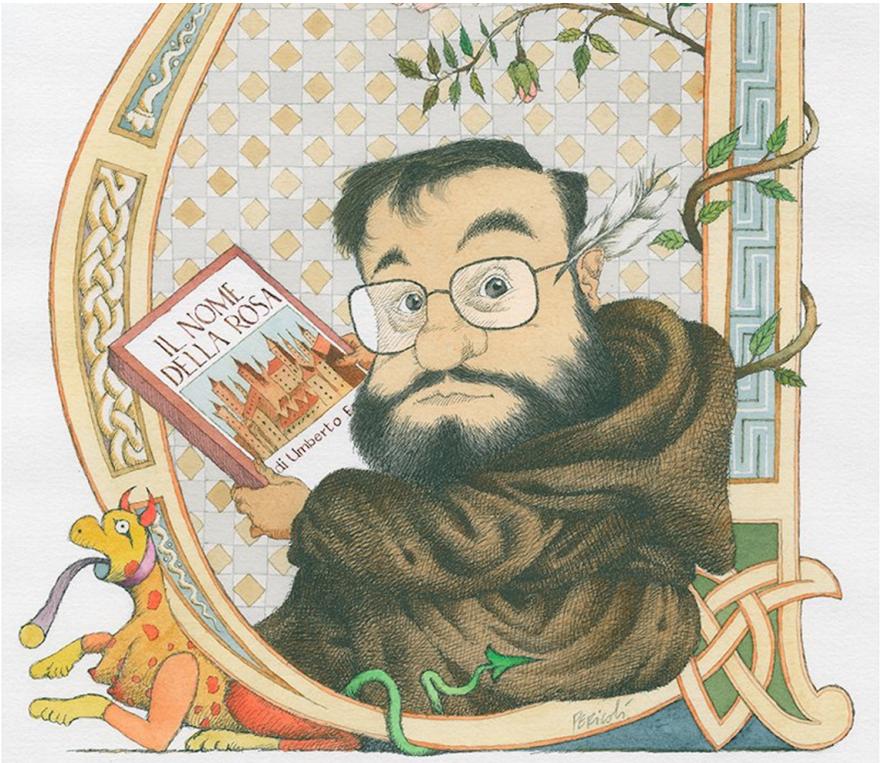


Carte Semiotiche 2025/1

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

---

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

### Effetti collaterali

---

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

### Dialogo

---

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

---

*Abstract*

This paper delves into the theme of nostalgia in comics, aiming to contextualize the analysis of its textual dimensions (Busi Rizzi 2023) within a broader perspective, which posits comics as both the object and the catalyst of the nostalgic experience. Primarily, a distinction is proposed between represented nostalgia (within a text) and produced nostalgia (pertaining to the reception of a text). Represented nostalgia is further subdivided into experienced nostalgia, as in the case of characters recalling the past, and evoked nostalgia, which manifests through thematic, stylistic, and structural strategies. Produced nostalgia, in turn, is divided into contextual and deferred. The former concerns the emotional activation in the reader, who must fill the gaps of the “lazy machine” (Eco 2018) of comics through mechanisms such as McCloud’s (1993) postulated closure or Groensteen’s (1999) *tressage/braiding* and Postema’s (2013) *weaving* processes, thereby actualizing personal and collective meanings and memories evoked by the comic. Deferred nostalgia, conversely, relates to a nostalgic sentiment produced over time towards a specific comic. This nostalgia is proposed to be termed “diegetic” when directed towards the original texts (at least, as they are preserved in memory), and “extradiegetic” when the nostalgic mechanism more evidently uses the comic as a conduit to the lost past of the nostalgic subject (Gibson 2015). The phenomenon of deferred nostalgia is further explored in relation to the idea of “totemic nostalgia” (Proctor 2017), a defensive affection towards an idealized text, through the example of the *Dylan Dog* franchise and the controversies arising from its modernization. This paper thus aims to highlight how nostalgia in comics is a complex experience, involving individual and collective memory, cognitive and affective mechanisms, textual and identity elements, thereby confirming the comic medium’s capacity to convey profound meanings even from the apparent simplicity of its signifiers.

*Keywords:* comics studies, nostalgia, model reader, inferences, identification.

*0. Apertura*

Questo intervento esplorerà il tema della nostalgia in relazione al fumetto, partendo da un articolo già apparso sul numero 9 di *Carte semiotiche* (curato da Ma-

rio Panico), dedicato alle caratteristiche tematiche, stilistiche e strutturali della nostalgia nei testi fumettistici (Busi Rizzi 2023) e mettendo in relazione tale *framework* con un più ampio insieme di tensioni nostalgiche attratte o attivate dal fumetto come oggetto e catalizzatore di dinamiche cognitive e sociali.

La prima ipotesi-guida è che, sebbene la nostalgia preceda la tarda modernità, una svolta nostalgica abbia segnato in modo evidente le pratiche culturali e sociali che hanno caratterizzato gli ultimi decenni della cultura occidentale (cfr. Ercoli 2022; Becker 2023; Becker, Trigg 2024). Osserva a questo proposito Leone (2015: 9, *trad. mia*). che “con l’avvento della postmodernità, i sintomi che erano stati diagnosticati come affetti psicologici individuali sono [diventati] un lutto sociologico che interessava un’intera classe sociale. Nel passaggio dalla patologia individuale a quella collettiva, la dimensione temporale della nostalgia ha superato quella spaziale”. Questa salienza della nostalgia è dovuta in primo luogo alle premesse poste in essere dalla società contemporanea, il cui legame con il passato è caratterizzato da un’inedita capacità di rievocarlo virtualmente (attraverso i mezzi di comunicazione di massa, in particolare digitali), quando non di riproporlo materialmente, in forma di edizione commemorativa, replica, ristampa, remake, reboot e così via.

Il fumetto è un eccellente caso di studio per entrambe le dinamiche. In questo senso, questo articolo prende le mosse in una certa misura (e fatte le debite proporzioni) dal lavoro di Umberto Eco sul fumetto, come critico culturale e semiologo (soprattutto, ma non solo, in *Apocalittici e integrati*, 1964)<sup>1</sup>, ma anche come romanziere. Proprio nel momento in cui i temi e gli stilemi nostalgici iniziano a diventare una presenza ubiqua nella produzione culturale infatti – poco dopo il passaggio di millennio, come risposta all’incertezza sociale e all’appiattimento temporale del tecno-capitalismo –, l’Eco romanziere pubblica *La misteriosa fiamma della regina Loana* (2004), in cui un antiquario (chiamato Giovambattista Bodoni e soprannominato Yambo) viene colpito da un ictus e, avendo perso la memoria a lungo termine, torna nella casa in cui è cresciuto per cercare di recuperare i propri ricordi attraverso la riscoperta degli oggetti medialti (libri, fumetti, dischi, memorabilia) che hanno informato la sua infanzia. La storia diventa quindi un omaggio alla memoria culturale su cui lo stesso Eco si è formato, in un continuo gioco di rifrazioni fra autore e testo (fin dal titolo, riferimento a un episodio del fumetto americano *Tim Tyler’s Luck* – nella traduzione italiana, *Cino e Franco*) e fra tensioni nostalgiche e antinostalgiche (gli anni dell’infanzia del narratore sono anche quelli del fascismo).

