2014), *Comix riot. Il graphic novel come forma d'arte politica*, prefazione di Zerocalcare, Roma, Bordeaux.

¹⁷ Echaurren rispolvera in sostanza quella oramai vecchia nozione di impegno politico e di "intervento sulla realtà" da parte dell'artista intesa come "modo di formare", suggerita già negli anni Sessanta (Eco 2013, 235-290) e praticata poi dai movimenti sotto lo slogan foucaultiano della sovversione dell'"ordine del discorso" come "discorso dell'ordine" (cfr. Foucault 1971).

- Colaone Sara, Quaquarelli Lucia, a cura di (2016), *Bande à part. Graphic novel, fumetto e letteratura*, Milano, Morellini.
- Colonnetti Aldo (1986), "Il fumetto e le cose", *Alfabeta*, VIII, 91, 2.
- Cosulich Oscar (1984), "I fumetti fatti a schegge", *L'Espresso* 11, 11 marzo, 99.
- Dogheria Duccio (2003), "Underground, ultimo atto. Ancora su 'Frigidaire', parlando coi due protagonisti: Giaccon e Echaurren. E finendo con Fernanda Pivano che ricorda i tempi di 'Pianeta fresco'", <https://www.questotrentino.it/articolo/8761/underground_ultimo_atto, 27 settembre 2003> (10/2020).
- Dori Fabrizio (2018), *Gauguin. L'altro mondo*, Latina, Tunué.
- Echaurren Pablo (2012 [1986]), *Majakovskij: pitture parlanti*, Roma, Gallucci.
- (1992), *Nivola vola: storia disegnata di Tazio Nuvolari*, Mantova, Corraini.
- (1993), *Vita di Pound*, Rimini, Guaraldi.
- (1994), *Evola in Dada*, presentazione di Vanni Scheiwiller, introduzione di Gianfranco de Turris, Roma, Settimo Sigillo.
- (1994), *Vita disegnata di Dino Campana*, Montepulciano, Edizioni del Grifo.
- (1995), *Futurismo contro*, Mantova, Corraini.
- (1997), *Dada con le zecche*, Mantova, Corraini.
- (1998), *Compagni*, Torino, Bollati Boringhieri.
- (1999), *Libro diseducativo*, Mantova, Corraini.
- (2000), *Vite di poeti: Campana, Majakovskij, Pound*, premessa di Enzo Siciliano, Torino, Bollati Boringhieri.
- (2003), *Delitto d'autore*, Milano, Shake.
- (2006 [2004]), *Terremoto Picasso*, Bagheria, Drago.
- (2009 [1988]), *Caffeina d'Europa: vita di F. T. Marinetti*, Roma, Gallucci.
- (2011), *Controstoria dell'arte*, Roma, Gallucci.
- (2012), "Il graphic novel in salsa futurista", *Artribune*, <<https://www.artribune.com/attualita/2012/05/il-graphic-novel-in-salsa-futurista/>> (10/2020).
- (2015a), "Prefazione", in *Il fumetto come linguaggio dell'arte. Libri riviste poster e documenti originali. L'Arengario studio bibliografico*, Gussago, Edizioni dell'Arengario.
- (2015b) "I 50 anni di Linus e quel fumetto su Marinetti interrotto senza motivo", *HuffPost*, <https://www.huffingtonpost.it/pablo-echaurren/60-anni-linus-fumetto-marinetti-interrotto-senza-motivo_b_6937724.html> (10/2020).
- Echaurren Pablo, Salaris Claudia (1978), *C'era cioè c'è: cantilene disegnate in cui il nonsenso acquista senso e il senso finalmente nonsenso, o no?*, Roma, Savelli.
- Eco Umberto (2013 [1962]), *Opera aperta*, Milano, Bompiani.
- Faeti Antonio (1967), *Palomares*, Bologna, Sampietro.
- Ferri Patrizia a cura di (1992), *Pablo Echaurren. Antologica*, (Catalogo della mostra, Casa del Mantegna, Mantova, 13 giugno-26 luglio 1992), Mantova, Paolini.
- Foucault Michel (1971), *L'ordre du discours*, Paris, Gallimard. Ed. it. (1972), *L'ordine del discorso*, trad. di Alessandro Fontana, Torino, Einaudi.
- Lombardo Radice Marco, Ravera Lidia (1976), *Porci con le ali*, Roma, Savelli.
- Maconi Gianluca (2008 [2005]), *Il delitto Pasolini*, Padova, BeccoGiallo.
- Manara Milo (2015), *Caravaggio: la tavolozza e la spada*, colori di Simona Manara, Modena, Panini.
- Minarelli Enzo, Osti Maurizio, a cura di (2012), *3 editori storici d'avanguardia: Sampietro Editore, Geiger Baobab, 3ViTre: dalla sperimentazione grafica al suono*, Pasion di Prato, Campanotto.

- Morelli Giovanni (1966), *Il fabbro armonioso*, Bologna, Sampietro.
- Novelli Gastone (1967), *I viaggi di Brek*, Venezia, Alfieri.
- Ottonieri Tommaso (2001), “L’arte è il suo virus: quattro passi nella lingua di Echaurren”, in *In forma di libro. I libri di Pablo Echaurren*, Modena, Biblioteca civica d’arte Luigi Paoletti, 5-13.
- Perna Raffaella (2016), *Pablo Echaurren. Il movimento del ’77 e gli Indiani Metropolitan*, Milano, Postmedia books.
- Pratt Hugo (1972 [1967]), *La ballata del mare salato*, Milano, Mondadori.
- Rossi Sergio (2009), “Il fumetto al tempo della politica”, in Id. (a cura di), *L’immaginazione e il potere. Gli anni Settanta tra fumetto, satira e politica*, Milano, RCS, 3-6.
- Salaris Claudia, a cura di (2000), *Pablo Echaurren: verso un’arte virale*, Bertiole, AAA.
- Santachiara Carlo (1966), *Il caso limite*, Bologna, Sampietro.
- Siciliano Enzo (2000), “Un Mercurio di nome Pablo Echaurren”, in Pablo Echaurren, *Vite di poeti: Campana, Majakovskij, Pound*, premessa di Enzo Siciliano, Torino, Bollati Boringhieri, s.p.
- Spinazzola Vittorio a cura di (2012), *Tirature ’12. Graphic novel. L’età adulta del fumetto*, Milano, il Saggiatore.
- Stambuolis Elettra, Costantini Gianluca (2015), *Diario segreto di Pasolini: la vita di Pier Paolo Pasolini prima di diventare Pasolini*, Padova, BeccoGiallo.
- Toffolo Davide (2014 [2002]), *Pasolini*, Milano, Rizzoli Lizard.
- Vinci Vanna (2016), *Frida. Operetta amorale a fumetti*, Milano, 24Ore Cultura.

ULISSE PER IMMAGINI: L'ODISSEA DI EGIDIO VIOLA

Valentina Nocentini

Università degli Studi di Firenze (<valentina.nocentini@stud.unifi.it>)

Abstract:

The graphic novel is a hybrid genre consisting of the recovery and adaptation from other literary or cinematographic genres. The graphic novel is a medium that recovers the format of the comic and the cohesion of words and images, but it differs from the comic in its nature as a unitary and autonomous publication, not serialized and the temporal and psychological developments of the characters. An interesting case of a graphic novel is *The Odyssey*. A graphic novel created by Egidio Viola in collaboration with Vito Maggio and published by “Il Saggio” in 2014, in which the Homeric myth is deconstructed and reconstructed through specific expedients that recover the cinematographic field.

Keywords: arche-myth, Egidio Viola, graphic novel, *Odyssey*, transcodifications

1. *Ulisse nel tempo*

Il mito di Ulisse è un arcimito, nessun intellettuale, dall'antichità ad oggi, ha mai pensato di esimersi dal dare una definizione o dal fare una rilettura del mito omerico. *L'Odisea* si arricchisce di secolo in secolo di significati tutti nuovi e Ulisse diviene il simbolo dell'occidente: è l'immagine europea dell'uomo, è antico e moderno al contempo, eroe della continuità e della metamorfosi; è l'incarnazione della *curiositas*, è colui che si è spinto oltre i limiti umani per soddisfare la sua sete di conoscenza. Fin dall'incipit del primo libro dell'*Odisea*, Ulisse è presentato come “eroe multiforme”, dalle molte maschere, dalle molte risorse e capace di molti inganni. Eroe versatile ed eclettico tanto da non limitarsi ad abbracciare i campi puramente culturali, ma capace di imporsi nell'immaginario collettivo, basti pensare come la stessa parola “odisea” sia stata “declassata” a nome comune, indicante una serie di peripezie angosciose e dolorose.

L'*Odissea* è, dunque, sia testo fondamentale e imprescindibile della cultura occidentale, sia opera aperta, continuamente suscettibile di riletture, trasformazioni e interpretazioni; una sorta di *work in progress* destinato a perpetuarsi nei secoli fino ad avvalersi dei nuovi *media* messi a disposizione dalla moderna civiltà tecnologica. Gli echi del mito ulissiano li ritroviamo nel cinema, con il capolavoro kubrickiano *2001: Odissea nello spazio*, nella letteratura fumettistica per bambini, nei videogiochi, nella musica – Vinicio Capossela dedicherà all'eroe itaceo l'intero secondo disco dell'album *Marinai, profeti e balene* (2011) – e anche nel *graphic novel*. Il mito di Ulisse, dunque, resiste al tempo e alle contingenze, da uomo a eroe, da mito a simbolo, da utente a prodotto; l'eroe multiforme continua a trasformarsi nei tempi, senza mai estinguere il suo significato.

