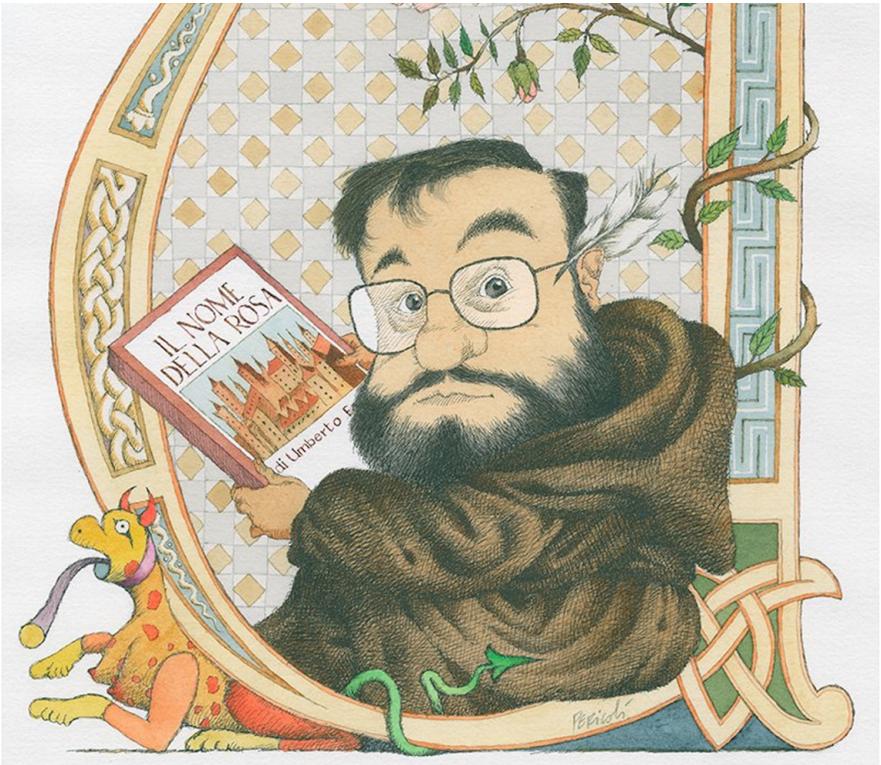


Carte Semiotiche 2025/1

## Tra visibile e leggibile: dal fumetto alla graphic novel



la casa  
USHER

# Carte Semiotiche

Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Annali 12 - 2025/1

Tra visibile e leggibile:  
dal fumetto alla graphic novel

A cura di  
Isabella Pezzini e Patrizia Violi

SCRITTI DI

BARBIERI, BUSI RIZZI, CORRRAIN,  
GARBELLI, GRECO, MONTANI, PELLITTERI, PIZZATI,  
RONZONI, ROSSI, TERRACCIANO, VIRGOLIN

la casa  
USHER

Carte Semiotiche  
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Fondata da Omar Calabrese  
Serie Annali 12 - 2025/1

*Direttore responsabile*  
Lucia Corrain

*Redazione*  
Manuel Brouillon Lozano  
Massimiliano Coviello  
Stefano Jacoviello  
Valentina Manchia  
Francesca Polacci  
Miriam Rejas Del Pino (Segretaria di redazione)  
Giacomo Tagliani  
Mirco Vannoni (Segretario di redazione)  
Francesco Zucconi

CROSS - Centro interuniversitario di Ricerca "Omar Calabrese"  
in Semiotica e Teoria dell'Immagine  
(*Alma Mater Studiorum* – Università di Bologna, Campus di Ravenna,  
Università di Siena, Università Iuav di Venezia)  
SEDE Università degli Studi di Siena  
Via Roma, 56  
53100 Siena

*Copertina*  
Tullio Pericoli, *Umberto Eco*, 1980, acquerello e china su carta.  
Per gentile concessione dell'autore

ISSN: 2281-0757  
ISBN: 978-88-98811-99-1

© 2025 by VoLo publisher srl  
via Ricasoli 32  
50122 Firenze  
Tel. +39/055/2302873  
info@volopublisher.com  
www.lacasausher.it

Carte Semiotiche  
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Fondata da Omar Calabrese

*Comitato scientifico*

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| Maria Cristina Addis              | Università di Siena                                 |
| Luca Acquarelli                   | Université de Lyon                                  |
| Emmanuel Alloa                    | Universität St. Gallen                              |
| Denis Bertrand                    | Université Paris 8                                  |
| Maurizio Bettini                  | Università di Siena                                 |
| Giovanni Careri                   | EHESS-CEHTA Paris                                   |
| Francesco Casetti                 | Yale University                                     |
| Lucia Corrain                     | <i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna |
| Georges Didi-Huberman             | EHESS-CEHTA Paris                                   |
| Umberto Eco †                     | <i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna |
| Ruggero Eugeni                    | Università Cattolica di Milano                      |
| Paolo Fabbri †                    | Università LUISS di Roma                            |
| Peter Louis Galison               | Harvard University                                  |
| Stefano Jacoviello                | Università di Siena                                 |
| Tarcisio Lancioni                 | Università di Siena                                 |
| Eric Landowski                    | CNRS - Sciences Po Paris                            |
| Massimo Leone                     | Università di Torino                                |
| Anna Maria Lorusso                | <i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna |
| Jorge Lozano †                    | Universidad Complutense de Madrid                   |
| Gianfranco Marrone                | Università di Palermo                               |
| Francesco Marsciani               | <i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna |
| Angela Mengoni                    | Università Iuav di Venezia                          |
| W.J.T. Mitchell                   | University of Chicago                               |
| Pietro Montani                    | Università Roma Sapienza                            |
| Ana Claudia Mei Alves de Oliveira | PUC - Universidade de São Paulo                     |
| Isabella Pezzini                  | Università Roma Sapienza                            |
| Andrea Pinotti                    | Università Statale di Milano                        |
| Wolfram Pichler                   | Universität Wien                                    |
| Bertrand Prévoist                 | Université Michel de Montaigne Bordeaux 3           |
| François Rastier                  | CNRS Paris  |
| Carlo Severi                      | EHESS Paris   |
| Antonio Somaini                   | Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3              |
| Victor Stoichita                  | Université de Fribourg                              |
| Felix Thürlemann                  | Universität Konstanz                                |
| Luca Venzi                        | Università di Siena                                 |
| Patrizia Violi                    | <i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna |
| Ugo Volli                         | Università di Torino                                |
| Santos Zunzunegui                 | Universidad del País Vasco - Bilbao                 |

# Sommario

## Tra visibile e leggibile: dal fumetto alla graphic novel

a cura di  
Isabella Pezzini e Patrizia Violi

---

|   |     |
|---|-----|
| Introduzione<br><i>Isabella Pezzini e Patrizia Violi</i>  | 7   |
| Eco, il “Fondo Gregotti”, Alex Raymond e la semiotica del fumetto<br><i>Daniele Barbieri</i>  | 13  |
| Il “lettore modello” delle scritture sincretiche<br><i>Pietro Montani</i>   | 22  |
| Note sull’immaginazione sonora nel fumetto<br><i>Marco Pellitteri</i>   | 32  |
| Sul palcoscenico di una graphic novel:<br>Otto Gabos a confronto con <i>La tentazione dell’abisso</i> di Francisco Goya<br><i>Lucia Corrain</i>                         | 61  |
| Sin City e l’estetica sincretica: una grammatica dell’inquadratura del fumetto<br>di Frank Miller tra produzione, consumo e interpretazione<br><i>Silvestro Pizzati</i> | 82  |
| As time goes by: fumetto e ricezione nostalgici<br><i>Giorgio Busi Rizzi</i>  | 99  |
| Tradurre passioni: l’estetica social(e) in manga, manhwa e webtoon<br><i>Bianca Terracciano</i>   | 118 |
| Manga e webtoon: il futuro del fumetto è sempre più digital?<br><i>Margherita Ronzoni</i>   | 137 |

---

|   |     |
|---|-----|
| <i>One Piece!</i> Toward a figural semiopraxis of freedom<br><i>Francesco Garbelli</i>                                    | 151 |
| Khaliji Off-panels: Rethinking Cultural Identity and Gender Narratives<br>in Arabian Gulf Comics<br><i>Cristina Greco</i> | 182 |

### Effetti collaterali

---

|  |     |
|--|-----|
| Dietro le quinte di <i>Tintin in Tibet</i> , il libro dove si incontrano vita<br>e opera di Hergé<br><i>Sergio Rossi</i> | 211 |
| Semiotica ad alta quota. Il metodo Floch all'opera in <i>Tintin in Tibet</i><br><i>Luigi Virgolin</i>                    | 218 |

### Dialogo

---

|  |     |
|--|-----|
| Chi di fumetto ferisce di fumetto perisce:<br><i>Il Nome della Rosa</i> in graphic novel<br><i>Igort e Milo Manara in dialogo con Daniele Barbieri</i> | 228 |
| Biografie delle autrici e degli autori   | 240 |

Sin City e l'estetica sincretica: una grammatica dell'inquadratura  
del fumetto di Frank Miller tra produzione, consumo  
e interpretazione  
*Silvestro Pizzati*

---

*Abstract*

This article aims to analyze the syncretic aesthetics of Frank Miller's *Sin City*. It emphasizes the grammar of comic book framing and its relationship with the cinematic language, from which the work draws its codes and conceptual foundation. Through a comparison of expressive techniques, the study highlights how the comic medium evokes motion through graphic and syntactic devices. The analysis focuses on the narrative tension generated by the strategic use of black and white, compositional choices, and the management of reading time, underscoring the role of the "strip reader" as an active decoder of meaning. We will employ the rhetorical form of occult ekphrasis, translating visual meaning into textual form to amplify its interpretive implications. The text emphasizes the semiotic pertinence of *Sin City*, showing how the city itself emerges as an omnipresent narrative entity, where every visual element is part of a noir code that demands a careful and layered reading.