### 1. *Le carte in gioco: nostalgia e fumetto, una prima ricognizione*

Questo articolo approfondisce dunque i meccanismi di trasmissione della nostalgia tra un testo e un soggetto nostalgico, avanzando considerazioni che in misura generale possono essere estese a qualunque media, ma che si muovono da caratteristiche medium-specifiche del fumetto. Pertanto, il contributo si concentra sulla nostalgia come passione<sup>2</sup> orientata verso un oggetto<sup>3</sup> nostalgizzato, e mette in secondo piano la nostalgia come stato patemico a sé stante, che tuttavia sostanzia la postura preliminare, e in ultima analisi necessaria, alla concretizzazione di tale passione. Il focus dell’articolo implica anche che non si esaminerà nel dettaglio il concetto di nostalgia in sé (per questo si rimanda a Busi Rizzi 2023) né si esploreranno le tensioni che pure traversano l’esperienza nostalgica, come la sua fun-

zione di ponte verso (e resistenza ad) un futuro e un presente che si percepiscono come indesiderabili, la dialettica tra condizione individuale e collettiva, quella tra la nostalgia per eventi esperiti e nostalgia vicaria, quella tra usi reazionari e progressisti dell'immaginario nostalgico, e così via (cfr. Ercoli 2022; Becker 2023; Becker, Trigg 2024).

Queste premesse portano, riteniamo, a un'idea di nostalgia che differisce parzialmente dalla concettualizzazione che ne fa Greimas nel 1986. In un breve ma estremamente influente saggio lessicologico, Greimas spiega infatti la nostalgia come passione *diaforica*, che coinvolge le due opposte categorie timiche di euforia e disforia e sorge quando un soggetto si trova disconnesso da una persona, un luogo o un oggetto appartenenti a una temporalità passata e irreversibile<sup>4</sup>. In questo, la nostalgia si pone allora come una "resistenza emotiva" all'irreversibilità del tempo, constatandone l'inevitabilità e generando un "rimpianto, ma anche il desiderio attivo che [il passato] torni di nuovo" (Panico 2024: 87, *trad. mia*). Nonostante l'analisi greimasiana metta in luce uno snodo centrale del meccanismo nostalgico, ce ne discosteremo per due ragioni.

La prima è legata alla sua valenza: la conseguenza principale della cultura digitale e delle pratiche globalizzate della contemporaneità è stata, come detto, quella di circoscrivere (se non di eliminare) la natura irrecuperabile dell'oggetto nostalgico, indulgiando invece in numerosi ritorni e riproposizioni di quest'ultimo. Da questo dialogo costantemente aperto con il passato deriva il fatto che l'esperienza nostalgica che caratterizza l'iper-contemporaneità sembra essere estremamente meno dolorosa della sua incarnazione storica. Si potrebbe anzi ipotizzare che della configurazione diaforica di Greimas rimanga soprattutto la felice malinconia di chi sa che il passato, pur irrecuperabile nella sua interezza, può essere costantemente sondato, evocato, esplorato e simulato a scopi consolatori. Riteniamo dunque che la nostalgia contemporanea vada considerata in una forma espansa, che sussume anche quello che Daniela Panosetti chiama *vintage mood* (2013). Per Panosetti si tratta di una modalità diversa dalla nostalgia vera e propria, che inquadra i consumatori nel ruolo di "flâneur retro" (Massimo Leone [2015: 10], in una ricognizione del concetto, li chiama similmente "turisti temporali"). Questo perché, soprattutto in relazione ai media di massa, il lato estetico dell'esperienza nostalgica è ormai indissolubile dalle pratiche merceologiche attuate dall'industria culturale.

La seconda deviazione rispetto all'analisi greimasiana è legata all'estensione e alla direzione della postura nostalgica: Greimas si concentra, sebbene implicitamente, sulla nostalgia in generale, intesa come stato d'animo o *mood* – un filtro cognitivo ed emotivo<sup>5</sup> che, seguendo Carl Plantinga (2008: 86-87), persiste per lunghi intervalli di tempo e non è legato a specifici oggetti (2008: 86-87). L'analisi di Greimas è dunque informata da un'idea di nostalgia, diciamo, ad ampio spettro; inoltre, delle celebri pagine di Proust sulle *madeleine* Greimas ritiene soprattutto l'idea che la nostalgia muova da un ricordo involontario, le cui cause e dinamiche rimangono in ultima analisi oscura. Questo articolo, come detto, prenderà invece in considerazione più limitatamente il passaggio patemico – il *transfert*, se ci è concesso – più che lo stato d'animo nostalgico in senso ampio, concentrandosi pertanto sulla nostalgia come passione attratta da e diretta verso un oggetto specifico (2008: 86-87). Se la memoria produce identità negoziando discorso pubblico e privato (Stacey 1994: 63), i prodotti culturali (libri, film, serie TV, fumetti e così via) e gli oggetti commemorativi (come foto e video personali o souvenir) riproducono e intensifi-

cano il legame tra esperienza singola e plurale, personale e collettiva (Gibson 2015: 35), offrendosi come serbatoio nostalgico potenziale. Ciò è vero soprattutto considerando la nostalgia come modalità estetica (e passione) saliente nell'iper-contemporaneità, e pensando al caso del fumetto. Come osserva Mel Gibson (2015: 192), i fumetti – tradizionalmente una lettura infantile e adolescenziale<sup>6</sup> – sono un tramite verso i sé del passato, collegato a una rete di associazioni personali e dotato dunque del potenziale di richiamare alla mente momenti chiave della gioventù e ancorarli ai contesti storico-sociali dell'epoca. In più, essi sono oggetti commemorativi, capaci di catturare, rappresentare e raccontare con estrema efficacia la storia individuale e collettiva. Sono, inoltre, un medium che ha sempre permesso e incoraggiato una stretta relazione tra creatori e utenti, favorendo dinamiche di fedeltà e fandom che spesso scaturiscono, con il passare del tempo, in effetti nostalgici. Nonostante il boom di studi sulla nostalgia dell'ultimo decennio e lo stretto legame tra nostalgia e fumetti, l'intersezione tra i due concetti non è ancora stata studiata estesamente, sebbene alcuni filoni di indagine si siano consolidati. In particolare, si possono individuare tre principali direzioni di interesse: lo studio della nostalgia in relazione alle pratiche di consumo dei fumetti (cfr. Gibson 2015, 2023; Tilley 2017; O'Malley 2017; Lewkovich 2019); l'analisi della nostalgia come tema, soprattutto come critica ideologica (Lizardi 2013; Cremins 2014, 2017; Maliangkay 2015; Carmichael, Dajko 2016; Tomabechi 2019; Villamandos 2022); e la disamina delle caratteristiche estetiche e narrative dei fumetti nostalgici (Bridges 2015; Marrone 2016; Busi Rizzi 2018, 2021, 2023; Azevedo 2019).