2. Odissea. A graphic novel

Il primo esempio di *graphic novel* italiano ispirato al mito di Ulisse è l'*Odissea. A graphic novel* di Egidio Viola – appassionato disegnatore e ricercatore ENEA – pubblicato nel 2014 dal Centro Culturale Studi Storici “Il Saggio”, con la collaborazione di Vito Maggio, scrittore, traduttore e critico d'arte.

Tenteremo in questa sede di illustrare come avviene la transcodificazione del poema omerico in questa precisa opera. Riteniamo che sia importante innanzitutto sottolineare il fatto che Egidio Viola, per l'ideazione del suo *graphic novel*, si sia basato non tanto sul poema omerico, quanto su una traduzione novecentesca in prosa dell'inglese Samuel Butler. Questo aspetto è importante se pensiamo al dettato scarno ed essenziale che si riscontra nel *graphic novel* che, tuttavia, risponde anche ad un'altra esigenza, ovvero quella della resa immediata della comunicazione.

TESTO OMERICO	GRAPHIC NOVEL
Gli disse per prima la dea glaucopide Atena: / “Telemaco, non devi più avere nessuna vergogna: / per questo hai solcato anche il mare, per sapere / del padre, dove lo nascosse la terra e quale destino incontrò. / Ma su, ora va’ dritto da Nestore che doma i cavalli: / vediamo che pensiero egli chiude nel petto. / Non ti dirà una menzogna perché ha molto giudizio.” (Omero 2014, vv. 13-20, 59, trad. di G. Privitera)	Telemaco, per sapere novità di tuo padre, ora va’ dritto da Nestore e esortalo affinché ti dica la verità. Non dirà bugie perché è un uomo dall'animo saggio. (Viola 2014, 16)

<p>Sappiamo Menelao allevato da Zeus, chi dicono / d'essere questi venuti a palazzo tra gli uomini? / Mentirò o dirò cosa vera? Ma il cuore mi spinge. / Io dico che nessuno a vedersi è così somigliante, / né uomo né donna (stupore mi prende guardandolo), / com'è somigliante costui al figlio dell'intrepido Odisseo, / a Telemaco, che nato da poco quell'uomo lasciò / nella casa. (Ivi, vv. 138-145, 97)</p>	<p>Sai Menelao, a me costui ricorda proprio Telemaco, il figlio di Ulisse. (Ivi, 25)</p>
<p>Divino figlio di Laerte, Odisseo pieno d'astuzie, / e così vuoi ora andartene a casa, subito, / nella cara terra dei padri? E tu sii felice, comunque. / Ma se tu sapessi quante pene / ti è destino patire prima di giungere in patria, / qui resteresti con me a custodire questa dimora, / e saresti immortale, benché voglioso di vedere / tua moglie, che ogni giorno desideri. / Eppure mi vanto di non essere inferiore a lei per aspetto o figura. (Ivi, vv. 203-212, 151)</p>	<p>Così vuoi tornare subito a casa. Sei così desideroso di rivedere tua moglie, sebbene ella non possa rivaleggiare con me in bellezza. (Ivi, 38)</p>

Tabella 1 – Esempi di rifacimento della materia odissica nel *graphic novel*

Nella tabella 1 sono presentati alcuni esempi di rifacimento della materia odissica nel *graphic novel*. Possiamo facilmente notare fin da subito che gli epiteti, il ricco formulario e i caratteri epici che si ritrovano in ogni verso del poema vengono omessi ai fini di un'agile comprensione e di una certa fluidità narrativa. All'ampollosità retorica, tipica dell'*Odisea*, Egidio Viola sostituisce un lessico agile, privato di ogni sfarzo e reso colloquiale.

La materia del poema è sostanzialmente rispettata e grazie all'utilizzo di espedienti di riduzione del dettato omerico, Egidio Viola è riuscito a condensare i ventiquattro libri del poema nei diciotto capitoli del *graphic novel*. Oltre alla semplificazione della retorica omerica, un altro espediente frequentemente utilizzato dall'autore consiste nell'omissione di dialoghi e scene descrittive che non hanno alcun valore funzionale sul piano narrativo e ai fini della comprensione del testo e che quindi hanno un mero carattere ornamentale. In particolar modo vengono ridotti i dialoghi e i racconti degli eroi che costellano la Telemachia, condensata nel *graphic novel* in tre capitoli a fronte dei cinque libri del poema omerico. Inoltre, nell'*Odisea* di Egidio Viola si assiste anche ad una riduzione delle parti dialogiche in discorso indiretto. Molto spesso, infatti, accade che i dialoghi meno significativi siano riportati indirettamente e inseriti all'interno di vignette didascaliche.

Si prenda, ad esempio, il dialogo tra Telemaco e Antinoo nel I libro del poema: dopo che Atena, sotto le sembianze di Mente, suggerisce a Telemaco di andare a Pilo a chiedere notizie del padre, infondendo coraggio e vigore al giovane eroe, Telemaco si rivolge ai Proci invitandoli ad abbandonare volontariamente la sua casa e minacciandoli di morte in caso contrario:

[...] Se poi vi sembra più facile,
e meglio, consumare la roba di un solo senza compenso,
ebbene mangiate: io invocherò gli dei che vivono eterni,
se mai Zeus conceda che vi sia una rivalsa:
invendicati allora morireste dentro la casa.
(Omero 2014, I, vv. 376-380, trad. di Privitera, 27)¹

A questo punto interviene Antinoo, il quale si prende gioco della bal danza del giovane figlio di Ulisse, augurandogli di non diventare mai re di Itaca. Segue una risposta di Telemaco che afferma con fermezza di essere “il signore della mia casa / e dei servi, che il chiaro Odisseo raziò per me” (ivi, I, vv. 397-398). Nel *graphic novel* questo scambio di battute non viene riproposto, ma l'autore si limita a disegnare un'espressione di sfida sul volto di Antinoo, accompagnando il tutto da una vignetta esplicativa che sottolinea: “Antinoo scorgeva in Telemaco la brama di ucciderli tutti” (Viola 2014, 3).

C'è, dunque, un'attenzione particolare ai volti e ai sentimenti da parte di Egidio Viola che tenta, attraverso i disegni, di trasmettere quelle emozioni che invece nel poema sono ampiamente descritte. Si pensi a quando nel IV libro Penelope viene informata dell'imboscata dei Proci a discapito del figlio e viene pervasa da un senso di dolore e sconforto. Nel terzo capitolo del *graphic novel* la moglie di Ulisse è rappresentata in più momenti con le mani sul volto e il corpo richiuso su se stesso in una posa che rivela tutta l'angoscia e la disperazione che prova, fino a raggiungere un livello di tensione altissimo: il capitolo, infatti, si chiude con Penelope distesa sul letto, dormiente, con il corpo contorto e il volto deformato in un'espressione che fa trasparire tutta la sua sofferenza.

Analizzando la correlazione tra parole e immagini si evince che, tra le parti scritte e le parti disegnate, si instaura un rapporto diretto. Da una

¹ “εἰ δ' ὅμιν δοκέει τόδε λωῖτερον καὶ ἄμεινον / ἔμμεναι, ἀνδρὸς ἐνὸς βίστον νῆποιον
ὀλέσθαι, / κείρετ'· ἐγὼ δὲ θεοῦς ἐπιβώσομαι αἰὲν ἐόντας, / αἶ κέ ποθι Ζεὺς δῶσι παλίντιτα
ἔργα γενέσθαι· / νῆποιοὶ κεν ἔπειτα δόμων ἔντοσθεν ὀλοίσθῃ” (Omero, *Odissea*, I, vv. 376-380).

parte, le immagini arricchiscono la narrazione recuperando in modo pertinente elementi che si riscontrano nelle vignette: nel V libro del poema, ad esempio, Atena infonde a Ulisse “una grazia divina” tale da renderlo agli occhi dei Feaci più grande e vigoroso, episodio che nel *graphic novel* è riportato in modo pertinente mediante la rappresentazione di un Ulisse maestoso che primeggia sulla pagina.