*Keywords:* *Sin City*, fumetto, Umberto Eco, *Il Terzo Senso*.

*1. Introduzione*

Dal fumetto primordiale, praticamente bidimensionale degli esordi del mezzo, si arriva alla costruzione della messa in scena molto più elaborata nell'ambito della vignetta, che risente di una sofisticata attenzione ai fenomeni cinematografici (Eco 1964), dal cui linguaggio ereditiamo in questa sede le caratteristiche espressioni di *inquadratura* e *leggi di montaggio*. Ciò che assumeremo come prospettiva di studio per l'articolo è il punto di vista che l'immagine di Frank Miller vuole evocare, una concatenazione significativa di eventi che dal punto di vista enunciazionale tende a una narrazione visiva simile a quella cinematografica. Da qui riteniamo pertinenti le assonanze tecniche con la terminologia filmica proposte nell'analisi. Sebbene, nel fumetto, manchi intrinsecamente una fluidità visiva data dal susseguirsi di *frame* a una costante velocità (12/24 secondo le accezioni canoniche del mezzo) per simulare l'effetto di movimento tipica del cinema e la debba necessariamente evocare tramite artifici visivi che introdurremo con l'evoluzione del testo, questo induce comunque al montaggio dinamico attraverso una continuità ideale realizzata tramite un'effettiva discontinuità legata assieme dal formato della pagina

e delle connessioni sintattiche orchestrate dai codici che organizzano la sua enciclopedia. Il lettore, che interpreterà la continuità del discorso grafico in maniera naturale anche dopo poche pagine di rodaggio, sarà portato a completare i frammenti di scena mancanti fra una vignetta, portandolo a risolvere i problemi di staticità insita nel formato (Barbieri 2017). Il fumetto crea nel lettore un percorso esperienziale basato su un processo di scorrimento che nei codici occidentali predilige una gerarchia che pone alla prima attenzione del lettore gli elementi in alto a sinistra con un modo di lettura discendente verso la direzione opposta. Gli elementi in basso a destra saranno, sia nel tempo di lettura che in quello del racconto, posteriori a tutti gli altri (*ivi.*). La successione di stati di aspettativa e tensione garantisce il mantenimento di un'attenzione necessaria a riordinare la componente narrativa di vignette altrimenti indipendenti sul piano del contenuto. Il fotogramma del fumetto, il cui punto di vista non è sempre tracciabile, assente in alcune immagini, in altre così implicito da venire confuso con un ulteriore soggetto dell'enunciazione passivo, è imparentato con il senso ottuso di Barthes (2001) per il suo mettere in scena un significante inedito da quello puramente cinematografico da cui eredita il termine. Non vi è alcun montaggio audiovisivo nel fotogramma del fumetto, secondo cui viene eliminata la costrizione di un tempo predeterminato. Certamente il ritmo di lettura viene suggerito dalla messa in scena delle vignette e dal rilievo (*visivo-contestuale; verbale-interno; narrativo-espositivo* (Barbieri 2004:144)) significativo del loro accostamento, ma nulla impedisce al lettore, a differenza di uno spettatore cinematografico, di trattenersi su una sola vignetta per un lasso di tempo indeterminato e ignorare il naturale scorrere del racconto previsto dall'autore. Il tempo di lettura, come nel romanzo, ma con una doppia relazione testo/immagine che ne amplifica l'attrazione, è libero. Il fotogramma del fumetto instaura una dicotomica relazione istantanea e verticale, si fa beffe di un tempo logico (Barthes, 2001: 61), la cui dicotomia viene abbracciata dal fumetto di Miller che andremo a discutere in questa sede.

L'istantaneità di Miller è il suo tratto caratteristico, la sua capacità di mantenere una tensione del racconto altissima per tutta la sua fabula. Eppure, le sue tavole invogliano contemporaneamente alla procrastinazione della loro lettura per la decodifica di un circuito di senso verso una seconda decodifica che solo la lentezza può offrire. Tale enunciato può apparire contraddittorio, ma proviamo a spiegarlo nei paragrafi seguenti. L'analisi dei fotogrammi proposti in seguito non si riferiranno a una logica di analisi semiotica generativa tendente all'indagine della narrazione del senso (di Floch e Greimas per intenderci), ma un'analisi che approfondisca i piani di espressione e contenuto del testo, delle sue cadenze, le sue tensioni e le implicazioni interpretative di una semiotica più attenta al significante (Fabbri; Eco; Barbieri).

## 2. Contesto

Nel 1991, nell'albo celebrativo della fondazione della rivista editoriale Dark Horse, quella che sarebbe stata la prima storia a fumetti da tredici parti serializzate chiamata con il nome *The Hard Goodbye* della saga di *Sin City*, trovava la sua prima pubblicazione. Il titolo del fumetto è di sua natura un epiteto formulare, fissa una qualificazione precisa, negativa, a tutto ciò che subordina sotto di esso. *La Città del Peccato*, non è specificato di quale peccato si tratti, anche se le metafore escatologiche affiorano immediatamente, né fatto accenno a un particolare prota-

gonista in carne e ossa, ma di cemento e luci al neon. La città è al centro dell'attenzione immediata, la sua condizione di esistenza molto chiara: in quella città si commetterà peccato, o questa stessa si dimostrerà come l'incarnazione da cui scaturisce tutto il peccato. Ma ove c'è un peccato, ci devono essere dei peccatori, e se ci sono dei peccatori, deve esserci un testimone che possa assistervi. Miller, creando *Sin City* (1991-2000), ambisce ad adattare un genere intero, a sublimarlo e racchiuderlo in un codice di linguaggio diverso da quello di appartenenza, dal cinema a quello del fumetto, semplificandone le innumerevoli sfumature in una sostanza immediatamente riconoscibile. L'ambizione del fumetto è cercare di riassumere tutte le opacità architetstuali (Genette 1979) del genere anche a un primo sguardo distratto del lettore. In tale riassunto si cela la forza della stilizzazione forte della cifra stilistica di Miller, che analizzeremo in dettaglio attraverso alcuni esempi a cui applicheremo la forma retorica dell'*ekfrasi* sviluppata da Eco. L'*ekfrasi* stabilisce delle relazioni intersemiotiche fra l'immagine e la sua descrizione prosaica. Tramite la messa in verbo dell'immagine offerta da questo espediente intersemiotico si possono carpire delle sfumature altrimenti inintelligibili, una metafora della traduzione e come questa risuona con l'immagine di riferimento originaria (Eco 2010). L'*ekfrasi* tende ad attirare su di sé non tanto la sua funzione di dispositivo verbale, quanto far ricadere l'attenzione sull'immagine di cui si vogliono tradurre i codici visivi, inevitabilmente più immediati ma più ermetici. Quella che proporremo in questa sede è un *ekfrasi occulta* (ivi.: 241), quindi come traduzione verbale di un oggetto materiale visivo noto che evochi una visione di interpretazione, non una semplice trasposizione. L'*ekfrasi occulta* parte dal principio che, se il lettore del prodotto testuale non è a conoscenza dell'opera di riferimento, attraverso di essa possa scoprirla con la propria immaginazione, ipotizzando mentalmente una sua idea di opera; e quanto meglio sarà l'*ekfrasi*, tanto più la declinazione mentale sarà affidabile. Per funzionalità discorsiva, in questo articolo saranno immediatamente presenti le vignette di riferimento, etichettate come *inquadrature*, ma il processo di immaginazione mentale evocato dall'*ekfrasi occulta* risulta essenziale per applicare le prerogative richieste al lettore striptico di Fabbri. Le prime pagine si presentano come delle *Splash Pages*<sup>1</sup> (Barbieri 2017), delle vignette singole dalle dimensioni sostenute che si espandono per tutta la pagina, da queste totalmente esaurita (Figg.1-2). Nella loro realizzazione Frank Miller sa di star utilizzando, seppure in una fase sperimentale di creazione di un novello mito legato al macro-genere *Noir*, determinati artifici espressivi ben codificati nel dominio in cui opera, e nel viale intertestuale in cui si distra. Si trova a operare linguaggi molto articolati e di grandissima precisione tratti sia dal dominio e contesto filmico che lo precedono, sia dalle due ispirazioni fumettistiche a cui ha attinto, il seminale *Lone Wolf & Cub* (1970) e i lavori del pionieristico Eisner (1949), coniatore del termine *Grafic Novel* (Barbieri, 2017: 59), in cui si inserisce pienamente *Sin City*.