Questo contributo si concentra su un lato parzialmente diverso, osservando le specifiche semiotiche che uniscono nostalgia e fumetti dal punto di vista cognitivo (legato all'atto della lettura) e culturale (in relazione alle pratiche di ricezione e consumo). In ciò, l'articolo costituisce un seguito e un contrappunto a quello del 2023 in cui mi concentravo su tre categorie di strategie e trigger nostalgici a livello testuale – vagliando elementi tematici, formali e strutturali – con cui un fumetto può elicitar il sentimento nostalgico. Qui ho cercato di condensare quanto più possibile ciò che ho già trattato, e di dedicarmi più nel dettaglio alla questione che tale articolo sfiorava soltanto, cioè quella che riguarda la trasmissione della nostalgia in relazione alle specifiche mediali, materiali e socioculturali del fumetto.

Riprendendo il lavoro di Isabella Pezzini sulla semiotica delle passioni (1991, 1998), Piero Polidoro propone di individuare tre modi della nostalgia in relazione alle serie TV: nostalgia rappresentata o prodotta, e, nel secondo caso, nostalgia come effetto testuale (che Polidoro lega esplicitamente all'*intentio operis*), e nostalgia come effetto circostanziale (Polidoro 2017: 74-78).

Vorremmo accogliere la divisione di Polidoro, ma aumentarne la granularità. Manterremmo innanzitutto invariato il primo livello, cioè la distinzione, sulla base delle specifiche spaziotemporali e patemiche, tra una nostalgia rappresentata e una prodotta, tenendo però conto che le diramazioni sono in ampia comunicazione. Tenendo a mente le caratteristiche del fumetto, medium multimodale basato su una dialettica continua tra canali enunciativi e, all'interno di essi, tra esplicitazione e condensazione, si propone di dividere ulteriormente la nostalgia rappresentata tra una nostalgia *esperita* (diegeticamente, per il tramite di un personaggio/narratore) e una nostalgia *evocata* (attraverso strategie tematiche, stilistiche e strutturali). Nel secondo caso, la nostalgia prodotta può essere suddivisa in *contestuale* – legata ai meccanismi del transfert nostalgico durante l'atto di lettura – e *deferita*, basata sull'attaccamento emotivo e identitario a un determinato fumetto. Tale attacca-

mento può essere a sua volta orientato verso la storia (“diegetico”) o extradiegetico, orientato cioè verso l’incarnazione materiale di tale fumetto, che si fa ‘oggetto transizionale’ (Hills 2002: 108), cioè tramite materiale, verso i sé passati che rappresentano il vero oggetto della nostalgia (Fig. 1).

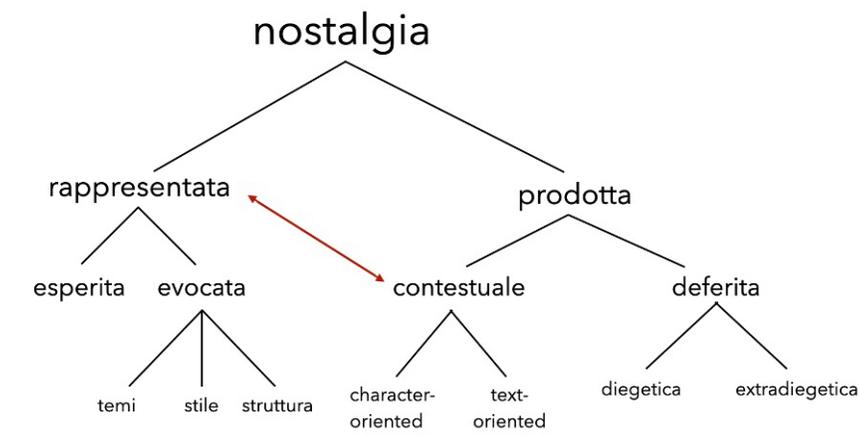


Fig. 1. L’emozione nostalgica in relazione al fumetto.

## 2. Estetiche della nostalgia: nostalgia *esperita* ed *evocata* nel fumetto

Come detto, nonostante la tipologia qui adottata sia inedita, ho già discusso ampiamente, in passato, la nostalgia rappresentata (Busi Rizzi 2018, 2021, 2023); questa parte sarà dunque inevitabilmente rapida.

Propongo di chiamare nostalgia *esperita* la fattispecie in cui un soggetto rappresentato in un fumetto ricorda il passato con malinconia e desiderio, a seguito di un cambiamento di stato che ha reso la sua condizione irrimediabilmente diversa. Tale personaggio è prototipicamente saliente – generalmente il protagonista/narratore, e spesso anche il principale focalizzatore – e, in funzione della sua centralità narrativa, funge da mediatore dell’istanza nostalgica per il lettore. Nei fumetti, ciò si lega da un lato alla preferenza che alcune correnti o formati (per esempio, il fumetto indipendente o il *graphic novel*) hanno per le (pseudo)autobiografie, e dall’altro al genere del Bildungsroman e al periodo dell’adolescenza (cfr. Busi Rizzi 2023: 90-93).

La nostalgia *evocata* risulta invece dall’azione congiunta di una serie di elementi tematici, stilistici e strutturali del fumetto, che danno forma a un’enunciazione nostalgica.

La dimensione tematica si dipana a sua volta in una serie di motivi che si influenzano e orientano la vicenda, e che possono essere ricondotti, a seconda dell’isotopia dominante, a quattro categorie: il tempo, lo spazio, i sensi e i *realia*. I marcatori temporali si possono ulteriormente suddividere in *marcatori dello scorrimento del tempo*, fondati sul legame dell’uomo con il tempo naturale, non antropico, in alternanza tra avanzamento e riproposizione ciclica, ripetizione e differenza (ne fanno parte i fenomeni naturali legati alla stagionalità, e le ricorrenze individuali