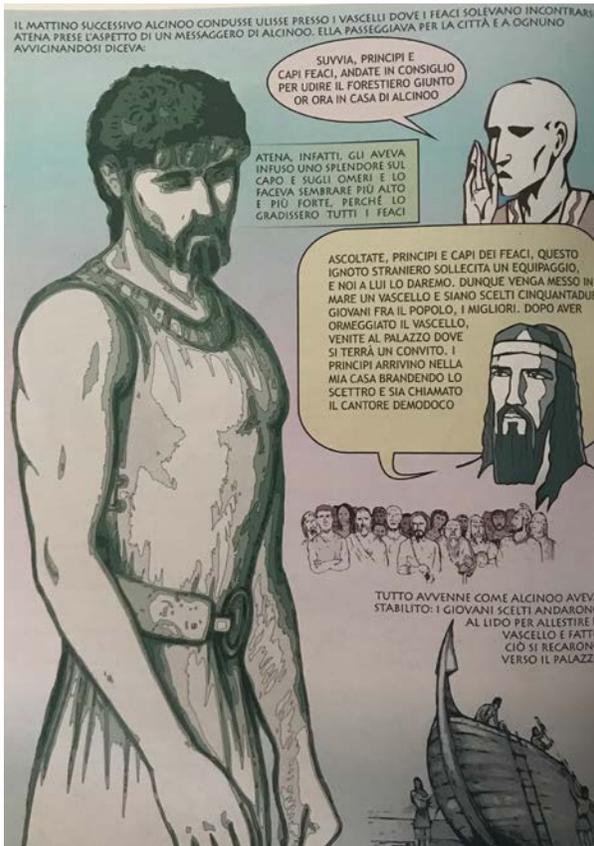


Figura 1 – Egidio Viola, *Odissea. A Graphic Novel* (2014, 56).
Per gentile concessione di Egidio Viola

Dall'altra, le immagini completano la narrazione recuperando informazioni dal poema che vengono omesse nelle vignette esplicative: in riferimento all'episodio che vede Telemaco prepararsi per andare al consiglio degli Achei (II libro), possiamo facilmente notare come nel *graphic novel* sia rappresentato in modo puntuale quello che viene descritto nel poema omerico:

[...] indossate le vesti, pose la spada aguzza a tracolla,
 legò ai lucidi piedi i bei sandali,
 [...]
 s'avviò al consiglio, con in mano una lancia di bronzo:
 non solo, lo seguivano insieme due cani veloci.
 (Omero 2014, II, vv. 3-4, vv. 10-11, trad. di Privitera, 33)²

Tale descrizione viene fedelmente riprodotta dalle immagini che rendono completa la narrazione altrimenti difettosa.

In linea di massima possiamo affermare che la fascinazione del poema avviene nel *graphic novel* grazie non tanto alle parti scritte o ai dialoghi, quanto alle immagini che hanno un ruolo attivo nella narrazione alla quale partecipano in modo pertinente e che si ammassano sulla pagina, le une sopra le altre, affinché nessuna prevalga. Il fatto che queste non siano inserite all'interno di riquadri risponde a due esigenze ben precise: da una parte, infatti, le immagini recuperano l'aleatorietà del tempo, i continui flashback e le anticipazioni sulla base dei quali procede la narrazione del poema; dall'altra, la mancanza di linearità obbliga il lettore ad una partecipazione attiva, quasi coautoriale nel *graphic novel* stesso, in quanto spetta ad esso il compito di ricostruire e riorganizzare l'ordine degli eventi. Se consideriamo l'episodio che riporta il congedo di Telemaco e Pisistrato da Sparta, nel capitolo undicesimo del *graphic novel*, vediamo che sono gli sguardi a dare l'ordine di lettura: Menelao sta salutando i due giovani eroi prima che partano per ritornare rispettivamente alle proprie case, ma sotto ai loro occhi avviene un prodigio, gli sguardi dei tre sono dunque rivolti verso sinistra, dove è rappresentata un'aquila che ghermisce un'oca.

Le immagini, dunque, assumono un ruolo centrale nel *graphic novel* che, tuttavia, perde quel pathos e quella liricità tipica dell'*Odissea*. Si pensi al drammatico confronto tra Achille e Ulisse – dopo che questo si è recato nell'Ade – in cui l'eroe Mirmidone si lascia andare ad una riflessione sulla morte accompagnata dalla grande nostalgia del mondo, che nel *graphic novel* viene semplificata e ridotta ad un'unica vignetta che recita “Eppure vorrei essere un servo ancora in vita, anziché regnare su questa turba di morti” (Viola 2014, 94):

Non abbellirmi, illustre Odisseo, la morte!
 Vorrei da bracciante servire un altro uomo,
 un uomo senza podere che non ha molta roba;
 piuttosto che dominare tra tutti i morti defunti.
 [...]

² εἶματα ἐσάμενος, περὶ δὲ ξίφος ὄξυ θέτ' ὤμῳ, / ποσσὶ δ' ὑπὸ λιπαροῖσιν ἐδήσατο
 κατὰ πέδιλα [...] βῆ ῥ' ἴμεν εἰς ἀγορὴν, παλάμη δ' ἔχε χάλκεον ἔγχος, / οὐκ οἶος, ἅμα τῷ γε
 δῶο κύνες ἀργοὶ ἔποντο” (Omero, *Odissea*, II, vv. 3-4, vv. 10-11).

Magari io potessi in suo aiuto, sotto i raggi del sole,
essendo così come quando nella vasta terra di Troia
facevo strage di eroi difendendo gli Argivi –
magari potessi andare così da mio padre, anche per poco:
[...]. (Omero 2014, XI, vv. 488-491, vv. 498-501, trad. di Privitera, 343)³

L'*Odissea*, a differenza dell'*Iliade* che inizia con l'ira di Achille e termina con la morte di Ettore, procede attraverso anticipazioni e flashback che nel *graphic novel* vengono risolti in due modalità: inseriti all'interno di vignette in cui parole e immagini si alternano, come nel caso dei racconti che costellano la Telemachia o dell'episodio del riconoscimento di Ulisse da parte di Euriclea; nel tredicesimo capitolo; episodio rappresentato con una vignetta che si apre dalla gamba ferita del re itaceo, e che ritrae immagini dell'eroe che fronteggia un cinghiale.



Figura 2 – Egidio Viola, *Odissea. A Graphic Novel* (2014, 148)

Per gentile concessione di Egidio Viola

³ μή δὴ μοι θάνατόν γε παραύδα, φαίδιμ' Ὀδυσσεῦ. / βουλοίμην κ' ἐπαρούρος ἐὼν θητεύμεν ἄλλω, / ἀνδρὶ παρ' ἀκλήρῳ, ᾧ μὴ βίσιος πολὺς εἶη, / ἢ πᾶσιν νεκέεσσι καταφθιμένοισιν ἀνάσσειν. [...] εἰ γὰρ ἐγὼν ἐπαρωγὸς ὑπ' αὐγᾶς ἡελίου, / τοῖσις ἐὼν οἶός ποτ' ἐνὶ Τροίῃ εὐρείῃ / πέφνον λαὸν ἄριστον, ἀμύνων Ἀργείοισιν, - / εἰ τοιόσδ' ἔλθοιμι μίνυθά περ ἐς πατέρος δῶ [...]” (Omero, *Odissea*, XI, vv 488-491, vv. 498-501).

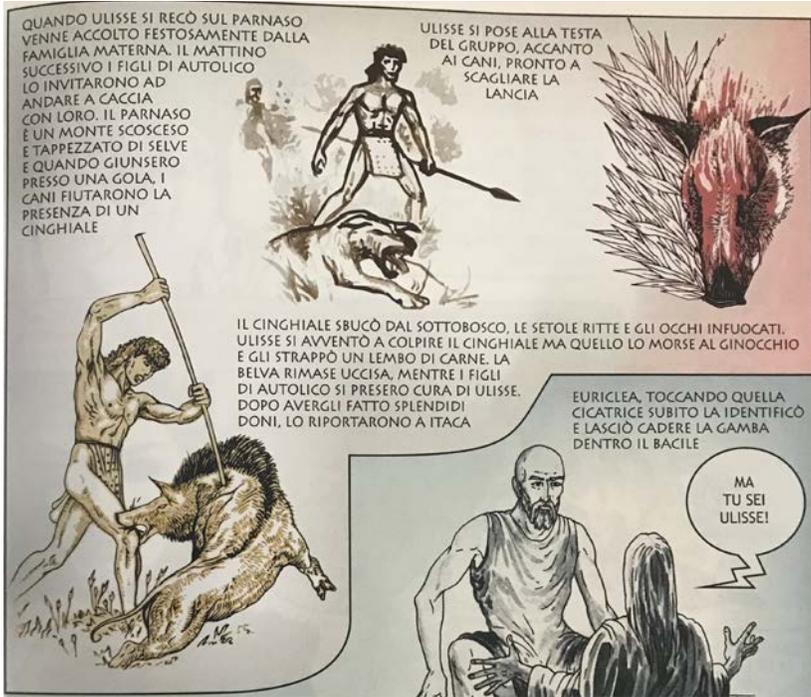


Figura 3 – Egidio Viola, *Odissea. A Graphic Novel* (2014, 149)

Per gentile concessione di Egidio Viola

L'altro modo per presentare i flashback, che costellano il poema omerico, consiste nel riprodurre le scene che pertengono all'ambito della memoria e del ricordo, sui toni del grigio e in modo meno definito rispetto alle scene principali. In questo caso molto forte è il richiamo al cinema, *medium* da cui il *graphic novel* attinge moltissimo. I flashback vengono infatti sviluppati mediante l'apertura di scene secondarie che sottendono a quelle primarie. Nel primo capitolo, ad esempio, l'episodio della rivelazione dell'inganno di Penelope da parte di Antinoo a Telemaco è così rappresentato: in primo piano, colorato dai toni del rosso, si vede l'Antinoo presente, quello che parla, mentre sullo sfondo si staglia la rivelazione dell'inganno. Ecco che di nuovo viene raffigurato Antinoo mentre entra nella stanza di Penelope intenta a disfare il sudario per Laerte. I colori, in questo caso, sono il grigio, il nero e il bianco, ad indicare che l'episodio non avviene nel momento in cui viene descritto, ma è un recupero della memoria.