### 3. Frank Miller e la digressione

Il fumetto orientale contemporaneo (cui sotto il lessema *manga* racchiude tutti i codici del fumetto giapponese, successivamente assimilato tramite assonanza stilistica mimetica dal resto dei *mangaka*<sup>2</sup> orientali), il cui valore produttivo, mediatico e di viralità economica è assolutamente dominante e di indiscusso riferimento in termini di distribuzione e risonanza attuale nel panorama mediatico di lettori del fumetto, soffre di una fortissima eccedenza pleonastica del parlato. Questo metafo-

rico parlato, naturalmente sineddoche di un discorso messo per iscritto sulla pagina, interviene a chiarire continuamente quello che di fatto è già esplicito, come per controllare meglio un pubblico sottosviluppato (Eco 1964: 95). In una prospettiva di ridondanza verbosa, di totale rimpallo di informazioni lampanti sul piano del contenuto in cui si parla molto, ma di fatto, non si dice nulla di ciò che già risulta palese al lettore da svariate vignette, con continua reiterazione degli stessi schemi narrativi e di sceneggiature intertestuali atte a soddisfare il bisogno di conforto umano nella ripetizione di schemi e dinamiche di un'enciclopedia ipercodificata (mimata da questo periodo così innaturalmente e superfluo), la tensione icastica di *Sin City* rappresenta una leva espressiva quanto mai preziosa. Forse più oggi di quanto non lo fosse stata nel 1991, all'uscita del primo albo del fumetto. Ove la digressione interiore impera, composta da pensieri invasivi estremamente descrittivi e forzate introspezioni di personaggi, la cui ridondanza rischia di non rispettare la capacità di attenzione del suo lettore, le passeggiate panoramiche tanto evocative in *Vagabond* (1998) hanno perso il loro significato di induzione nel fruitore precisi stati meditativi. Sono diventate un "semplice" repertorio simbolico di cui l'iconografia contemporanea è invasa, e hanno lo spiacevole sintomo di sopprimere la capacità deduttiva e interpretativa del lettore. Si tratta di una logica di intervalli per permettere al lettore più disattento di non perdere nessuna implicazione narrativa, una sequenza ritmica altalenante concessiva operata sul rimpallo di informazioni camuffate da digressioni da *character building* che inducono a un'immedesimazione morbosa nei panni del soggetto del racconto. La stessa strategia fondata sulla promessa di perdita di attenzione concessa allo spettatore distratto operata dalle *Soap Operas* e dai prodotti commerciali delle principali piattaforme streaming che stipulano un contratto di ridondanza di informazioni con lo spettatore affinché nessun momento saliente possa venir mancato anche dall'utente meno attento.

In Miller è assente tale modalità espressiva tendente alla dilatazione temporale di eventi e alla sottrazione tensiva che tali digressioni comportano. Miller crede vivamente in un'immagine la cui legittimità plastica non abbia bisogno di essere formulata dall'accostamento di una saturante narrazione verbale a rinforzo. La teoria del lettore striptico (termine tratto dall'anglofono *strip*, in italiano associato alla striscia di vignette accostate) di Fabbri (2002) che vede il destinatario del fumetto come un *lettore, visore e decifratore* (*ivi*: 226) sostiene tale forza enunciativa di *Sin City*. La tecnica enunciativa a cui Miller si accosta per il suo primo albo, di cui scomporremo più avanti l'*incipit* narrativo, è quella di un quasi costante narratore autodidattico /intradidattico (Genette 1976) rappresentato dal protagonista della vicenda, il burbero Marv, soggetto del racconto e soggetto dell'enunciazione. L'enunciato testuale, infatti, sarà intradiegetico poiché metafora visiva del pensiero del personaggio, ma trasmesso attraverso una voce narrante extradidattica poiché non racchiusa nei canonici *balloon* sintetici del discorso espresso o mentale di un personaggio, ma sotto forma di didascalie. Le parole in *Sin City*, come vedremo, non sono il fulcro del rilievo *narrativo-espositivo*. Hanno il preciso compito di presentare le azioni, descrivere l'intreccio e imporre l'umore suggerito dagli elementi plastici e figurativi, ma hanno una mera funzione collaterale. Lo stampo attitudinale di Miller è quello cinematografico, di un'epica ribaltata prodotta da un'immediatezza visiva di cui il cinema, in particolare quello *noir* da cui prende dichiaratamente ispirazione, è esperto. Il segno grafico adottato dall'autore tende alla più totale stilizzazione, quasi geroglifica (Eco 1967), delle sagome rappresentate, le cui sfumature espressive vengono esaltate dalla semplificazione delle linee, contorno,

oggetto e tessitura<sup>3</sup> (Barbieri, 2017), che si confondono fra loro. Un'amplificazione del significato attraverso la semplificazione plastica delle forme del registro grafico (McCloud 2007) che rigetta la mimetica di realtà, verso la fortissima caricatura delle forme. Sappiamo da Barbieri che la forma caricaturale, ereditata nel contemporaneo dalla logica delle *emoji* (Marino 2024), è solitamente associata anche alla parodia. Dove l'astrazione visiva è bassa, il lettore assume una verità logica di una storia riferente al realistico, e si immagina una prosecuzione degli eventi che rispetti le regole logiche di quel reale, ove l'astrazione visiva si eleva gli elementi metaforici del mondo rappresentato assumono contorni determinanti e si lavora per assonanza più che per rappresentazione (Barbieri, 2017: 67). La caricatura consiste nel *caricare* alcuni tratti delle figure per farli risaltare maggiormente rispetto agli altri, per attribuire a quel "segno" formale una sineddoche del soggetto. Da qui deriva l'evidente potere parodistico del processo. Se questi tratti prediletti sono scelti in modo oculato, il lettore riconoscerà con immediatezza le caratteristiche della figura caricaturata, e il suo oggetto materiale grafico avrà colto nel segno, permettendogli di declinarlo nelle maniere più disparate. Nei fumetti comici il risultato deve essere quello di suscitare umorismo, e la semplificazione del tratto permette al lettore di concentrarsi principalmente su di quello e di non essere distratto dai virtuosismi grafici dell'autore. Il caso di *Sin City*, come suggerisce e riassume il titolo della serie, è quanto più distante dall'umoristico, e la semplificazione del tratto (ma non della complessità tecnica dell'opera le cui tavole sono di una bellezza estremamente rara) in questo caso non è a scopo satirico, bensì semplificatorio di una storia già carica di tragedia. Il tono della storia è drammatico, *hard boiled*<sup>4</sup> definito dall'eccedenza di violenza, sesso, crimine e un poliziesco dai toni tetri. Questo vale sia per la storia raccontata dalle didascalie che dalle immagini orchestrate dall'autore. Per molte delle immagini del fumetto si contempleranno delle caricature, ma la loro immediatezza visiva, viene contraddetta dalla grande opacità di interpretazione che il tratto grafico comporta, intessuti di un *non detto* che il lettore stripatico si trova a dover attualizzare. Ma analizziamo più nel dettaglio il primo intreccio narrativo, ove il lettore non è ancora a conoscenza dell'entità dell'opera e dovrà necessariamente ipotizzare il contenuto del testo dal, comunque evocativo, solo titolo, *Sin City*, appunto.



Fig. 1. Miller Frank *Sin City The Hard Goodbye* Vol I, 1991, p. 8, Dark Horse Books