e sociali), e *marcatori del congelamento del tempo*, che catturano invece un istante specifico, restituendolo com'era in quel determinato momento: è il caso delle fotografie e della capacità del fumetto stesso di rappresentare la realtà, agendo da cronaca di un passato perduto. La dominante temporale apre a quella spaziale, che coinvolge in realtà tanto i luoghi quanto gli spazi. I luoghi – adottiamo qui la dicotomia anglofona tra *place* e *space*, sebbene per Michel de Certeau (2001: 175-176), ad esempio, i termini siano invertiti – sono quelli che incorporano dinamiche abitative, identitarie e affettive, e in questo senso il luogo nostalgico per eccellenza è quello che chiamiamo casa. Gli spazi, invece, traggono il proprio potenziale nostalgico dalla loro materialità – da processi di erosione, usura, invecchiamento, soprattutto quando essi si dipanano su un *deep time* che trascende l'esperienzialità del singolo essere umano: un paesaggio apparentemente immutabile che cambia conformazione, un albero centenario che muore, e così via. Il riferimento alla materialità ci porta innanzitutto alla rappresentazione della memoria somatica e sensoriale, che si lega alla categoria della nostalgia esperita: perché un discorso nostalgico si dipani attraverso elementi sensori, è necessario che un personaggio/narratore funga da mediatore – almeno per tatto, gusto e olfatto. Un caso particolare è quello della musica, che non è legata solo alla percezione auditiva ma a una complessa storia di atti codificati, socializzati e, in modo più evidente dal ventesimo secolo, mercificati. La rappresentazione della musica in chiave nostalgica è dunque tanto sinestetica quanto sineddochica – la musica agisce nostalgicamente nel fumetto principalmente in forma di testo di una canzone, o di merchandising a tema musicale (magliette, vinili, ecc). Questo chiama in causa il quarto elemento tematico, quello legato alla rappresentazione dei *realia*, legati a loro volta anche all'idea di marcatori del congelamento del tempo. Pensiamo principalmente agli oggetti, e ancora più alle *commodities*, le merci, e agli oggetti mediali, che sono capaci di essere *souvenir*, seguendo la divisione di Susan Stewart (1993), allo stesso tempo privati e pubblici, individuali e collettivi. È attraverso l'uso di questo tipo di motivi che ho suggerito precedentemente che i fumetti nostalgici arrivino a creare un *effetto di passato* sul modello dell'effetto di reale barthesiano (Busi Rizzi 2023: 93).

Perché i *realia* (in particolare) e tutti gli elementi tematici (in generale), siano *trigger* efficaci, sono però necessari alcuni accorgimenti stilistici. In primis, la densità figurativa – la dialettica tra iconicità, cioè semplificazione, e fotorealismo – dev'essere equilibrata: un certo livello di sottrazione e astrazione, secondo McCloud (1993), incoraggia i lettori a supplementare i testi con il proprio vissuto; ma il giusto dettaglio rende i *realia* specifici, riconoscibili, *tangibili*, ne schiude il potenziale nostalgica. Continuando a vagliare lo stile, spicca la dinamica tra stile individuale e soggettivo, anche perché “i media sono molto spesso nostalgici di se stessi, del loro stesso passato, delle loro strutture e dei loro contenuti” (Niemeyer 2014: 7, *trad. mia*). Infine, un ruolo principe lo ha il colore: anche se gli studi sulla *color emotion* suggeriscono che gli effetti del colore sono sempre culturalizzati – e purtroppo mancano ancora studi approfonditi sul colore nel fumetto – agiscono come coadiuvanti nostalgici convenzionali il riuso di una specifica palette di colori (legata a un autore, a un genere, a un periodo) e l'adozione di palette incentrate su bianco e nero, seppia e desaturazione (Busi Rizzi 2023: 95-97). Tornando al riuso di specifiche palette di colori: la ripresa intertestuale di elementi esistenti, tanto stilistici quanto tematici, è una delle pratiche chiave, a livello strutturale, per incoraggiare il sentimento nostalgico facendo leva sulla

capacità del *pastiche* di attivare (seguendo Eco 1979: 79-84) le sceneggiature intertestuali del lettore.

Le altre strategie nostalgiche del fumetto hanno a che fare con la costruzione di una struttura analettica – una ripartizione tra il passato e il presente che può far leva sulla spazializzazione del tempo propria del mezzo-fumetto – e con l'uso della materialità del paratesto per rinforzare l'effetto nostalgico (Busi Rizzi 2023: 99-101).

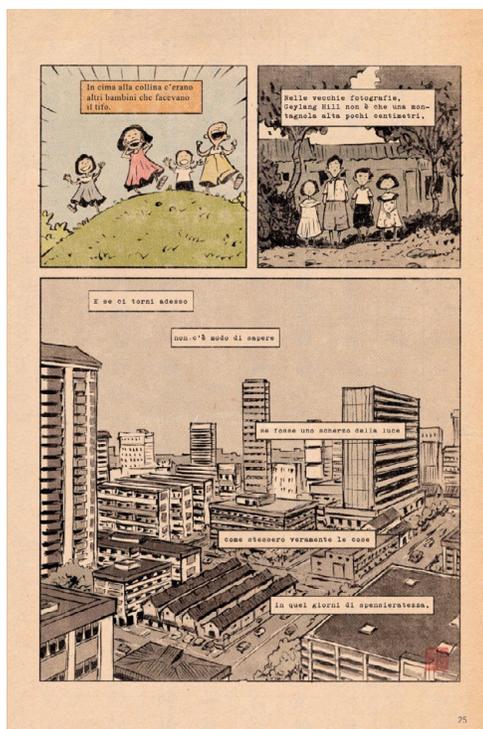


Fig. 2. *L'arte di Charlie Chan Hock Chye* di Sonny Liew (© Pantheon Books 2015, Bao Publishing 2017).

Prendiamo ad esempio una pagina da *L'arte di Charlie Chan Hock Chye* di Sonny Liew (Fig. 2). La nostalgia esperita è incarnata da un narratore (che occupa qui le didascalie, ma che precedentemente abbiamo visto in prima persona). A livello tematico, spiccano una dicotomia temporale (ora/allora) e una progressiva mutazione degli spazi rappresentati, che si fanno sempre più pieni, antropizzati, e opprimenti. A livello formale, questo effetto è rinforzato dal passaggio dal colore della prima vignetta alle sfumature di seppia della seconda e della terza; ma ulteriormente e in tutto il libro, dai continui procedimenti di simulazione di una materialità passata e analogica: la pagina è fintamente invecchiata e ingiallita, e fa parte di un fumetto *en abyme*, realizzato dal protagonista del libro (qui narratore) e introdotto tre pagine prima da una presunta didascalia curatoriale che recita: “GEYLANG HILL, 1986, Chan Hock Chye. Autopubblicato. Da una raccolta di storie brevi di Chan” (Liew 2017: 22). È attraverso il *pastiche* del libro d'arte (interpolato a un presunto fumetto biografico) che si

dipana l'opera di Liew, integrando elementi eterogenei attribuiti a epoche diverse della vita del protagonista, un immaginario fumettista singaporiano la cui vita si intreccia con gli eventi storici e politici della città, dagli anni '50 fino ai giorni nostri.