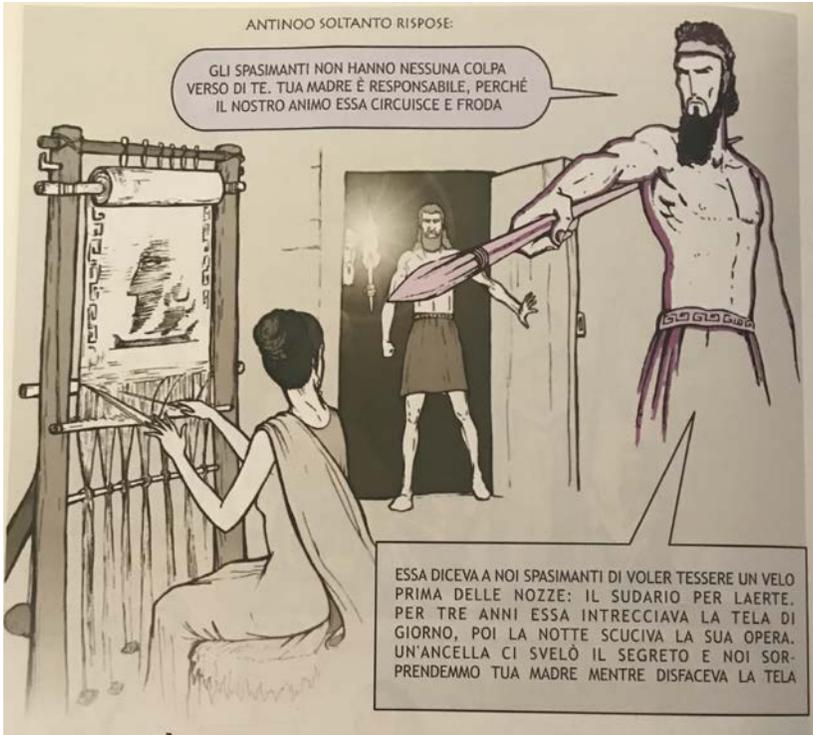


Figura 4 – Egidio Viola, *Odissea. A Graphic Novel* (2014, 10)

Per gentile concessione di Egidio Viola

D'altro canto le anticipazioni che, allo stesso modo dei flashback, ritroviamo nel poema omerico sono omesse da Egidio Viola che tende a mantenere un certo livello di suspense, tralasciando alcune informazioni esplicite nel poema omerico: quando Ulisse e i compagni giungono presso l'isola dei Ciclopi, nel IX libro dell'*Odissea* viene fin da subito presentata l'isola dei "Ciclopi violenti", mentre nel sesto capitolo del *graphic novel* la narrazione si fa generica e gli abitanti dell'isola vengono delineati via via con il procedere del racconto, per cui si parla solo di un'isola vicino ad un'altra.

Da un punto di vista puramente grafico, è interessante soffermarci sulle diverse tecniche di realizzazione delle immagini: si passa dal carboncino all'acquerello, dalla pittura alla penna a sfera fino all'uso di software appositi per la realizzazione delle immagini. Questa scelta probabilmente dipende sia da un gusto personale dell'artista, sia dal desiderio di rappresentare personaggi e situazioni attraverso immagini più complete possibile. In alcuni casi, infatti, possiamo notare come ad una certa tecnica corrisponda una particolare caratteristica del personaggio: Antinoos, ad esempio, il più spietato tra i Proci,

viene rappresentato solitamente sui toni del bianco e nero e con un tratto deciso ma allo stesso tempo spigoloso, così come Tiresia che, in quanto spirito dell'Ade, viene fatto emergere da uno sfondo nero con pochi tratti bluastri.

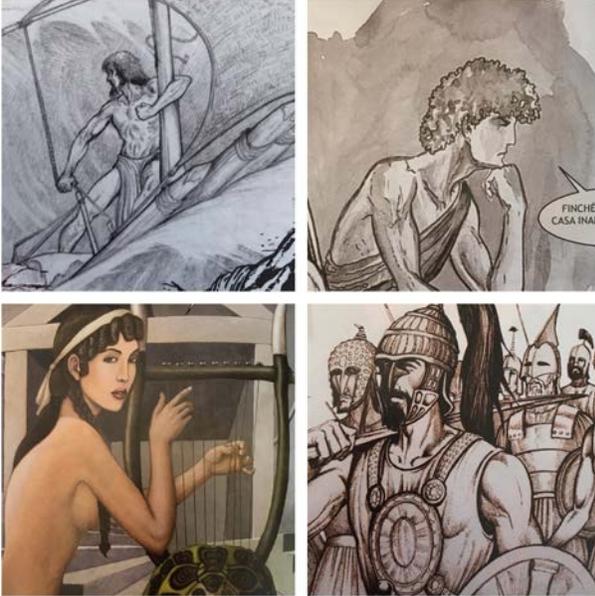


Figura 5 – Egidio Viola, *Odissea. A Graphic Novel* (2014, 41, 6, 2, 189)
Per gentile concessione di Egidio Viola



Figura 6 – Ivi, 10, 89

Per quanto riguarda la realizzazione delle vignette, invece, vediamo che le parti dialogiche sono racchiuse all'interno di vignette tonde o arrotondate, mentre le parti narrate vengono inscritte in vignette rettangolari o collocate fuori da ogni tipo di riquadro.

Interessante a questo proposito è la resa dei dialoghi degli esseri mostruosi che Ulisse incontra nel suo *nostos*. Egidio Viola utilizza un carattere diverso soltanto per i dialoghi che pertengono al Ciclope e alle Sirene: la mostruosità del Ciclope è resa attraverso un carattere più grande ed evidenziato in grassetto, a simulare la voce profonda che atterrisce l'eroe e i compagni, mentre la soavità del canto delle Sirene, figurate metà donne e metà uccelli, è resa attraverso una grafia decorata e piena di ghirigori.

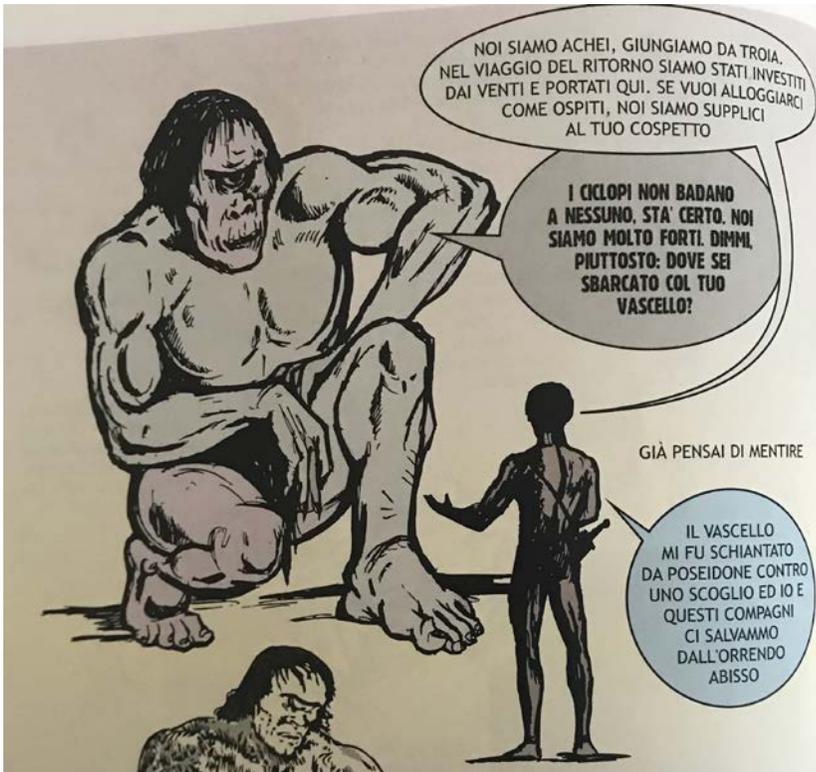


Figura 7 – Egidio Viola, *Odissea. A Graphic Novel* (2014, 70)

Per gentile concessione di Egidio Viola



Figura 8 – Egidio Viola, *Odissea. A Graphic Novel* (2014, 100)

Per gentile concessione di Egidio Viola

Dunque, attraverso questi espedienti che costellano tutto il *graphic novel*, Egidio Viola è riuscito a sintetizzare la materia del poema omerico effettuando principalmente un'operazione di limatura e semplificazione del dettato, ma mantenendo la fascinazione delle avventure di Ulisse nella rappresentazione che risulta essere il dato più interessante e affascinante dell'intero *graphic novel*.

Riferimenti bibliografici

- Calabrese Stefano, Zagaglia Elena (2017), *Che cos'è il graphic novel*, Roma, Carocci Editore.
- Cavallini Eleonora, a cura di (2010 [2007]), *Omero mediatico: aspetti della ricezione omerica nella civiltà contemporanea*, Bologna, d.u.press.
- Omero (2014), *Odissea*, trad. di G.A. Privitera, introduzione di Alfred Heubeck, indici a cura di Donato Loscalzo, Milano, Oscar Mondadori.
- Tosti Andrea (2016), *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto tra parola e immagine*, prefazione di Marco Pellitteri con una testimonianza di Igort, Latina, Tunué.
- Viola Egidio (2014), *L'Odissea. A graphic novel*, Eboli, Centro Culturale Studi Storici "Il Saggio".