#### 4. *Le inquadrature in Miller Frank Sin City The Hard Goodbye*

##### 4.1 *Prima Inquadratura*

Definibile come piano d'insieme, continuando a utilizzare un'enciclopedia tecnica derivata dal cinema (Fig.1). Ciò che affiora subito all'attenzione del lettore sono le due figure al centro della vignetta. Un uomo frontale, e una donna di schiena. Il punto di vista è elevato rispetto a loro, il punto di fuga al di sotto della metà del foglio. Le linee di contorno sono nette, esaltate da una china che separa in modo chiaro i loro corpi dallo sfondo. Questo, non può sfuggire al lettore, è completamente bianco, senza alcuno inquadramento spaziale. Le figure sembrano sospese nel vuoto, senza alcun supporto. Naturalmente il lettore sa bene che non è così, non è anomalo per un fumetto umoristico semplificare il contenuto elidendo la distrazione dello sfondo. Ma, ribadiamolo, Sin City non è un fumetto umoristico, e questa vignetta ne esprime chiaramente la distanza. Il tono è serio, il volto semioscuro del personaggio maschile gravo, duro, squadrato, hard boiled, e questa opacità si potrebbe riflettere sulla sua morale. L'assenza dello sfondo è uno stratagemma di focalizzazione dei personaggi in primo piano, ma non si esaurisce qui la sfumatura di significato. In un fumetto il cui nome è Sin City, non vedere la città come elemento primario può essere disarmonico, disturbante per l'aspettativa del lettore. Miller disattende solo parzialmente il lettore, la città del peccato c'è, è implicita, avvolge le due figure, le ingloba, le fa sue, sono un suo prodotto, esistono poiché questa li racchiude, loro sono il peccato. La città è accennata, sottile nella sua opacità, assunta dalla capacità del lettore stripatico di non essere solo lettore, ma decifratore. Miller pone il corso del racconto della vignetta sul piano dell'essere e del fare, a cui contribuiscono vestiti, linguaggio, armi, fisionomia, fisiognomica, dimensione plastica e figurativa. L'uomo appare minaccioso, il cappotto che lo avvolge è squadrato come le sue spalle, ingloba la figura femminile con le sue *linee di tessitura*. Il trench lungo, di pelle nera, è un codice immancabile nella raffigurazione intertestuale dei protagonisti del *noir*, suggerendo la sua probabile importanza con la vicenda che andremo a leggere. Si comincia a configurare una combinatoria invariante di uno schema riconoscibile di genere, il lessico stabile delle varianti di testi (Fabbri, op.cit). La fisionomia dell'uomo è quello del corrotto, dell'opaco, dello spietato, opposta ai caratteri del bene di cui sono forti i fumetti di supereroi (*Superman in primis*). Le due figure sono statiche, ma la forza cinetica delle braccia possenti suggerisce l'incertezza di un abbraccio recalcitrante. La fronte dell'uomo è corruciata, squadrata e "tagliata con l'accetta"; il suo aspetto è l'opposto di un atteggiamento cordiale, respingente, ostile. La donna che lo abbraccia, di cui vediamo la schiena nuda, le forme rotonde, in contrasto diretto con la rigidità di lui, non sembra intimidita. Le abbondanti curve del suo corpo sono accentuate dal suo vestito, le cui linee di contorno orizzontali si confondono in un tratteggio parallelo che sfocia nel completo buio indefinito del cappotto dell'uomo. Non sappiamo nulla delle due figure, se non che potrebbero essere amanti, che lui non è affascinante, che lei sia molto bella, e che sono già complementari. La donna, come da copione nell'enciclopedia del dominio del *noir*, è l'opposto dell'uomo irrigidito dalla crudeltà della vita, una sua evasione che gli ricordi quanto quel momento sia fugace. C'è una predominanza di linee orizzontali, a partire dal vestito di lei come abbiamo visto, alle pieghe delle maniche sollevate dell'uomo, che suggeriscono la pesantezza delle due figure, concrete nella loro plasticità, appartenenti a quella città di cui si evoca solo la presenza. La vignetta è senza cornice, il bianco a cui sono associati gli stacchi di montaggio

tipici della continuità narrativa del fumetto sono divorati dalla vignetta, lo iato temporale che questa normalmente esprime non si esaurisce secondo confini precisi. È un momento inciso in una spazialità e temporalità solo implicite, indeterminate; i personaggi dispersi nel peccato di cui sono colpevoli.



Fig. 2. Miller Frank, *Sin City The Hard Goodbye* Vol I, 1991, p. 9, Dark Horse.

#### 4.2 Seconda Inquadratura

Un'altra *Splash page*, di nuovo un piano d'insieme (Fig. 2). La bicromia di cui *Sin City* le modalità espressive si caratterizzano diviene ancora più palpabile. Le cornici della vignetta si esauriscono con lo spazio bianco denotativo dello stacco di montaggio legato alla fine della pagina. La città è nuovamente assente, implicita, ma il candore del bianco è stato sostituito dal nero della china, un nero assoluto, evocativo. Le due figure sono nuovamente al centro, lievemente spostate a favore del fianco sinistro della pagina. Il punto di fuga questa volta è quasi parallelo al punto di vista, si iscrive una diversa posizione di visione, più ravvicinata. La prospettiva è quella di un soggetto intradiegetico, il lettore, che testimonia metaforicamente il loro peccato, e la città li accoglie con il suo peccaminoso vortice oscuro. Città che viene travolta dalla loro tangibile passione. I loro volti sono ancora oscurati, celati, Miller non vuole indugiare subito nel meccanismo identificativo del volto, l'immedesimazione del lettore permane ancora latente. Le linee di contorno precedentemente nette hanno lasciato spazio a una linea di tessitura vaga. La sagoma dell'uomo, ora più predatorio di prima, si confondono con lo sfondo asettico. Apprendiamo il suo taglio di capelli, squadrato come il resto della sua figura, capelli a spazzola da uomo di guerriglia, forse un militare, o un poliziotto. Le pieghe del suo soprabito sono implicite, se ne presuppone l'esistenza dalla netta contrapposizione del chiaro scuro, del bianco trasparente e del nero pece. Le linee mostrano i tratti essenziali

del cappotto, di funzione strumentale di puro contrasto plastico/figurativo. Le fonti di luce non sono rintracciabili, i due appaiono immersi in un abisso, quello del peccato, da cui non c'è via di uscita. Si sta creando una suspense, un'attesa per l'inevitabile seguito, suggerito dalla mano nodosa dell'uomo posata sul seno della donna. Si tange un affetto latente, la virilità dell'uomo viene tradita dalla mano stretta di lei, una mano tenebrosa che si confonde con l'oscurità del suo vestito. La mano bianca dell'uomo fluttua in aria, non sorretta visivamente da un'architettura fisica, fagocitata dallo sfondo nero. L'uomo avvinghia la donna come fosse una sua preda, un rapace in attesa di divorare la sua vittima, ma lei, di nuovo, non prova paura, si lascia sedurre dalla sua forza. Possanza tangibile dal muscolo sternocleidomastoideo del collo, evidenziato dal contrasto bicromatico. Il collo di un uomo forte, massiccio, capace di sgretolare la carnosa donna in una sola stretta. Le linee orizzontali appiattiscono con più intensità i due corpi, sempre più ancorati a un terreno spietato. I due sono immobili, sottolineati da un passare del tempo incerto. Non sappiamo da dove provengano le due figure, chi queste siano, si possono ipotizzare alcune speculazioni, ma non c'è certezza narrativa del loro passato, né della narrazione che li circonda, solo che in quel momento contingente, sono avvicinati da una passione trascinate. In queste vignette è assente quella *linea chiara* (Barbieri, op.cit) che caratterizza molti dei tratti di disegno stilizzati, di cui il *TinTin* (1929-1983) di Hergé è un perfetto esempio. La *linea chiara* è quello stile di disegno secondo cui la figurazione è del tutto funzionale alla narrazione, ergo più asciutta possibile al fine di descrivere un eroe sincretico. Nel caso di *TinTin* c'era bisogno di raffigurare un eroe, in un equilibrio sapiente di trasparente bontà, determinazione e avventatezza, proprie di un ragazzo avventuriero votato al bene e l'utilizzo della *linea chiara* sosteneva quel significato. I personaggi di *Sin City* sprofondano nell'opacità, nell'ambivalenza, nell'incertezza. Proprio come nel *noir* cinematografico, non vi è una separazione netta fra la dicotomia bene/male, e i suoi rapporti di pertinenza sono spesso messi in secondo piano, non trainanti di morali di esecuzione di un destino positivo.

#### 4.3 Terza Inquadratura

Il cambio pagina impone un passaggio temporale forzato, un'interruzione tensiva che rappresenta lo iato temporale più forte nel codice narrativo del fumetto (Fig.3), e Miller sfrutta questa inevitabile forzatura, non necessariamente diegetica a differenza dello spazio bianco fra le pagine che può essere eliso a discrezione dell'autore, per cambiare la gerarchia visiva della posizione delle vignette. Da una singola vignetta, si passa a una modalità più tradizionale del racconto a fumetti. Le successive due pagine sono composte rispettivamente da due e tre vignette ciascuna. Siamo lontani dal suo metodico lavoro con *The Dark Knight Returns* (1986) in cui aveva impostato una gabbia di riferimento di quattro per quattro vignette a pagina per creare una grande varietà di tensione ritmica permettendo di articolare combinazioni orizzontali e verticali secondo cui a una pagina piena di vignette seguiva una *splash page* di figure intere o rappresentati la gotica città di Gotham (Fig 4). L'idiotto del testo di *The Dark Knight Returns* acquisisce peculiari componenti grafiche, in cui ogni novità narrativa viene trasposta graficamente con una nuova struttura di pagina, mentre le riprese di eventi conosciuti riassessano l'organizzazione grafica secondo la grammatica usuale assimilata dal lettore (Bariberi 2017: 162). Ogni forte cambio di paradigma espressivo, dunque, avverte il lettore di *The Dark Knight Returns* di essere in prossimità di un evento cruciale, di preparare la propria aspettativa per ricevere una forte scarica tensiva.