### 3. Pratiche della nostalgia 1: personaggi e sentimenti

Se nel caso di Liew l'effetto di passato è evidente, è lecito chiedersi in che modo esso si possa tradurre in un'esperienza nostalgica da parte del lettore. Seguendo la descrizione di Eco del passaggio da autore a lettore modello, "un testo postula il proprio destinatario come condizione indispensabile non solo della propria capacità comunicativa concreta ma anche della propria potenzialità significativa. In altri termini, un testo viene emesso per qualcuno che lo attualizzi" (1979: 52-53). Muoviamo allora la nostra attenzione ai meccanismi della nostalgia *prodotta*, iniziando dal sottotipo che abbiamo chiamato *contestuale*, relativo all'attualizzazione del potenziale nostalgico testuale discusso finora (in questo senso, nel diagramma, se ne è sottolineato il legame con la nostalgia rappresentata).

Nella sua indagine su letteratura, emozioni e identificazione, Oatley (1994)<sup>7</sup> inizia identificando due tipi di risposte emotive a un testo: esterne, che riguardano il confronto del lettore con il testo, e interne, in cui il lettore entra metaforicamente nel mondo diegetico. Nel primo caso, le emozioni derivano dall'assimilazione o dal contrasto con schemi mentali di cui il lettore è in possesso, creando anticipazione o sorpresa. Gli "schemi mentali" vanno intesi qua nello stesso modo in cui Eco parla delle sceneggiature "comuni", le quali "provengono al lettore dalla sua normale competenza enciclopedica, che condivide con la maggior parte dei membri della cultura a cui appartiene, e sono per lo più regole per l'azione pratica" (Eco 1979: 84). Nel secondo caso, le emozioni possono essere dirette verso i personaggi (per esempio, simpatia o antipatia); possono riaffiorare da emozioni già provate dal lettore in circostanze analoghe a quelle testuali; oppure possono dipendere dall'identificazione con un determinato personaggio o insieme di personaggi. In relazione al caso specifico della nostalgia, vorremmo riformulare (o integrare) questo modello pensando in primis alla direzionalità dell'afflato nostalgico e distinguendo una nostalgia *character-oriented*, che fa leva sulla vicinanza del lettore a tale personaggio, e una *text-oriented*, che agisce con maggiore intensità quanto più il lettore viene coinvolto nella narrazione. Questo caso riguarda dunque le strategie testuali che possono avvicinare il lettore e lasciargli spazio per riempire la narrazione con informazioni provenienti dal proprio vissuto<sup>8</sup>.

Si ha nostalgia *character-oriented* quando la nostalgia si trasmette da un mediatore (personaggio/narratore) nostalgico a un lettore. Nonostante questo processo possa sembrare intuitivo, lo è solo ponendo come presupposto implicito l'attivazione in qualche misura automatica di una reazione empatica o identificativa da parte del lettore, anche accettando senza indugi una soluzione al meccanismo noto come paradosso della finzione. Quest'ultimo postula che, di fronte a opere di narrativa non fattuali, non si applichi un meccanismo che governa la nostra vita reale, cioè il fatto che in linea di principio, se smettiamo di credere nell'esistenza dell'oggetto di un'emozione, anche quell'emozione cessa di essere (ad esempio, se ci viene detto che il nostro gatto è morto, ma scopriamo che il gatto è vivo e che la sua morte non è avvenuta, non siamo più tristi)<sup>9</sup>. La soluzione che adottiamo a riguardo in questo articolo è quella della *thought theory*, secondo cui la nostra ri-

sposta emotiva alla finzione è la stessa che avremmo di fronte a persone ed eventi reali: ciò che facciamo di fronte a narrazioni di fantasia è “intrattenere nel pensiero” (Carroll 2003) quelle entità o quegli eventi come veri.

Rimane da chiedersi che cosa possa spingerci ad allineare la nostra postura affettiva, per così dire, a quella di un personaggio. In maniera forse controintuitiva (e certamente controcorrente rispetto a molta letteratura riguardante il fumetto), preferiremmo evitare l'automatismo con cui vengono spesso esaminati i meccanismi di empatia e identificazione con i personaggi fittizi (cfr. Coplan 2006; Plantinga 2008), soprattutto attraverso una sovraestensione del presunto ruolo dei neuroni specchio in tali processi (a tale proposito, cfr. Turvey 2020). Vorremmo invece adottare l'ipotesi che tale allineamento dipenda, in modo più basilare, dalla vicinanza tra lettore e personaggio, così come la intende Jens Eder (2006), che ne identifica cinque tipi: (1) relazioni percepite nello spazio e nel tempo, cioè l'occupazione dello spazio diegetico da parte di quel personaggio (*ivi*: 72-73); relazioni cognitive con menti e corpi fittizi, cioè l'accesso e l'allineamento alla prospettiva mentale del personaggio, che può potenzialmente avvenire lungo quattro assi: percettivo e immaginativo (vedere, sentire, allucinare e sognare), epistemico e doxastico (conoscere, credere), valutativo e conativo (giudicare, valutare, avere interessi, preoccupazioni, desideri, obiettivi e piani), e affettivo (avere emozioni, stati d'animo e sentimenti) (*ivi*: 73-74); relazioni sociali percepite di somiglianza e familiarità (*ivi*: 75); interazione parasociale, cioè la sensazione (illusoria) di interagire con personaggi come se li si conoscesse nella vita reale (cfr. ancora Carroll 2003); e risposte emotive di vicinanza affettiva (Eder 2006: 75). Il vantaggio del *framework* di Eder è che si presta ad essere considerato come un insieme di parametri che vanno a formare varie combinazioni di prossimità ai personaggi, la quale a sua volta costituisce solo una precondizione che favorisce il possibile contagio nostalgico. Per quanto possa sembrare tautologico, quindi, un personaggio nostalgico ha il potenziale di incoraggiarci a provare nostalgia in primis quando ha un ruolo saliente in termini di presenza nella (e mediazione della) storia raccontata, e il testo non sembra incoraggiare una postura oppositiva. È il primo meccanismo di coinvolgimento del lettore di un fumetto individuato da Maaheen Ahmed (2016: 24), basato sull'incoraggiarne la partecipazione vicaria con il fine di coinvolgere il lettore “nella storia e nei suoi personaggi, eventualmente identificandosi con un personaggio principale”.

#### 4. Pratiche della nostalgia 2: proiezioni e tessiture

Il secondo tipo di nostalgia contestuale che abbiamo individuato è quella *text-oriented*; essa dipende dalla capacità e dalla volontà del lettore di interagire con il testo e attualizzarne le *affordance*. Da questo punto di vista, rilevano l'incompletezza e l'interattività che caratterizzano la significazione del fumetto, e che necessitano di un lettore modello attivo, che investa, cognitivamente ed emotivamente, nel testo che legge.

Anche al livello più evidente – seguendo cioè la successione di testi e immagini secondo un protocollo di lettura lineare e sequenziale – l'enunciazione visiva del fumetto infatti scompone, seleziona e posiziona nelle varie vignette solo parte degli eventi, lasciando al lettore il compito di completarne la narrazione lacunosa: è il principio che Scott McCloud (1993: 63-72) chiama *closure*, basandosi sul “fenomeno di osservare le parti ma percepire il tutto” postulato dalla Gestalt.