AUTORI

Elisabetta Bacchereti teaches modern and contemporary Italian literature at the University of Florence. She is interested in the forms of prose, in particular the novel, from the second half of the nineteenth century to the present. Among her publications are: *Il romanzo al negativo. Rovani, Lucini, Cena* (1989); *Il naturalismo. Storia e testi* (1995); *La formica e le rane. Strategie della scrittura sveviana* (1995); *Carlo Lucarelli* (2004); *La maschera di Esopo* (2014).

Enza Biagini is Emeritus Professor of Literary Theory at the University of Florence. Her research covers literary interpretation, history of criticism (from formalism to post-structuralism and beyond), literary theory and genres in published volumes and essays.

Eleonora Brandigi earned her B.A. in Florence University in literary theory and holds a PhD in Narratology from the Department of Humanities of the University of Modena and Reggio Emilia. She has published *Amélie Nothomb: la cosmetica delle lingue* (SEF, 2012) and *L'archeologia del graphic novel. Il romanzo al naturale e l'effetto Töpffer* (FUP, 2013). She is currently working as a public librarian for the city of Florence.

Stefano Calabrese is full Professor of Children's Literature and Narrative Communication at the University of Modena and Reggio Emilia. He also teaches Semiotics at the International University of Language and Media (IULM, Milan), Neuro Humanities and Multimedia Communication at the Suor Orsola Benincasa University (Naples). He is the author of *Manuale di comunicazione narrativa* (Pearson, 2019).

Valentina Conti has a PhD in Narratology and is a research fellow at the Department of Education and Human Sciences of the University of Modena and Reggio Emilia. She is the author of *Per una narratologia interculturale. I confini millenari tra Occidente e Estremo Oriente* (Mimesis, 2020).

Federico Fastelli teaches Comparative Literatures at the University of Florence. Among his publications are: *Dall'avanguardia all'eresia. L'opera poetica di Elio Pagliarani* (2011), *Il Nuovo Romanzo. La narrativa d'avanguardia*

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI: 10.36253/fup_best_practice)

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori (a cura di), *Il graphic novel. Un crossover per la modernità* © 2020 Author(s), content CC BY-NC-ND 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2420-8361 (online), ISBN 978-88-5518-221-8 (online PDF), ISBN 978-88-5518-222-5 (XML), DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

nella prima fase della postmodernità (2013), *Epica dell'ottobre. John Reed, la rivoluzione e il mito dei dieci giorni che sconvolsero il mondo* (2018), *L'intervista letteraria. Storia e teoria di un genere trascurato* (2019).

Valentina Fiume holds a PhD in Comparative Literature. Her studies focus on gender studies, mystical and contemplative literature, and modern and contemporary literature. She has collaborated with *Il Portolano*, *Antologia Vieusseux*, *Autografo*, *Semicerchio* and *LEA* journals. She edited and introduced the volume of unpublished poems by Rina Sara Virgillito, *Ultime poesie* (2016) and the volume *Rina Sara Virgillito, poeta e traduttore* (2018).

Giovanna Lo Monaco is Adjunct Professor in Contemporary Italian Literature at the University of Florence. She is mainly interested in avant-garde literature, relationships between the arts and underground culture. Her most recent works include *Dalla scrittura al gesto. Il Gruppo 63 e il teatro* (2019) and *Tommaso Ottonieri. L'arte plastica della parola* (2020).

Ilaria Natali teaches English Literature at the University of Florence. Her main research interests include manuscript and textual studies, with particular attention to James Joyce's works, and the relationships between literature and the history of madness in eighteenth-century England.

Valentina Nocentini for her degree presented a thesis in Italian Literature entitled *Study on Lodovico Dolce Ulysses* in 2015 and continued her studies at the University of Florence, where she graduated in Modern Philology with a cross-study about the Homeric myth entitled *Tales of the hero: the myth of Ulysses in view of transmediality*.

Simone Reborà graduated in Electronic Engineering (Polytechnic University of Turin) and Modern Philology (University of Florence), and completed a PhD in Foreign Literatures and Literature Studies (University of Verona) in June 2016, with a thesis on Italian literary historiography in foreign countries. Currently, he is working as a research fellow between the University of Verona and the Göttingen Centre for Digital Humanities (University of Göttingen).

Diego Salvadori holds a PhD in Comparative Literature and is a Postdoctoral Fellow at the University of Florence. Among his publications are: *Il giardino riflesso* (2015), *Luigi Meneghello. La biosfera e il racconto* (2017), *Le interazioni forti* (2018), *Camille Mallarmé. La scrittura senza volto* (2019), *L'atlante di Claudio Magris* (2020).

Elena Zagaglia holds a PhD in Narratology at the University of Modena and Reggio Emilia. She is currently involved in children's literature & theatre. She is co-author of the essays in *Che cos'è il graphic novel* (2017) and "Il graphic novel" in *Narrare al tempo della globalizzazione* (2016).

INDICE DEI NOMI

- Acocella Marchetto Marisa 16
Agamben Giorgio 197, 205
Albèra François 116n., 133
Albertarelli Rino 89
Altan (Francesco Tullio-Altan) 211, 220
Andreani Nicola 20, 30, 133
Antononoka Olga 22, 22n.
Aristotele 36, 45-46, 128, 131n.
Arnheim Rudolf 6
Astruc Alexander 20
Auladell Pablo 79, 86
Auster Paul 69, 86
- Bacchereti Elisabetta 58-59, 62-63, 235
Baetens Jan x, 59, 64, 117n., 120, 120n.-121n., 123, 130, 133
Balderas Silva David 98, 103
Balestrini Nanni 209n., 220
Banti Anna 124, 133
Barbieri Daniele 19, 30, 112, 112n., 114n., 118, 119n., 120, 130n., 133, 167, 182
Barthes Roland 4, 16
Baruchello Gianfranco 208n., 237
Basile Chiara 96n., 103
Battaglia Boris 186n., 205
Benedetto Dario 96n., 103
Bengio Yoshua 97, 104
Benjamin Walter 67, 67n., 70, 86, 86n.
Benoit Pierre 205
Benzi Fabio 208n.-209n., 220
Bergson Henri 115, 115n., 133, 136
Beronä D.A. 49-50, 52, 54, 56, 60, 63-64
Berry Robert 85-86, 88
- Beuville Georges 82, 86
Biagini Enza xi, xiii, xiv, 72, 86, 109, 115n., 133, 135, 167, 182, 235
Bignardi Daria 147n., 237
Bland David 60, 63
Bloom Harold 75, 80, 85-86
Blum A.A. 75, 86
Bochořáková-Dittrichová Helena 49
Bolter David 69, 87, 133
Bolter J.D. 69, 87, 133
Brandigi Eleonora xv, 48, 48n., 61-63, 114n., 119n., 133, 135, 137-138, 140, 143, 145n., 160, 235
Bredekamp Horst 185, 205
Briganti Giuliano 218, 220
Briggs Raymond 58, 63
Brown Jeffrey 70, 103, 202
Buduma Nikhil 97, 103
Bulwer Lytton Edward 197, 205
Burrows John 93-94, 103
Butler Samuel 224, 245-246
Buzzati Dino xiv, 163-170, 173-175, 177-180, 182-183, 198, 213, 213n., 220
Buzzelli Guido xii
- Caglioti Emanuele 103
Calabrese Stefano ix-xii, 3, 9, 17, 36, 41, 45, 72, 87, 119n., 133, 144n., 160, 211n., 214, 214n., 220, 234, 235
Calarota Franco 208n., 220
Calarota Roberta 208n., 220
Callas Maria xii, xiv, 109, 123-126, 124n.-125n., 127n., 128-130, 132, 134-135
Calvesi Maurizio 208, 220

- Campana Dino 211, 215-217, 220-222
 Camus Cyril 7, 8n., 17
 Canettieri Paolo 96n., 103
 Capriolo Paola 135
 Caravaggio (Michelangelo Merisi) 212n., 221
 Carboni Massimo 133
 Cardy Jason 75, 87
 Carrington Leonora 175, 197, 205
 Cartwright Lisa 141n., 161
 Carver Raymond 29
 Cederna Camilla 125n., 135
 Cerqueira David 81, 87
 Chabrol Claude 20
 Chanoinat Philippe 81, 87
 Chiletto Franco 80, 89
 Christiansen Hans-Christian 20
 Christie Ian 74, 76, 87
 Churchward James 194, 196, 205
 Chwast Seymour 76-77, 87-88
 Ciardi Marco 189n., 205
 Cocchi Gaia 208n., 220
 Cognetti Paolo 29-30
 Cohn Neil xii, 9-11, 14, 17, 33, 37, 41-45, 63
 Colaone Sara 211n., 221
 Colonnetti Aldo 219, 221
 Comandini Pazienza Marina 202, 205
 Cometa Michele 133, 161
 Conti Valentina xii, 33, 235
 Cordaro Tanina 124n., 133
 Costagli Simone 70, 87
 Costantini Gianluca 212n., 222
 Cosulich Oscar 219, 221
 Crandall Reed 81, 87
 Crepax Guido 70, 87
 Cresti Emanuela 87, 200, 205
 Cristante Stefano 186, 194, 196-197, 198n., 201-203, 201n., 203n., 205
 Cruchaudet Chloé 157, 157n., 160
 Curk Tomaz 99, 103
 Cusset François 140n., 160