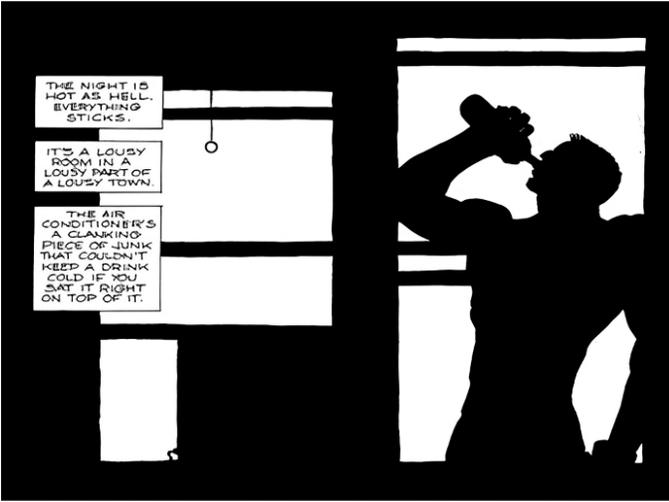


Fig. 3. Miller Frank, *Sin City The Hard Goodbye*, Vol I, 1991, p. 10, Dark Horse Books.

*Sin City* si comporta in maniera diversa molto diversa, ma non meno ritmata. La suddivisione delle vignette è più uniforme allo stile del fumetto americano con la grande vignetta introduttiva (*ibid*: 160), ma manca, tuttavia, alcun tipo di narrazione verbale a sostenere l'immersione nel contesto. È la pura immagine a mantenere alta l'attenzione del lettore.

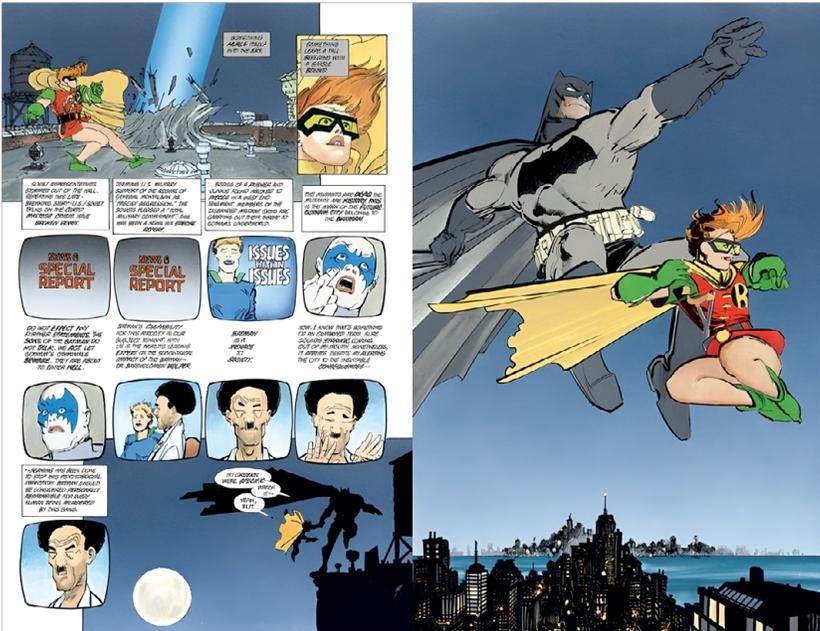


Fig. 4. Miller Frank, *The Dark Knight Returns*, 1986, p. 11-12, DC Comic.

Il ritmo di queste prime vignette di *Sin City* è più lento del consueto andamento ritmico di Miller in *The Dark Knight Returns*: una pagina più grande richiede più tempo per essere letta di una piccola, ma questa scelta non penalizza la frenesia che lo contraddistingue. Una vignetta grande, richiede più tempo di lettura di una piccola, ma meno di una pagina piena di vignette. Il tempo di lettura di *Sin City* è costante, concitato dall'assenza di particolari visivi eccessivamente lampanti, rafforzati dallo stile caricaturale scelto dall'autore. Un rallentamento prodotto da una simile situazione di tensione, scaturita dalla mancanza di coordinate spaziali, temporali e identificative occluse da parte di Miller, è funzionale all'aumento di quest'ultima. Miller attende, fa attendere il lettore, suscitando in lui una duplice attitudine, sia una volontà di corsa, che un soggiacere sostenuto sulle singole vignette che lo affascina per la loro cripticità. La tensione si avvicina sempre più vicino allo zenit vignetta per vignetta, ma non sarà soddisfatta fino alla quattordicesima pagina. Come per il *The Dark Knight Returns*, ma in maniera organizzativa e di ritmo profondamente differenti come abbiamo analizzato, Miller sfrutta la tecnica di tensione a ondate risolte in modo frammentato per coinvolgere il suo lettore anche con la sua esposizione formale (*ibid*: 167), non solo attraverso intrecci avvincenti e personaggi rimarchevoli, ma grazie alla pura forza della sua architettura stilistica.

La debolezza assertiva propria del fumetto, secondo cui ogni inquadratura può venire interpretata secondo una logica prosaica del *discorso libero indiretto*, rende il responsabile del punto di vista il primo soggetto dell'enunciazione (Barbieri op.cit.) extradiegetico e permette di giocare molto sulle inquadrature. Non è solo il narratore, assente nelle prime due vignette, a farsi portatore dell'immedesimazione identitaria del personaggio, ma anche il punto di vista assunto. In questo caso si assiste a una vignetta dalle grandezze dimezzate alle precedenti, occupante solo metà pagina. Avendo una forma unitaria, è l'emergenza percettiva maggiore ad attirare per prima l'attenzione. Si intravede, perciò, la sagoma dell'uomo, senza più il *trench* a sfocarne i contorni. Ci viene confermata la prestanza fisica del suo corpo, i muscoli squadrati come la sua mascella, il collo taurino. Come evidente, sta tracannando una bottiglia, plausibilmente alcolica, siamo pur sempre calati nella città del peccato, dopo tutto. Il contrasto con i suoi contorni completamente neri suggerisce un controluce, indirizzato verso il primo imbocco esplicito per la città. Davanti al bianco delle finestre si rivelerà l'aspetto della città, dilatato nella sua rappresentazione da parte di Miller come lo è il volto dell'uomo. *Sin City* lo sta guardando, il punto di vista, suggerito dal contrasto bicromatico, si impone al di fuori dello spazio chiuso in cui si trova la sagoma maschile. È una prospettiva *voyeuristica*, lo sguardo inquieto di un guardone a caccia di stimoli, di un paparazzo con in mano lo scoop della vita, di un assassino che osserva dalla finestra opposta il suo obiettivo. *Sin City* incarna ognuna di queste possibilità, e Miller ce lo dice con una vignetta. Lo sfondo è spezzato, l'assenza di spazio bianco lascia supporre la fusione di quelle che avrebbero potuto essere due vignette, il tempo del racconto scorre in misura leggermente minore, ma la percezione di lettura orizzontale induce a uno scorrere involontario del tempo del racconto, un *panning* cinematografico. Per la prima volta nella narrazione, finora silente, appare la forma più descrittiva del fumetto, il *balloon*, ma dai suoi angoli squadrati, senza alcuna direzione di riferimento verso la figura rappresentata, si esplicita l'esistenza di un narratore contemporaneamente infra ed extra-scenico. Il soggetto dell'enunciazio-



Fig. 5. Miller Frank, *Sin City The Hard Goodbye*, Vol I, 1991 p. 10, Dark Horse Books.

ne intradiegetico è anche il soggetto del discorso, è un'enunciazione enunciativa di discorso diretto del protagonista della vignetta. In piena linea con i canoni espressivi del codice *noir*, filmico e romanzo, la voce immaginata dal lettore, che specula sempre affinché *qualcuno* all'interno del racconto esprima foneticamente quelle enunciazioni (*ivi*), sarà quella roca di un uomo di mezza età, dal tono basso e pacato. Dal suo discorso apprendiamo come la figura maschile sia introversa, probabilmente alieno a retoriche affettive di condivisione e apertura nei confronti del prossimo. Non interagisce con la donna, la cui presenza è addirittura incerta. *La notte è afosa come l'inferno* (trad. nostra), conferma la sua nudità, la stanza è schifosa, tutta la città lo è, non ne è stupito, una cinica frase a effetto rimarca il carattere fascinosamente scontroso del personaggio. Tutti i degni protagonisti dei polizieschi cupi commentano con sé stessi l'evidenza della realtà con caustica saccenza (Venturelli 2007), "deve essere lui il protagonista della vicenda!", esclama il lettore, il pensiero enunciatore dal narratore ne prova la conferma.