Seguendo Daniele Barbieri (1991: 271-272), “la capacità di rappresentazione del fumetto (dal punto di vista della durata temporale) è inferiore a quella del cinema, e di conseguenza il fumetto deve spesso ricorrere alla narrazione ellittica tipica della letteratura”.

Riempire mentalmente le lacune (i *gaps*) tra una vignetta e l'altra è una delle caratteristiche distintive della lettura del fumetto, ma non è l'unico procedimento che ne permette la decodifica, e non è esclusivo del medium. Al contrario, segmentazione, frammentazione e omissione non si esauriscono nello spazio bianco tra le vignette – detto *gutter* (McCloud 1993: 66), “spazio bianco” (Barbieri 2017: 49), o “spazio intericonico” (Baetens, Frey 2015: 121): esse riguardano le ellissi narrative e la modulazione, a livello figurativo, di dettaglio e deformazione, invitando il lettore a colmare i vuoti secondo gli schemi mentali in possesso del proprio repertorio (cfr. Busi Rizzi 2023: 94, 101). A questa dinamica di sottrazione di senso se ne accosta una di accumulazione, legata agli altri protocolli di lettura attivati dalle pagine del fumetto: quello tabulare (Fresnault-Deruelle 1976), che ha che fare con la visione olistica della pagina stessa e con gli effetti di senso suggeriti dal layout (Peeters 1998), e quello sistematico, dovuto a ciò che Groensteen (1999) chiama *tréssage* o ‘artrologia generale’: una rete di significanti interconnessi attraverso cui vignette anche distanti varie pagine intessono rimandi iconici o semantici l'una con l'altra. Ancora seguendo Barbieri, la tavola “chiede anche di essere guardata nel suo complesso, non solo letta nel suo dettaglio narrativo; e le relazioni tra una vignetta e la successiva non sono soltanto di carattere narrativo, ma anche visive, grafiche” (Groensteen 2011: 99).

In questo senso, il fumetto si configura, si parva licet, come una *macchina pigra disegnata* (riprendendo la definizione di Umberto Eco del testo letterario come “macchina pigra”, 2018), ovvero strutturalmente incompleto e bisognoso dell'intervento interpretativo del lettore<sup>10</sup>. Leggerlo si presta idealmente al processo di ricomposizione che Barbara Postema (2013: 113) chiama *weaving*, ovvero l'atto di riesaminare vignette già lette per rilevare connessioni ed echi sfuggiti a una prima lettura.

Riprendendo l'esempio in Fig. 2, possiamo ripensare a come le categorie di nostalgia esperita ed evocata siano fortemente collegate al funzionamento del fumetto come network. Senza il contrasto tra le pagine ingiallite del fumetto *en abyme* e quelle bianche che lo precedevano – e senza la rete di procedimenti simili che si susseguono nel corso del graphic novel di Liew – l'effetto nostalgico sarebbe stato probabilmente minore, per la tendenza del lettore a naturalizzare lo stile dei fumetti che si legge, riassessando a ogni inizio la propria idea di default.

Un testo nostalgico richiede dunque un certo lavoro inferenziale e interpretativo, e viene attualizzato tanto più pienamente quanto più compiutamente il lettore è capace di rilevarne le isotopie nostalgiche.

Questa combinazione di lettura, decodifica e veduta d'insieme, di desiderio di progressione narrativa e piacere estetico, di vettorializzazione e libero girovagare per le pagine, incoraggia fortemente la vicinanza emotiva del lettore (e dunque la nostalgia contestuale). È evidente però che, per recepire i trigger testuali (la nostalgia rappresentata) e attualizzarli (la nostalgia prodotta contestuale), il testo fumettistico necessita di un lettore modello (vicino all'idea di Mario Panico [2020: 221] di *nostalgico modello*): per quanto la spinta nostalgica del testo sia intensa, la sua realizzazione patemica dipende in primis dalla postura nostalgica del lettore, dalla sua disponibilità ad allinearsi alla nostalgia rappresentata, e dalle sue

inferenze, le quali dipendono a loro volta dall'enciclopedia di cui è in possesso.



Fig. 3. *Come Prima* di Alfred (© Delcourt 2013, Bao Publishing 2014).

Prendiamo ad esempio la pagina di *Come Prima* di Alfred che ritrae una Fiat 500 (Fig. 3). Per lo scrittore è carica di tensioni nostalgiche intrinseche, perché sulla 500 di mio zio ho guidato, per così dire, le prime volte, ancora ragazzino, con lui accanto che mi aiutava a cambiare marcia, e ricordo che cambiare marcia sulla 500 era difficilissimo, un'esperienza che la mia generazione ha provato raramente, visto che quel meccanismo era ormai obsoleto negli anni 80. Un lettore che non abbia mai guidato (o, per qualche ragione, visto dal vivo) una 500 in vita sua non proverà la *stessa* nostalgia. Occorre sottolineare però che ciò non esclude tale lettore (empirico) dall'alveo del lettore (nostalgico) moderno: anche se il richiamo esperienziale è, in chiave nostalgica, il più forte e immediato dei *trigger*, la nostalgia può anche essere rivolta verso un passato che esula ed esonda dal proprio vissuto. Soprattutto nella realtà ipermediata della contemporaneità, ogni lettore è infatti parte di una fittissima rete di rimandi intertestuali e intermediari per cui, anche non conoscendo un determinato oggetto, non avendolo esperito, persino non sapendolo collocare cronologicamente con esattezza, non è detto che rimanga immune allo stimolo nostalgico. Si può non aver mai visto dal vivo la Fiat 500, ma avere traversato qualcosa – la storia del design, le pubblicità e i film in cui compare, anche solo la nostra percezione intuitiva della sua natura anacronistica e la sua tecnologia *rétro* – che non solo ci permette di situarla nel passato, ma anche, potenzialmente, di percepirla come oggetto desiderabile (e dunque nostalgizzabile)<sup>11</sup>.

### 5. Pratiche della nostalgia 3: materialità e identità

Questa riflessione apre all'ultima categoria che abbiamo postulato, quella della nostalgia deferita, che proponiamo di dividere in diegetica ed extradiegetica. La dicotomia è ancora più porosa delle precedenti, e comporterà una continua oscillazione tra i suoi due poli.