 Damasio Antonio 3, 6-7, 17, 27, 30
 Da Nan Z. 37-39, 53n., 69, 102-103, 112, 128, 140n., 157, 159, 167, 175, 185, 194, 196, 202, 226, 231
 D'Annunzio Gabriele 91
 Darcy Dame 80, 88
 Dart Rebecca 79, 88
 Daumier Honoré 48, 48n.
 Dauvillier Loïc 82, 87
 Davis Rob 70, 8
 De Gregori Francesco 211
 Deledda Grazia 91
 Delisle Guy 154, 160
 Deloye Olivier 82, 87
 De Luca Gianni 87
 Demšar Janez 99, 103
 Depero Fortunato 218
 Devlin Jim 89
 Devos Lien 102-103
 Dickens Charles 48, 48n., 81-82, 84
 Dikovitskaya Margaret 141n., 160
 Dixon K.H 82-83, 88
 Dogheria Duccio 218, 221
 Dolfi Anna x, 63, 86, 133
 Domenichelli Mario 52, 63
 Doré Gustave 48, 63-64, 77
 Dori Fabrizio 212n., 221
 Drooker Eric 56-57, 56n., 63
 Drucker Johanna 60, 63
 Dubray David 97-98, 104
 Dujardin Édouard 115-116, 135
 Dunst Alexander 96, 98, 99n., 103

 Eagleton Terry 47, 63
 Echaurren Pablo xiv, 207-222, 208n.-209n., 211n.-212n., 215n., 217n.-218n., 220n.
 Eco Umberto vii, 110n., 119n., 133, 220n., 221
 Eder Maciej 94, 103
 Egger Victor 115-116, 115n., 135-136
 Eisner Will vii, xii, xiv, 8, 22, 30, 47, 48n., 57-58, 61, 63, 70, 73, 81, 87, 104, 109-110, 112-113, 112n., 117-119, 117n., 120n., 122n.-123n., 123, 134, 165
 Ejechenbaum Boris 116, 118, 133
 Eliot T.S 199, 201, 201n.
 Elkins James 141, 160
 Ellsworth Phoebe C. 35-36, 46
 Elson David K. 105
 Emerson Haunt 76-78, 88
 Emmott Catherine 27, 31

- Erjavec Aleš 99, 103
 Erlin Matt 104
 Evans George 75, 81, 87
 Evert Stefan 93, 104
 Evola Julius 211, 215, 221
- Faeti Antonio 213, 213n., 221
 Farina Giorgio 183, 197n., 205
 Fastelli Federico x, XIII, xv, 67, 235-236
 Feldman Anna 104
 Ferri Patrizia 220-221
 Fior Manuel 145, 147, 149, 155-157, 160
 Firenzuola Agnolo 204-205, 204n.
 Fiume Valentina XIV, 163, 236
 Flix 80, 87
 Forney Ellen 16-17
 Foucault Michel 140n., 160, 220n., 221
 Freytag Gustav 36, 45
- Gallese Vittorio 24-25, 27, 29-30
 Galofaro Francesco 19
 García Santiago 47, 64
 Gastel Chiarelli Cristina 135
 Geary Rick 84, 87, 89
 Gernot Gerger 22, 30
 Gipi [Gian Alfonso Pacinotti] 113, 134, 145-151, 147n., 153, 155, 157, 160-161
 Giubilei Franco 197n., 199, 205
 Glioti Oscar 197n., 205
 Godard Jean-Luc 20
 Goethe Johann Wolfgang 64, 80
 Goscinny René 10-15, 17
 Goya Francisco XII, 48, 48n.
 Graphic History [collettivo di autori canadesi] 58, 64
 Green Michael J. 17
 Groensteen Thierry 73-74, 87, 111n., 117, 134
 Grusin Richard 69, 87, 133
 Guerra Michele 24-25, 27, 29-30, 48n., 121
- Hall Edward T. 37, 40, 45, 103-104
 Hall Gary 37, 40, 45, 103-104
- Hamilton Alexander 92, 92n.
 Hammond Adam 102, 104
 Hartel Rita 96, 98, 99n., 103
 Hartfield Charles 61
 Haward Jon 75, 88
 Herrmann Julia Berenike 95, 104
 Hinton Geoffrey 97, 104
 Hobsbawm Eric 3
 Hofstede Geert H. 34, 45
 Hogan Patrick C. 5, 17
 Hogarth William 48, 48n.
 Holmes David I. 89, 93, 104
 Horstkotte Silke 20, 31
 Hustvedt Siri 29, 31
 Hutcheon 68, 68n., 71-72, 88
- Igort [Igor Tuveri] 113, 134-135, 183, 234
 Ioffe Sergej 99, 105
- Jahn Manfred 24, 31
 Jakobson Roman 69, 88
 James William 74, 92, 105, 115-116, 115n., 125n., 134, 136, 141, 160, 175, 194, 205-240
 Jannidis Fotis 93, 95, 104
 Jay John 69, 92
 Jeanneret-Gri Charles-Édouard (Le Corbusier) 156
 Johnston Rosemary Ross 102, 104
 Juola Patrick 91, 104
- Kafka Franz 70, 87
 Kahlo Frida 125, 212n.
 Kako 84, 88
 Karasik Paul 69, 89
 Kazantseva Anna 104-105
 Keen Suzanne 21, 21n.
 Kelly Maxx 76, 88
 Kestemont Mike 93, 104
 Kichka Michael x
 Kiefer H.C. 75, 88
 King Huxley 75-76, 88-89
 Kirk Russ 88-89
 Kitayama Shinobu 34, 45
 Korkos Alain 84, 89
 Kraiski Giorgio 116n., 134
 Kramsky Jerry 157, 159-161

- Kukkonen Karin 26, 31
 Kuper Peter 49-51, 56, 62-64, 70, 89
 Kushner Sam 84, 89
- Lancashire Ian 93, 104
 Lanier Chris 56, 61, 64
 Lasky David 85-86, 88
 Laubrock Jochen 97-98, 99n., 103-104
 Lauer Gerhard 95, 104
 LeCun Yann 97, 104
 Leder Helmut 22, 30
 Le Plongeon Augustus 194
 Lindall T.R. 79, 89
 Lindner Ellen 83-84, 88
 Locascio Nicholas 97, 103
 Lombardo Radice Marco 221
 Lo Monaco Giovanna xiv, 207, 236
 Lumer Ludovica 4, 17
 Lutes Jason 56, 64
- Maconi Gianluca 212n., 221
 Madison James 92, 92n.
 Maggio Vito 223-224
 Mairowitz D.Z. 70, 85, 89
 Manara Mino 135, 212n., 221
 Mann Thomas 49-50, 49n., 53, 60, 64
 Manzoni Alessandro 48, 48n.
 Marchese Giovanni 186n., 205
 Mariani Cecilia 125, 129, 134
 Marinetti F.T. xiv, 207, 211, 211n.,
 215, 221
 Markus Hazel R. 34, 45
 Masereel Frans xii, 47-60, 49n.-51n.,
 62-65
 Masuda Takahiko 35-36, 46
 Matta Sebastian 208n., 239
 Mattotti Lorenzo ix, xii, 113, 118, 134,
 145-148, 146n., 155-160, 158n.
 Maynard Senko K. 36, 46
 Mazzucchelli David 89
 McCarty Willard 102, 104
 McCloud Scott xii, 8, 17, 33, 37-41,
 46, 48, 61, 64, 72-73, 89, 112n.-
 115n., 113-115, 131, 134
 Meier Michael 78, 89
 Meister Jan Christoph 103
 Mendenhall Thomas Corwin 91-92,
 104-105
- Mesquita Batja 35-36, 46
 Mihalcea Rada 105
 Miller Frank 48n., 64, 101, 104, 113,
 120n., 123, 123n., 134
 Minarelli Enzo 213n., 221
 Minkov Michael 34, 45
 Mitchell W. J.T. 74, 81, 89, 138-141,
 139n., 161
 Molina Gutierrez Arturo 98, 103
 Mollica Vincenzo 186n., 205, 211
 Montellier Chantal 70, 89
 Moore Alan 104
 Morelli Giovanni 93, 213-214, 213n.,
 222
 Moretti Franco 52, 64, 94-95, 104
 Morin Jeffrey 57, 64
 Morton Andrew Q. 93, 105
 Mosteller Frederick 92, 93n., 105
 Myers Kimberly R. 17
- Natali Ilaria xii, 47, 236
 Natarella Lorenza xiv, 109, 122-127,
 122n., 124n.-125n., 127n., 130-
 132, 134
 Neil Cameron 9-10, 14, 17, 33, 41-45,
 63, 87
 Nicholson Kat 75, 87
 Nigro Guglielmo 151n., 161
 Nisbett Richard E. 34-35, 40, 43, 46
 Nocentini Valentina xiii, 223, 236
 Nodelman Perry 20, 31
 Nodel Norman 80, 89
 Novelli Gastone 213n., 222
 Nüchel Otto 49, 57
- Omero 224, 226, 226n., 228-229,
 228n.-229n., 234
 Osti Maurizio 213n., 221
 Ottonieri Tommaso 214, 218n., 219-
 220, 222
 Outcault Richard Felton 19
- Padalino Claudia 125, 125n., 134
 Palais Rudolph 84, 89
 Palmer Alan 23
 Pamuk Orhan 110-112, 110n.-111n.,
 115, 134
 Papa Alessandra 31