#### 4.4 Quarta Inquadratura

La quarta inquadratura ci svela finalmente il vero aspetto del protagonista, il suo volto, ancora non totalmente esposto, ma dalla fisiognomica chiara con i lineamenti del volto visibili (Fig.5). Il lettore ha assaporato abbastanza l'attesa, il percorso di interpretazione intensivo (Eco 1979) ha contribuito a costruire un suo personaggio mentale, una sua estetica unica, prima di poterlo collegare a un volto dato. L'ostilità del personaggio, accennata dai suoi tratti figurativi nelle precedenti vignette, si configura ancora di più dalle evidenti rughe sul volto, equivocabili con molteplici cicatrici. La sua costruzione dell'anima è completa, la sua crudeltà, le abrasioni sul volto, la forma squadrata delle sue spalle che riassume la sua linea di contorno in un quadrato, tutto entra in contrasto sempre più netto

con la figura femminile, ancora di spalle. Nel momento della penetrazione sessuale, Miller rende descrive i loro corpi meno coesi di quanto non fossero nella fase della seduzione. L'uomo è meno predatore, inebriato dalla bevanda alcolica che tiene nella mano tanto quando dalla sensualità della donna. Lo iato temporale fra le vignette appartenenti alla stessa pagina (Figg. 3 e 5) è molto breve, il personaggio ancora privo di nome non deve aver percorso che pochi passi dalla vignetta precedente, ma lo scavalco di campo (la torsione totale dell'ipotetica macchina da presa che cattura il fermo immagine), proibito generalmente nei codici cinematografici ma non alienante nella grammatica del fumetto, ha indotto il tempo del racconto a una prosecuzione incerta, indistinguibile. Miller lavora di nuovo sulla suggestione, sul non detto, sull'implicito, su quella città più timida dei due amanti disinvolti nella loro mancanza di pudicizia. Il bianco rettangolo distorto sullo sfondo spezza la monocromia, richiama la forma squadrata della sagoma dell'uomo, ed è una metonimia grafica del fuoricampo d'impronta di quella finestra da cui il lettore stava osservando senza pudore la scena. Sin City non è mai assente, il suo sguardo proietta l'ombra nera dell'uomo, la confessione della sua anima nera, l'ultima rivelazione della verità acquisita dal lettore. Il richiamo della finestra introduce un "altrove", il luogo di perdizione da cui tutto ha origine. La forza del fumetto, che non deve necessariamente mostrare in ogni momento la spazialità degli avvenimenti, figura retorica invece impropria e negata al mimetismo del mezzo cinematografico, rimarca l'ambiguità della sua plasticità, rimanda a quel "filmico" (Barthes, 1957) proprio di uno stato semiotico connotativo. È un qualcosa che sfugge al senso del livello informativo (*ivi*), e al livello simbolico, il suo senso ovvio, un elemento la cui plasticità non può totalmente tener conto. A livello figurativo quella è una luce, emessa da una finestra, proveniente dall'esterno, l'unica fonte di luce in una stanza altresì totalmente buia, ma non si esaurisce così il suo senso. È inscritto un terzo senso in quella luce, il suo senso ottuso, *erratico e ostinato* (*ivi*: 43), quasi impossibile da descrivere. Quella luce è lo spirito della città. Non si esprime con il solo "esserci" della scena, costringe a una lettura necessariamente interrogativa, quella del lettore *striptico*. Questo tipo di lettore, il cui sforzo di decodifica e decifrazione dei messaggi iscritti nel fumetto viene valorizzato dal lavoro di Miller, e non lasciato a uno stato più passivo derivato dalla narrazione puramente testuale, può far collegare figure figurative e valoriali molto distanti fra di esse, un traduttore di senso "non-ovvio" in uno spazio intersemiotico.

La donna, invece, conferma il suo contrasto plastico con l'uomo e con il resto della scena. La sua schiena spicca fra gli altri elementi per la sua opposizione con il bianco che la circonda, ma non proietta alcuna ombra, non ne ha bisogno, in un ipotetico quadrato di veridizione (Greimas 1979) dichiara di essere come sembra, non ci sono elementi simbolici che minano tale percezione. Lei rappresenta un canone di tipi di bellezza, veicolati attraverso il "segno" del fatto plastico raffigurativo, completamente cristallizzati nella competenza enciclopedica del genere di appartenenza. Capelli lunghi, mossi, ordinati malgrado l'enfasi del momento, formosa ma non eccessiva, linea del corpo ad anfora, dai fianchi teneri e la vita stretta. Un manifesto dello stereotipo della bellezza. Sebbene sia quella più coperta dei due, un segno metaforico che dovrebbe veicolare uno strato di senso più occluso, l'assenza di un'effigie oscura quale l'ombra nella totalità delle vignette analizzate confessa la purezza della donna, la sua verità

già espressa fra le sue sfumature di vita meno stratificate di quelle dell'uomo. La donna non nasconde un animo oscuro, o se lo fa, è meno dichiarato del suo amante. Proprio come una figura femminile fatale, in questo caso catastrofico come potranno testimoniare i lettori dell'intero albo (su cui necessariamente non ci soffermeremo nella sua completezza), è più brava a mistificare. Il suo corpo è scolpito, esente da difetti, Miller non ci cura di tratteggiare le ombre prodotte dalle curve del suo corpo, come invece fa con i muscoli dell'uomo, definite da linee di tessitura essenziali ma significative. La donna è esente da macchie, non è dato sapere se etiche, morali, corporali o caratteriali, o almeno, è questo che Miller, attraverso gli occhi giudicanti del narratore intradigetico, vuole farci credere.

*I'm staring at a goddess*, commenta il nostro protagonista, lui sta divinizzando la sua amante, la idealizza e ne esalta la sua essenza, fa ascendere la sua figura, proiettata materialmente dal suo corpo, a stato di dea. Le dee, non possono avere difetti, o almeno non apparenti, che dea sarebbe se fosse fallace. Il lettore striptico apprende così che tutta la sequenza che porterà al loro atto sessuale, che si dipana dalla quarta inquadratura sino alla quindicesima, è commentata dal punto di vista dell'uomo. Ecco svelato il nostro soggetto dell'enunciazione extradigetico, il lettore è un semplice testimone dei sensi inebriati da sesso e alcolici del protagonista, concentrato unicamente su di lei, inconsapevole della spazialità a lui limitrofa, perciò è oscurata. Ma la spazialità c'è, *Sin City* non può essere rimossa dal suo peccato, i suoi peccatori non ne possono sfuggire, nemmeno nella più totale alienazione dalla sua realtà. Non è un caso, infatti, che nella vignetta n° 16 (Fig. 6), quando l'effetto dopaminergico di alcool e sesso si esauriscono e si torna alla realtà, la città appare, e si porta dietro il cadavere di Goldie (nome svelato nella vignetta n. 15). Non può concedere al suo abitante il lusso di dimenticarsi di lei, il suo peccato non deve rimanere impunito, e il suo più grande peccato è stato quello di cercare di evadere. *Non avrai altro Dio all'infuori di me*, cantava De André ne *Il Testamento di Tito* (1970), e l'unico Dio ammesso a *Sin City* è la città stessa, la figura pagana andava eliminata, e la realtà di Goldie, ora che è spogliata dell'occhio mistificatore dell'uomo e messo di fronte alla fine dell'idillio orgasmatico, è molto meno priva di oscure ombre di quanto il protagonista non volesse credere.

## 5. Conclusione

Il mistero legato all'intreccio del fumetto si estende da questo *frame* (Fig. 6), un'isotopia classica del genere *noir*, secondo la quale il protagonista dovrà imbarcarsi in una pericolosa missione vendicativa alla ricerca del mandante dell'assassino della sua amante, ma dei suoi dispositivi narrativi non ci occuperemo in questa sede. Le vignette sin qui analizzate, scelte minuziosamente per sostenere l'intera architettura del discorso, valorizzano l'attenzione e lo sforzo interpretativo richiesto al lettore striptico per carpire gli strati sottostanti di un fumetto il cui tempo di lettura vuole volutamente essere frenetico, e Miller è universalmente noto per la sua capacità di sostenere la tensione all'interno delle sue opere (Barbieri 2011: 61), ma attraverso la nostra *ekfrasi* qui proposta, abbiamo cercato di esprimere la presenza di segni *ottusi* unicamente propri di una lettura del testo più pacata. Miller ci obbliga a rallentare, a osservare, a tornare indietro, in un gesto di resistenza narrativa che si oppone alla fluidità distratta

della cultura visiva contemporanea, ossessionata dalla ricerca della serialità obbligatoria di fumetti e cinema. *Sin City*, in ultima analisi, non si limita a raccontare una storia: suggerisce una diversa postura del guardare, del leggere e del raccontare a un pubblico perspicace. Una postura, oggi più che mai, sovversiva. *Sin City* accoglie questa dicotomia, pretende dal lettore una capacità analitica sostenuta, non concede al suo pubblico il lusso della distrazione, come la città non lo fa con i suoi protagonisti e in questo panorama mediatico composto da rimpalli di informazioni, estremizzazioni dei drammi, stordimenti visivi, accumulo di elementi pleonastici volti a colmare la dilagante perdita di attenzione contemporanea, si dimostra come una leva capace di generare senso sfruttando una crudezza sintetica che esige di essere *letta* non solo *guardata*.