Definiamo qui "extradiegetica" la nostalgia che si riferisce ai fumetti in quanto simulacro del passato e potenziale estensione del sé del lettore. Nel primo senso, come osserva Panico (2020: 87), gli attivatori di nostalgia sono "il risultato complesso di una serie di investimenti valoriali che producono un 'atto semiotico di identificazione' [...] in cui un simulacro smette di essere oggetto per sé e assume un valore che è dipendente dal passato'. Inoltre, i prodotti mediali possono diventare, nel corso del tempo e indipendentemente dal proprio contenuto, gli oggetti di un'azione memoriale (nostalgica) di ricordo e identificazione da parte dei loro fruitori. Richiamando ancora Gibson (2015: 192), i fumetti, tipicamente una lettura infantile e adolescenziale, si prestano particolarmente a fungere da promemoria dei sé passati, essendo legati a una rete di associazioni personali che ricorda momenti chiave della gioventù e aiuta a localizzarli nel tempo e nel contesto storico-sociale. Se i ricordi sono centrali per l'identità di una persona, tali oggetti e le pratiche a essi legate diventano l'incarnazione materiale (l'"oggetto transizionale", per dirla con Hills [2002: 108]) dei "ricordi preziosi" dei fumetti letti da bambini (*ivi*: 189). Quei testi diventano dunque risorse di creazione di significato personale, di auto-identità, di auto-narrazione e di auto-continuità (Gibson 2017: 1122); e proprio per questo (e qui ci si sposta verso la nostalgia diegetica) sono la sede principale di pratiche difensive quando tali testi vengono alterati: ristampe, *reboot*<sup>12</sup> e adattamenti, in quanto siti di potenziali emendamenti (spesso alla luce di una mutata sensibilità storica), sono anche il luogo di un continuo conflitto valoriale in cui spesso si esplica il lato più reazionario della nostalgia.

La cosa affascinante, in questo senso, è la polisemia che vengono ad assumere le idee di "innocenza", "semplicità" e "autenticità" – concetti carichi ideologicamente, e tanto soggettivi quanto problematici<sup>13</sup> – spesso invocate. Possiamo individuare almeno tre direzioni attraverso le quali il concetto si sviluppa nella cultura fumettistica contemporanea: l'elogio della maggiore semplicità dei vecchi fumetti, presumibilmente più semplici e godibili di quelli contemporanei; la nostalgia per il maggiore spazio di libertà che consentiva ai lettori di fumetti di fantastificare su quei testi; e la difesa identitaria dei testi a cui i fan tenevano quando erano più giovani.

La prima direzione richiama l'effimerità che ha a lungo contraddistinto i fumetti – come medium meno legittimato, sede di narrazioni infantili e *naïf* (o al contrario cariche di erotismo e violenza facili), ma anche come oggetto materiale deperibile e dunque intrinsecamente poco incline ai processi di conservazione e collezionismo di cui invece è stato storicamente oggetto. Le trame più semplici dei fumetti della prima metà del ventesimo secolo e lo spazio collaborativo (in senso cognitivo e sociale) offerto dalla cadenza seriale fornivano ai giovani lettori un mondo narrativo costitutivamente incompleto (Eco 1994), di cui anticipare e discutere le potenziali direzioni nel tempo che intercorreva tra un numero e l'altro. Quest'ulteriore necessità di riempimento delle lacune implicata dalla serialità permetteva una più sentita risposta emotiva e una maggiore libertà palincestuosa (per dirla con Genette 1982) rispetto ai consumi culturali verso cui gli stessi soggetti si so-

no verosimilmente trasferiti nel corso del tempo. Questo meccanismo espansivo viene riprodotto e intensificato dal filtro della nostalgia deferita. Citando il momento in cui Giambattista Bodoni detto Yambo, protagonista de *La misteriosa fiamma della regina Loana*, ritrova finalmente il fumetto che dà il titolo al libro di Eco: “Ho aperto l’albo e mi sono imbattuto nella storia più scipita che mai mente umana abbia potuto concepire. [...] tu leggi da piccolo una storia qualsiasi, poi la fai crescere nella memoria, la trasformi, la sublimi, e puoi eleggere a mito una vicenda priva d’ogni sugo” (2004: 150-151).



Fig. 4. *La misteriosa fiamma della regina Loana* di Lyman Young (1934).

Mentre Yambo si proclama deluso dalla pochezza del fumetto in questione, già solo osservandone la copertina (riprodotta anche nel romanzo di Eco) non facciamo fatica a percepirne il fascino e, di conseguenza, il potenziale in termini di nostalgia deferita diegetica. *Tim Tyler's Luck* era un fumetto seriale di avventura che Lyman Young ha sceneggiato (e inizialmente disegnato) dal 1928. Durante il fascismo, l'editrice Nerbini ne aveva curato traduzione e adattamento, ribattezzando i protagonisti (Tim e Spud) *Cino e Franco* e riadattandone vigorosamente formato, nomi e riferimenti. *Tim Tyler's Luck* del resto aveva tutte le caratteristiche potenziali per allinearsi ai valori fascisti e accattivarsi a vario titolo le simpatie dei giovani balilla: nella copertina dell'episodio in questione spiccano l'esotismo (di chiara connotazione coloniale e, soprattutto nella versione italiana, razzista) e l'erotismo (anche se il protagonista si lamenta della *pruderie* per cui il desiderio mosso in tali fumetti dalle figure femminili era sempre quello di unirvisi in matrimonio: ma la sessualizzazione dei corpi rappresentati non passa inosservata neanche a quasi un secolo di distanza). La frammentarietà, la ripetitività, e l'alto numero di cliché derivati dalla collocazione editoriale (le strisce venivano pubblicate giornalmente su vari quotidiani statunitensi) offrivano al lettore adolescente ampi spazi di espansione potenziale per la vicenda, che comunque presenta anche un'estensione intertestuale importante, essendo debitrice ai romanzi *She: A History of*

*Adventure*, di Henry Rider Haggard (1887), e *L'Atlantide* di Pierre Benoît (1919). È paradossale allora come la relazione verso tali testi, segnata da un'estrema libertà interpretativa e da una forte tensione proiettiva (delle fantasie dei giovani lettori sul testo/palimpsesto originario), possa dar luogo, con il passare del tempo, alle forme di reazione che Proctor (2017: 1122) definisce “nostalgia totemica”. Si tratta di istanze di protezionismo dei fan “centrate su una relazione affettiva con un oggetto fandomico, di solito forgiata nell'infanzia” (2017: 1122, *trad. mia*). Pur desiderando la libertà immaginativa dei primi fumetti, i fan diventano così difensori dell'intoccabilità del canone nei dibattiti sulla libertà di riutilizzare e ripensare oggetti a loro cari. Sebbene, infatti, l'essere fan implichi una certa mancanza di deferenza nei confronti dell'oggetto dell'attenzione e il diritto di appropriarsene e sovvertirlo per il proprio piacere (Ross, Nightingale 2003: 125), per i fan “il testo *conta* davvero, è investito di un'importanza definitiva attraverso la quale il fan acquisisce un senso di identità personale e di comunità» (*ivi*: 126, *trad. mia*), arrivando a “venerare il testo primario a tal punto che le ‘potenziali minacce all'autenticità testuale’ possono diventare siti di intensa negoziazione e di difesa” (Proctor 2017: 1116, *trad. mia*).