- Pasolini Pier Paolo 126, 212n., 221-222
 Patri Giacomo 49
 Paziienza Andrea IX, XIV, 113, 135, 185-186, 197-206, 197n., 200n.-201n., 203n.-204n., 211, 220
 Pedrocchi Federico 80, 89
 Peeters Benoît 113-114, 114n., 122n., 135
 Pelowski Matthew 30
 Perna Raffaella 208n., 222
 Philipon Charles 48, 48n., 64
 Picasso Pablo XIV, 207, 211, 212n., 215, 217, 221
 Pirandello Luigi 91
 Pirani Federica 208n.-209n., 220
 Platone 189-192, 190n., 195n., 196, 205
 PMurphy 80, 88
 Pollock Ian 76, 88-89, 96
 Ponce Cruz Pedro 98, 103
 Pratt Hugo VII, VIII, XIV, 149, 161, 185-197, 186n., 205, 211, 212n., 213, 214n., 217n., 222
 Proisl Thomas 93, 104
 Punday Daniel 4, 17

 Quaquarelli Lucia 211n., 221

 Ravera Lidia 221
 Rebora Simone XIII, 91, 95, 105, 236
 Recalcati Massimo 29, 29n.
 Rech Michel (Zerocalcare) 145, 161
 Rivette Jacques 20
 Roca Paco 22-23, 31
 Rohmer Eric 20
 Rolland Romain 48-50
 Romberger James 105
 Roni Riccardo 115n., 136
 Rorty Richard 138, 161
 Rose Gillian Rosemary 141n., 160
 Rossi Fabio 200n., 206
 Rossi Sergio 133, 205, 208n., 222
 Runcini Romolo 55, 65
 Ryan Marie- Luise 31
 Rybicki Jan 95, 105

 Sacco Joe 58, 65, 154, 161

 Salaris Claudia 208n.-209n., 212n., 220-222
 Salgare Massimo 95, 105
 Salvadori Diego x, XIV, xv, 185, 236
 Sanford A.J. 27, 31
 Santachiara Carlo 213-214, 213n., 222
 Satrapi Marjane 58-60, 65, 122, 135
 Saussure Ferdinand de 4
 Schindler Robert M. 93, 105
 Schöch Christof 95, 104
 Schreibman Susan 104
 Schwartz Arturo 208n., 240
 Seibel Tara 75, 88
 Serpieri Alessandro 199, 201, 201n., 203n.
 Shakespeare William 5, 75-76, 87-88
 Siciliano Enzo 215n., 221-222
 Siemens Ray 104
 Sikoryak Robert 70, 88
 Spiegelman Art IX, x, XII, 8, 17, 47, 55, 57-58, 65, 69, 89, 113, 120, 135
 Spinazzola Vittorio 7, 17, 211n., 222
 Spolsky Ellen 5, 17
 Stambuolis Elettra 212n., 222
 Stein Daniel 9, 17, 23n., 31
 Steiner George 4, 17, 113n., 135
 Sturken Marita 141n., 161
 Szegedy Christian 99, 105
 Szpakowicz Stan 104

 Tabachnick Stephen 59, 64-65
 Tan Shaun 102, 105
 Tatlock Lynne 104
 Thibaudet Albert 110, 110n., 135
 Thompson Craig 25-27, 31
 Thon Jan- Noël 9, 17, 23, 23n., 31
 Tisseron Serge 135
 Toffolo Davide 212n., 222
 Toku Masami 44-46
 Tomasin Lorenzo 102, 105
 Tommaseo Niccolò 204n., 206
 Toninelli Marcello 76, 89
 Töpffer Rodolphe 48, 48n., 63-64, 119n., 133, 160
 Truffaut François 20
 Tsai Yi-Shan 31

- Uderzo Albert 10-15, 17
 Unsworth John 104
- Van Cranenburgh Andreas 96n., 105
 Van Dalen-Oskam Karina 104
 Vanhoucke Vincent 99, 105
 Vinci Vanna XVIII, 109, 124-125,
 124n.-125n., 127-135, 131n.,
 212n., 222
 Viola Egidio XIII, 223-234
 Volf Tom 135
 Volley Will 75, 89
- Wallace D.L. 92, 93n., 105
 Wang Qi 34, 46, 87
 Warburg Aby 196
 Ward Lynd XII-XIII, 47, 49-50, 53-57,
 53n.-54n., 60-63, 65
- Wiener Robert G. 9, 18
 Wildfeuer Janina 103
 Willett Perry 50, 62, 65
 Williams Ian 15
 Williams Marcia 76, 89
 Williams Raymond 71, 89
 Wittenberg Eva 9, 17
 Wolff Kurt 49, 64
 Wolinski Georges XII
- Yi-Shan Tsai 21n.-22n., 22, 31
- Zagaglia Elena IX, X, XII, 9, 17, 19, 41,
 45, 72, 87, 119n., 133, 211n., 214,
 214n., 220, 234, 236
 Zeki Semir 4, 17
 Zunshine Lisa 23, 23n., 31
 Zweig Stefan 53

Opere pubblicate

*I titoli qui elencati sono stati proposti alla Firenze University Press dal
Coordinamento editoriale del Dipartimento di Formazione, Lingue,
Intercultura, Letterature e Psicologia
e prodotti dal suo Laboratorio editoriale Open Access*

Volumi ad accesso aperto

(<<http://www.fupress.com/comitatoscienficio/biblioteca-di-studi-di-filologia-moderna/23>>)

- Stefania Pavan, *Lezioni di poesia. Iosif Brodskij e la cultura classica: il mito, la letteratura, la filosofia*, 2006 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 1)
- Rita Svandrlik (a cura di), *Elfriede Jelinek. Una prosa altra, un altro teatro*, 2008 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 2)
- Ornella De Zordo (a cura di), *Saggi di anglistica e americanistica. Temi e prospettive di ricerca*, 2008 (Strumenti per la didattica e la ricerca; 66)
- Fiorenzo Fantaccini, *W.B. Yeats e la cultura italiana*, 2009 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 3)
- Arianna Antonielli, *William Blake e William Butler Yeats. Sistemi simbolici e costruzioni poetiche*, 2009 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 4)
- Marco Di Manno, *Tra sensi e spirito. La concezione della musica e la rappresentazione del musicista nella letteratura tedesca alle soglie del Romanticismo*, 2009 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 5)
- Maria Chiara Mocali, *Testo. Dialogo. Traduzione. Per una analisi del tedesco tra codici e varietà*, 2009 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 6)
- Ornella De Zordo (a cura di), *Saggi di anglistica e americanistica. Ricerche in corso*, 2009 (Strumenti per la didattica e la ricerca; 95)
- Stefania Pavan (a cura di), *Gli anni Sessanta a Leningrado. Luci e ombre di una Belle Époque*, 2009 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 7)
- Roberta Carnevale, *Il corpo nell'opera di Georg Büchner. Büchner e i filosofi materialisti dell'Illuminismo francese*, 2009 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 8)
- Mario Materassi, *Go Southwest, Old Man. Note di un viaggio letterario, e non*, 2009 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 9)
- Ornella De Zordo, Fiorenzo Fantaccini (a cura di), *altri canoni / canoni altri. pluralismo e studi letterari*, 2011 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 10)
- Claudia Vitale, *Das literarische Gesicht im Werk Heinrich von Kleists und Franz Kafkas*, 2011 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 11)
- Mattia Di Taranto, *L'arte del libro in Germania fra Otto e Novecento: Editoria bibliofila, arti figurative e avanguardia letteraria negli anni della Jahrhundertwende*, 2011 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 12)
- Vania Fattorini (a cura di), *Caroline Schlegel-Schelling: «Ero seduta qui a scrivere»*. Lettere, 2012 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 13)
- Anne Tamm, *Scalar Verb Classes. Scalarity, Thematic Roles, and Arguments in the Estonian Aspectual Lexicon*, 2012 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 14)