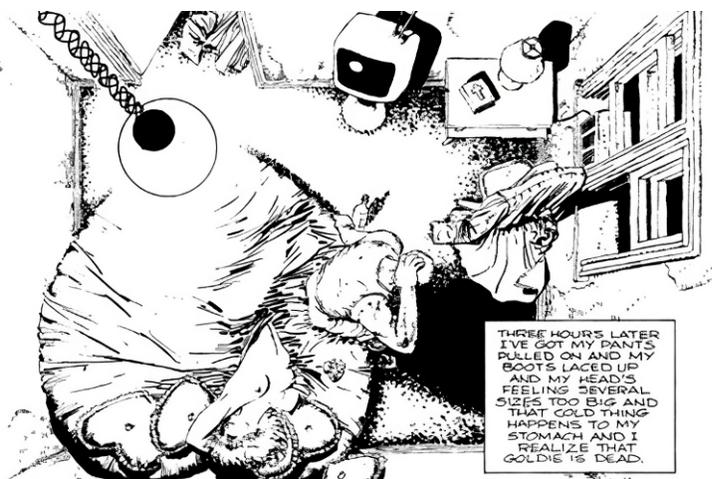


Fig. 6. Miller Frank, *Sin City The Hard Goodbye*, Vol I 1991 p. 14, Dark Horse Books.

## Note

<sup>1</sup> Una pagina a pannello unico in cui una singola vignetta esaurisce l'intero foglio.

<sup>2</sup> Parola giapponese la cui etimologia deriva dai *kanji* 漫画, manga e da 家, ka, che indica il grado di professione adibita alla creazione autoriale, divenuto contenitore di tutti gli autori ricalcanti gli stilemi plastici del fumetto orientale.

<sup>3</sup> La *linea-oggetto* è il segno grafico che costruisce l'oggetto, la *linea-tessitura* si usa per descrivere l'ombra e la sua relazione con la luce, la *linea-contorno* è il segno grafico che delinea il contorno di un corpo.

<sup>4</sup> Come la cottura delle uova, sode, dure.

## Bibliografia

- 
- Barbieri, Daniele  
2011 *Guardare e Leggere. La comunicazione visiva dalla pittura alla tipografia*, Roma, Carocci.  
2004 *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*, Milano, RCS.  
201 *Semiotica del fumetto*, Roma, Carocci.
- Barthes, Roland  
2001 *L'ovvio e l'ottuso*, Torino, Giulio Einaudi.
- Calabrese, Stefano, Rossi, Roberto  
2018 *La crime fiction*, Roma, Carocci.
- Demaria, Cristina, Tiralongo, Aura  
2019 *Teorie di genere. Femminismi e semiotica*, Milano, Bompiani.
- Eco, Umberto  
1964 [2008] *Apocalittici e Integrati*, Milano, Bompiani.  
2013 [1979] *Lector in Fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani.
- Fabbri, Paolo  
2002 *De Tex fabula narratur* in Giordano, Valeria, Pezzini, Isabella, Sossella, Luca, Valeriani, Luisa (a cura di), per Alberto Abruzzese, Roma, Luca Sossella.
- Genette, Gérard  
1976 *Figures III. Discours du récit*, Paris, Seuil; tr. it. *Figure III. Discorso del racconto*, Torino, Einaudi 1992.  
1979 *Introduction à l'architexte*, Paris, Seuil, tr.it. *Introduzione all'architetto*, Milano, Pratiche Editrice 1981.
- Greimas, Algirdas Julien  
1983 *Du Sens II. Essais Sémiotiques*, Paris, Seuil; tr. it. *Del senso II*, Milano, Bompiani 1985.
- Greimas, Algirdas Julien  
1966 *Sémantique structurale*, Paris, Larousse, tr. it. *Semantica strutturale: ricerca di metodo*, Roma, Meltemi 2000.
- Greimas, Algirdas Julien, Courtéz, Joseph  
1979 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage I*, Paris, Hachette; tr. it. *Semiotica: dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Fabbri, Paolo (a cura di), Milano, Bruno Mondadori.
- Hirsch, Foster  
2008 *The Dark Side of the Screen: Film Noir*, Boston, Da Capo Press
- Kannas, Alexia  
2020 *Giallo! Genre, Modernity, and Detection in Italian Horror Cinema*, New York, SUNY Press.
- Marino, Gabriele  
2024 "Emoji. Il volto stilizzato nella comunicazione", in Cimatti, Felice, Maiello, Angela (a cura di), *Quasi viventi. Il mondo digitale dalla A alla Z*, Torino, Codice Edizioni, 71-81.
- McCloud, Scott  
1994 *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, Harper Collins, tr.it. *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Torino, Vittorio Pavesio 2007.
- Murch, Walter  
2000 *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale*, Torino, Lindau.
-

Silver, Alain, Ursini, James

2022 *Film Noir*, Köln, Taschen.

Venturelli, Renato

2007 *L'età del noir. Ombre, incubi e delitti nel cinema americano, 1940-60*, Torino, Einaudi.

## Biografia dell'autore

**Silvestro Pizzati** è un laureando presso la facoltà magistrale in Comunicazione e Culture dei Media. Attualmente sta lavorando alla sua dissertazione finale sotto la supervisione del professor Antonio Dante Santangelo, all'interno di un progetto che analizza un approccio semiotico sincronico nelle narrazioni videoludiche, esplorando il rapporto tra l'essere umano e le esplosioni tecnologiche che lo accompagnano. Ha pubblicato il racconto *Delivery* per l'Italian Institute for Future Studies. Il suo progetto di ricerca, *The Sound Apparatus in Open World Games – Musical Resonance in The Witcher 3 e Red Dead Redemption 2*, è stato presentato al Convegno Semiotico sulla Risonanza del 2024 presso la Palacký University di Olomouc, come vincitore della borsa di ricerca *Eccellenze di Unito*, accompagnato dai professori Massimo Leone, Remo Gramigna e Gabriele Marino. Attualmente sta curando la stesura in prosa di questo progetto per l'editore *Linguistic Frontiers*, in aggiunta all'esecuzione orale già tenuta in lingua inglese nella Repubblica Ceca. La pubblicazione è prevista per settembre 2025.

la casa  
USHER

I libri di Omar

# I libri di Omar

## Serie rossa



Lucia Corrain  
*Una infinita memoria*  
pp. 150; euro 32,00



Omar Calabrese  
*L'età neobarocca*  
pp. 202; euro 25,00



Lucia Corrain  
*Il velo dell'arte*  
II edizione; pp. 314; euro 30,00



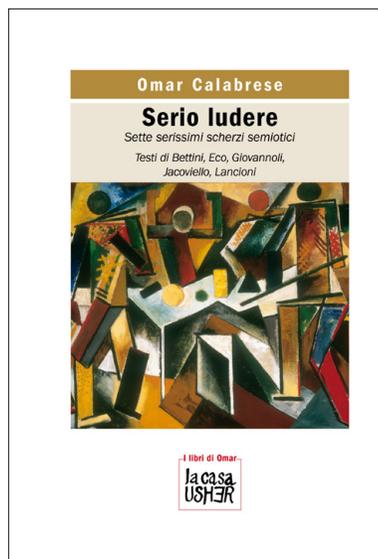
Marvin Carlson  
*Luoghi per lo spettacolo*  
pp. 224; euro 28,00

# I libri di Omar

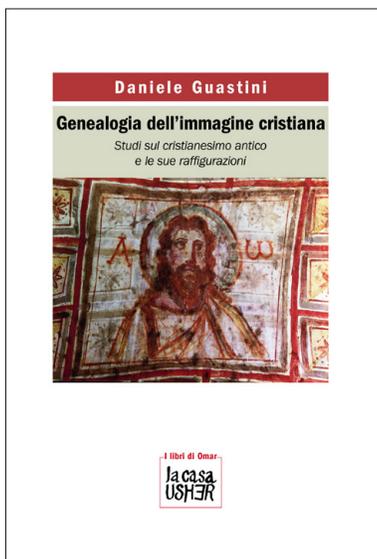
## Serie rossa



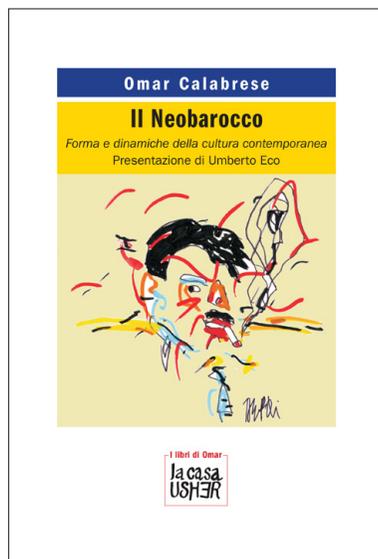
Victor I. Stoichita  
*L'immagine dell'altro*  
pp. 240; euro 29,00



Omar Calabrese  
*Serio Ludere*  
pp. 272; euro 27,00



Daniele Guastini  
*Genealogia dell'immagine cristiana*  
pp. 400; euro 25,00



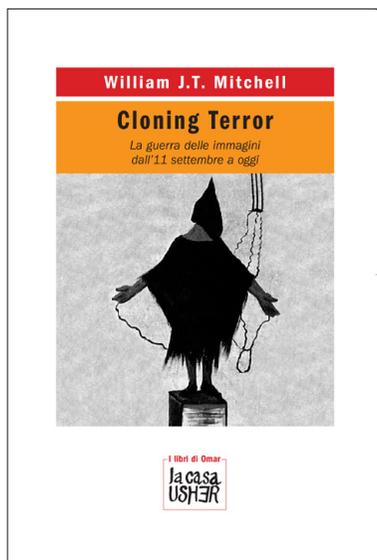
Omar Calabrese  
*Il Neobarocco*  
pp. 464; euro 29,00

# I libri di Omar

## Serie rossa



Tarcisio Lancioni  
*Il senso e la forma*  
pp. 336; euro 19,50



William. J.T. Mitchell  
*Cloning Terror*  
pp. 248; euro 22,00



Louis Marin  
*Opacità della pittura*  
pp. 352; euro 30,00



Omar Calabrese  
*La macchina della pittura*  
pp. 352; euro 30,00

# I libri di Omar

## Serie blu



Andrea Rauch  
*Il racconto della grafica*  
III edizione; pp. 416; euro 48,00



Francesca Della Monica  
*A voce spiegata*  
II edizione; pp. 148; euro 30,00



Andrea Rauch  
*Uno, cento, mille Pinocchi...*  
pp. 320; euro 45,00



Andrea Rauch  
*Libri con figure*  
pp. 272; euro 39,00

# I libri di Omar

## Serie blu



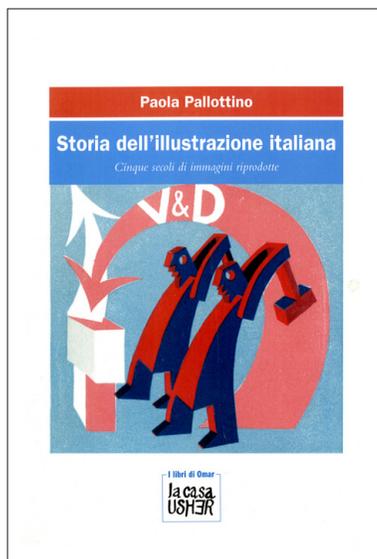
Andrea Rauch  
*Il racconto dell'illustrazione*  
pp. 304; euro 38,00



Carlo Titomanlio  
*Sul palco*  
pp. 376; euro 25,00



Maurizio Boldrini  
*Dalla carta alla rete andata e ritorno*  
pp. 344; euro 22,00



Paola Pallottino  
*La storia dell'illustrazione italiana*  
III edizione; pp. 520; euro 40,00

# Oggi, del teatro



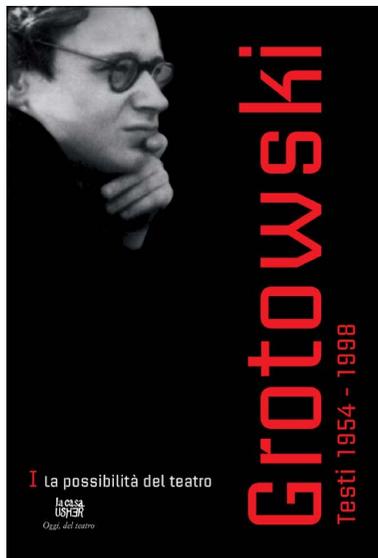
Louis Jouvét  
*Lezioni su Molière*  
pp. 282; euro 29,50



Ferdinando Taviani  
*Uomini di scena uomini di libro*  
pp. 232; euro 28,00

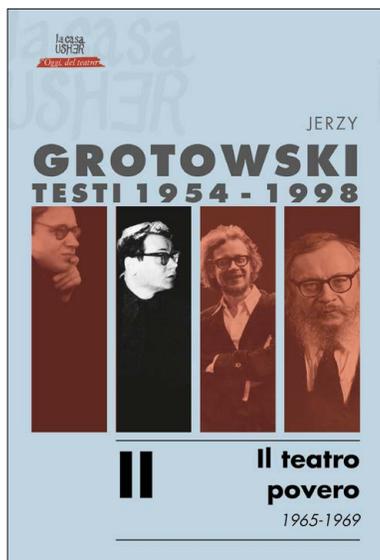


Giuliano Scabia  
*Scala e sentiero verso il Paradiso*  
pp. 280; euro 25,00

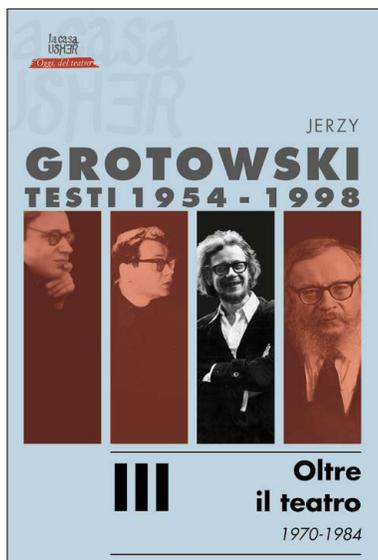


Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.I*  
pp. 264; euro 20,00

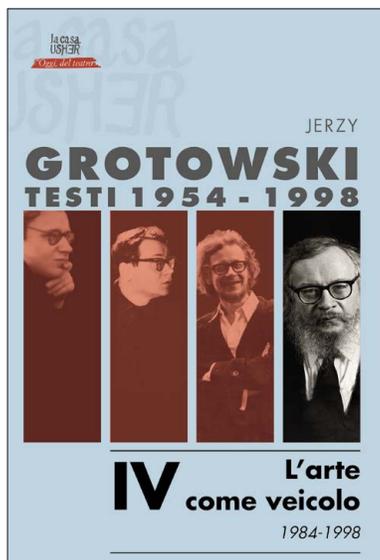
# Oggi, del teatro



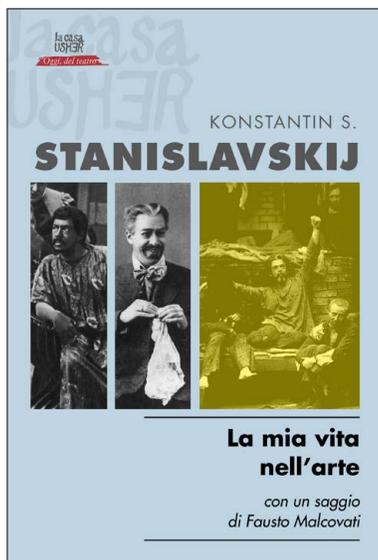
Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.II*  
II edizione; pp. 280; euro 20,00



Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.III*  
II edizione; pp. 272; euro 20,00



Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.IV*  
II edizione; pp. 172; euro 15,00

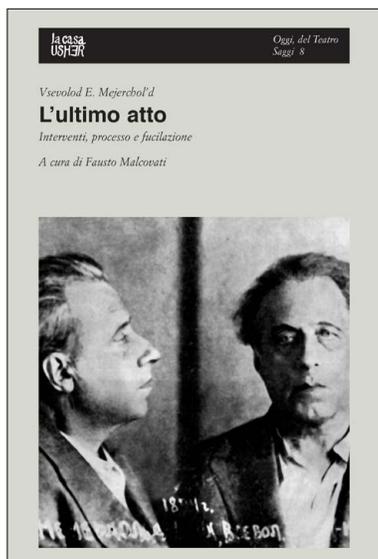


Konstantin S. Stanislavskij  
*La mia vita nell'arte*  
II edizione; pp. 450; euro 25,00

# Oggi, del teatro



Jacques Copeau  
*Artigiani di una tradizione vivente*  
II edizione; pp. 288; euro 24,00



Vsevolod Mejerchol'd  
*L'ultimo atto*  
pp. 240; euro 22,00



Marco De Marinis  
*Il teatro dell'altro*  
pp. 232; euro 25,00



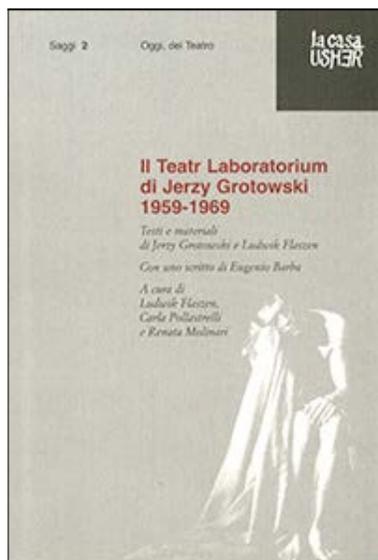
Gianni Manzella  
*La bellezza amara*  
pp. 264; euro 26,00

# Oggi, del teatro

---



Sergio Secchi  
*Il teatro dei sogni materializzati*  
pp. 112; euro 16,00



Jerzy Grotowski, Ludwik Flaszen  
*Il Teatr Laboratorium*  
pp. 200; euro 20,00



Ferdinando Taviani, Mirella Schino  
*Il segreto della Commedia dell'Arte*  
pp. 546; euro 29,00