- Beatrice Töttössy (a cura di), *Fonti di Weltliteratur. Ungheria*, 2012 (Strumenti per la didattica e la ricerca; 143)
- Beatrice Töttössy, *Ungheria 1945-2002. La dimensione letteraria*, 2012 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 15)
- Diana Battisti, *Estetica della dissonanza e filosofia del doppio: Carlo Dossi e Jean Paul*, 2012 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 16)
- Fiorenzo Fantaccini, Ornella De Zordo (a cura di), *Saggi di anglistica e americanistica. Percorsi di ricerca*, 2012 (Strumenti per la didattica e la ricerca; 144)
- Martha L. Canfield (a cura di), *Perù frontiera del mondo. Eielson e Vargas Llosa: dalle radici all'impegno cosmopolita = Perù frontera del mundo. Eielson y Vargas Llosa: de las raíces al compromiso cosmopolita*, 2013 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 17)
- Gaetano Prampolini, Annamaria Pinazzi (eds), *The Shade of the Saguaro / La sombra del saguaro: essays on the Literary Cultures of the American Southwest / Ensayos sobre las culturas literarias del suroeste norteamericano*, 2013 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 18)
- Ioana Both, Ayşe Saraçgil, Angela Tarantino (a cura di), *Storia, identità e canoni letterari*, 2013 (Strumenti per la didattica e la ricerca; 152)
- Valentina Vannucci, *Lectures anticononiche della biofiction, dentro e fuori la metafinzione*, 2014 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 19)
- Serena Alcione, *Wackenroder e Reichardt. Musica e letteratura nel primo Romanticismo tedesco*, 2014 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 20)
- Lorenzo Orlandini, *The relentless body. L'impossibile elisione del corpo in Samuel Beckett e la noluntas schopenhaueriana*, 2014 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 21)
- Carolina Gepponi (a cura di), *Un carteggio di Margherita Guidacci*, 2014 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 22)
- Valentina Milli, «*Truth is an odd number*». *La narrativa di Flann O'Brien e il fantastico*, 2014 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 23)
- Diego Salvadori, *Il giardino riflesso. L'erbario di Luigi Meneghello*, 2015 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 24)
- Sabrina Ballestracci, Serena Grazzini (a cura di), *Punti di vista - Punti di contatto. Studi di letteratura e linguistica tedesca*, 2015 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 25)
- Massimo Ciaravolo, Sara Culeddu, Andrea Meregalli, Camilla Storskog (a cura di), *Forme di narrazione autobiografica nelle letterature scandinave. Forms of Autobiographical Narration in Scandinavian Literature*, 2015 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 26)
- Lena Dal Pozzo, *New information subjects in L2 acquisition: evidence from Italian and Finnish*, 2015 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 27)
- Sara Lombardi (a cura di), *Lettere di Margherita Guidacci a Mladen Machiedo*, 2015 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 28)
- Giuliano Lozzi, *Margarete Susman e i saggi sul femminile*, 2015 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 29)
- Ilaria Natali, «*Remov'd from Human Eyes*»: *Madness and Poetry. 1676-1774*, 2016 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 30)
- Antonio Civardi, *Linguistic Variation Issues: Case and Agreement in Northern Russian Participial Constructions*, 2016 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 31)
- Tesfay Tewolde, *DPs, Phi-features and Tense in the Context of Abyssinian (Eritrean and Ethiopian) Semitic Languages* (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 32)
- Arianna Antonielli, Mark Nixon (eds), *Edwin John Ellis's and William Butler Yeats's The Works of William Blake: Poetic, Symbolic and Critical. A Manuscript Edition, with Critical Analysis*, 2016 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 33)
- Augusta Brettoni, Ernestina Pellegrini, Sandro Piazzesi, Diego Salvadori (a cura di), *Per Enza Biagini*, 2016 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 34)

- Silvano Boscherini, *Parole e cose: raccolta di scritti minori*, a cura di Innocenzo Mazzini, Antonella Ciabatti, Giovanni Volante, 2016 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 35)
- Ayşe Saraçgil, Letizia Vezzosi (a cura di), *Lingue, letterature e culture migranti*, 2016 (Strumenti per la didattica e la ricerca; 183)
- Michela Graziani (a cura di), *Trasparenze ed epifanie. Quando la luce diventa letteratura, arte, storia, scienza*, 2016 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 36)
- Caterina Toschi, *Dalla pagina alla parete. Tipografia futurista e fotomontaggio dada*, 2017 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 37)
- Diego Salvadori, Luigi Meneghello. *La biosfera e il racconto*, 2017 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 38)
- Sabrina Ballestracci, *Teoria e ricerca sull'apprendimento del tedesco L2*, 2017 (Strumenti per la didattica e la ricerca; 194)
- Michela Landi (a cura di), *La double séance. La musique sur la scène théâtrale et littéraire / La musica sulla scena teatrale e letteraria*, 2017 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 39)
- Fulvio Bertuccelli (a cura di), *Soggettività, identità nazionale, memorie. Biografie e autobiografie nella Turchia contemporanea*, 2017 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 40)
- Susanne Stockle, *Mare, fiume, ruscello. Acqua e musica nella cultura romantica*, 2018 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 41)
- Gian Luca Caprili, *Inquietudine spettrale. Gli uccelli nella concezione poetica di Jacob Grimm*, 2018 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 42)
- Dario Collini (a cura di), *Lettere a Oreste Macrì. Schedatura e regesto di un fondo, con un'appendice di testi epistolari inediti*, 2018 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 43)
- Simone Rebora, *History/Histoire e Digital Humanities. La nascita della storiografia letteraria italiana fuori d'Italia*, 2018 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 44)
- Marco Meli (a cura di), *Le norme stabilite e infrante. Saggi italo-tedeschi in prospettiva linguistica, letteraria e interculturale*, 2018 (Strumenti per la didattica e la ricerca; 203)
- Francesca Di Meglio, *Una muchedumbre o nada: Coordenadas temáticas en la obra poética de Josefina Plá*, 2018 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 45)
- Barbara Innocenti, *Il piccolo Pantheon. I grandi autori in scena sul teatro francese tra Settecento e Ottocento*, 2018 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 46)
- Oreste Macrì, Giacinto Spagnoletti, «Si risponde lavorando». *Lettere 1941-1992*, a cura di Andrea Giusti, 2019 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 47)
- Michela Landi, *Baudelaire et Wagner*, 2019 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 48)
- Sabrina Ballestracci, *Connettivi tedeschi e poeticità: l'attivazione dell'interprete tra forma e funzione. Studio teorico e analisi di un caso esemplare*, 2019 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 49)
- Fiorenzo Fantaccini, Raffaella Leproni (a cura di), «Still Blundering into Sense». *Maria Edgeworth, her context, her legacy*, 2019 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 50)
- Arianna Antonielli, Donatella Pallotti (a cura di), «Granito e arcobaleno». *Forme e modi della scrittura auto/biografica*, 2019 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 51)
- Francesca Valdinoci, *Scarti, tracce e frammenti: controarchivio e memoria dell'umano*, 2019 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 52)
- Sara Congregati (a cura di), *La Götterlehre di Karl Philipp Moritz. Nell'officina del linguaggio mitopoietico degli antichi*, traduzione integrale, introduzione e note di Sara Congregati, 2020 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 53)
- Gabriele Bacherini, *Frammenti di massificazione: le neoavanguardie anglo-germanofone, il cut-up di Burroughs e la pop art negli anni Sessanta e Settanta* 2020 (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 54)
- Inmaculada Solís García y Francisco Matte Bon, *Introducción a la gramática metaoperacional*, 2020 (Strumenti per la didattica e la ricerca; 216)
- Barbara Innocenti, Marco Lombardi, Josiane Tourres (a cura di), *In viaggio per il Congresso di Vienna: lettere di Daniello Berlinghieri a Anna Martini, con un percorso tra le fonti archivistiche in appendice* (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna; 55)

Riviste ad accesso aperto
(<<http://www.fupress.com/riviste>>)

«Journal of Early Modern Studies», ISSN: 2279-7149

«LEA - Lingue e Letterature d'Oriente e d'Occidente», ISSN: 1824-484X

«Quaderni di Linguistica e Studi Orientali / Working Papers in Linguistics and Oriental Studies», ISSN: 2421-7220

«Studi Irlandesi. A Journal of Irish Studies», ISSN: 2239-3978

Il *graphic novel*. Un crossover per la modernità. Il *graphic novel* è una delle manifestazioni semiotiche più suggestive e di successo della nostra contemporaneità. Questo volume di studi si propone di fare il punto sull'irriducibile osmosi tra parola e immagine di cui i romanzi grafici, o romanzi a fumetti, si sostanziano, e che in fondo tematizzano. I dodici saggi qui raccolti sono strutturati in due parti distinte: la prima inquadra la questione da una specola storica e teorica, secondo approcci diversi e complementari, dal neurocognitivismo alle Digital Humanities; la seconda offre invece delle vere e proprie tavole di lettura, dagli esempi di Vanna Vinci e Lorenza Natarella, alle 'tre corone' italiane Gipi, Zerocalcare e Manuel Fior; da Dino Buzzati a Hugo Pratt e Andrea Pazienza; da Pablo Echaurren alla rimediazione dell'epica omerica.

ELISABETTA BACCHERETI ha insegnato Letteratura italiana moderna e contemporanea all'Università di Firenze. Ha pubblicato studi sul Naturalismo (*Il Naturalismo. Storia e testi*, 1995), su Italo Svevo (*La formica e le rane*, 1995), sul noir italiano (*Carlo Lucarelli*, 2004) e sulla rivisitazione novecentesca della favola esopica (*La maschera di Esopo*, 2014).

FEDERICO FASTELLI insegna Letterature comparate all'Università di Firenze. Tra le sue pubblicazioni: *Dall'eresia all'avanguardia. L'opera poetica di Elio Pagliarani* (2011), *Il nuovo romanzo. La narrativa d'avanguardia nella prima fase della postmodernità* (2013), *Epica dell'ottobre* (2018), *L'intervista letteraria* (2019).

DIEGO SALVADORI è Dottore di Ricerca in Letterature Comparete. Si occupa di Animal Studies, Ecocritica, Studi di Genere. Tra le sue recenti pubblicazioni, segnaliamo *Camille Mallarmé. La scrittura senza volto* (2019) e *L'atlante di Claudio Magris* (2020).