Un esempio di questa dinamica è dato dai cambi di rotta imposti a *Dylan Dog* dalla nomina di Roberto Recchioni, nel 2013, ai vertici della serie Bonelli, dichiaratamente seguendo l'esplicito desiderio di Sclavi di modernizzare il *franchise* (cfr. Busi Rizzi, Di Paola 2022). Recchioni da un lato sancisce il *Dylan Dog* di Sclavi come canone e culto, cercando così di riconciliarsi con i lettori di prima generazione, scontenti del passaggio di consegne; dall'altro, in nome della riscoperta della sensibilità inquietante che aveva segnato gli inizi della serie e con l'obiettivo dichiarato di “osare sempre”, avvia un processo di rinnovamento articolato in tre fasi: una prima volta a modernizzare stile e linguaggio; un *hard reboot* durato cinquanta numeri, in cui la continuità viene azzerata e i tratti caratteristici del personaggio cambiati radicalmente; e una seconda reimpostazione della continuità che, col pretesto della transizione a altro universo, torna a un Dylan più simile a quello precedente, come se la serie fosse stata solo oggetto di un più semplice *soft reboot* (Busi Rizzi, Di Paola 2022: 164-65).

Da un certo punto di vista, i *reboot* sono intrinsecamente nostalgici, scegliendo di giocare con il vecchio invece di creare qualcosa di nuovo, e restituendo produttività a un mondo narrativo che i fan amano, solitamente rinnovato e arredato con una trama più matura e temi più adulti. Tuttavia, come detto, il processo può andare contro l'idea che i fan hanno di quello che è il nucleo intangibile del loro oggetto caro. Nello specifico, le reazioni dei fan dell'indagatore dell'incubo sono state piuttosto acce, arrivando alla creazione di una petizione su Change.org, rilanciata da una pagina Facebook dedicata, per “salvare Dylan Dog” da Recchioni (*ivi*: 166).

Nel caso di *Dylan Dog* (come nel caso del protagonista del romanzo di Eco), colpisce come la nostalgia sia nel segno di un universo simbolico più leggibile e tremendamente anacronistico, in cui in un'Inghilterra salgariana e inesistente Dylan è da un lato un donnaiolo circondato da personaggi femminili monotematici destinati a essere sedotti dal suo fascino, dall'altro un eroe tormentato che tuttavia non beve, non fuma e non dice parolacce. Del resto, il più delle volte le espressioni “più semplice”, “innocente”, “autentico” sembrano segnalare più o meno consapevolmente un immaginario radicalmente patriarcale – maschile, cis-, etero e bianco – che offre poco o nessuno spazio di identificazione a soggettività diverse. In questo

sensu, il dialogo sempre più fitto tra fumetto e cinema, da un lato, e piattaforme di streaming dall'altro, sta chiamando in causa, in relazione a tali dinamiche, importanti linee di tensione ideologiche e sociali della contemporaneità (cfr. Scott 2017; Pande 2018; Halsall, Warren 2022).

6. Coda: *“Posso leggere la Bibbia, Omero o Dylan Dog per giorni e giorni senza annoiarmi”* (Eco 1998)

Già dai suoi esordi tra la fine del diciannovesimo e l'inizio del ventesimo secolo, e anche nelle sue forme infantili e adolescenziali, il fumetto ha dimostrato una viva capacità di convogliare, attraverso significanti semplici, significati – e strutture simboliche, ideologiche – complessi, anche e soprattutto in ragione della già citata incompletezza costitutiva e dell'impatto che hanno le letture giovanili sul proprio pubblico. Per chiudere l'intervento in chiave nostalgica, ora che il fumetto – nobilitato dal suo travestimento letterario in forma di graphic novel – è consumato in buona parte da un pubblico adulto e pienamente *middlebrow*, la speranza è che ci siano sempre studiosi capaci di leggerlo (in tutta la polisemia del termine) con lo stesso acume e la stessa passione di Umberto Eco.

## Note

<sup>1</sup> Per una mappatura del rapporto tra Eco e il fumetto, cfr. Pellitteri (2019).

<sup>2</sup> Accogliamo qui la proposta di Panico di integrare, parlando della nostalgia, l'idea di "passione", più concentrata, come quella di "affetto", sulla dimensione corporea, cognitiva e sensibile, con quella più culturologica di "emozione" (cfr. Pezzini 2008: 12; Panico 2020: 37-69).

<sup>3</sup> Come prima "testo" era da intendersi nella sua più ampia accezione semiotica, "oggetto" è qui da leggersi in opposizione a "soggetto".

<sup>4</sup> Nonostante nella sua analisi la componente spaziale sia ancora preminente, Greimas dà anche seguito a uno slittamento concettuale della nostalgia verso una dominante temporale – lettura già data, molto influentemente, da Immanuel Kant. Per una storia della nostalgia dai suoi esordi come patologia che colpiva i soldati svizzeri lontani da casa (e in generale molti degli esuli) ai giorni nostri, cfr. Becker (2023).

<sup>5</sup> L'idea della nostalgia come filtro, anche e soprattutto in chiave culturale, è di Mario Panico (2024) che riprende a sua volta una riflessione di Umberto Eco in relazione alla memoria (1988).

<sup>6</sup> Non ho intenzione qui di riflettere sull'ampia sussistenza di un fumetto 'adulto' per temi, stile e complessità narrativa e semiotica, che do per assodata. Intendo piuttosto segnalare che il medium, nel corso del ventesimo secolo, si è distinto soprattutto come tappa di lettura prototipicamente giovanile, anche per questo capace di farsi portavoce e collante generazionale (cfr. Busi Rizzi, Di Paola 2023).

<sup>7</sup> Per una distribuzione diversa degli stessi elementi, cfr. Margolin (2010).

<sup>8</sup> Si noti come le due categorie rispecchino – ma non si sovrappongano con – la dicotomia tra nostalgia esperita o evocata.

<sup>9</sup> Si tratta di un dibattito molto articolato, di cui non possiamo dirimere qui la complessità. Per una disamina più approfondita (cfr. Carroll 2003).

<sup>10</sup> Similmente, Maaheen Ahmed (2016) ha discusso il fumetto come opera aperta.

<sup>11</sup> Da questo punto di vista, il potenziale nostalgico della 500 rappresentata nel fumetto non è affatto esclusivo del medium; la peculiarità del fumetto consiste però in una amplifica dell'effetto nostalgico della singola immagine causata dalla sua messa a sistema – non solo attraverso una narrativizzazione di quell'immagine, ma mediante gli echi e rimandi che derivano dall'intreccio dei meccanismi tematici, stilistici e strutturali prima discussi.

<sup>12</sup> I *reboot* sono processi di rigenerazione di franchise usurati (cfr. Proctor 2023), in cui ci si affida a un oggetto riconoscibile con un pubblico consolidato piuttosto che sperimentare materiale originale e non testato.

<sup>13</sup> In particolare, il concetto di innocenza ha una storia particolarmente travagliata in relazione ai fumetti: *Seduction of the Innocent* era il titolo di un famigerato libro di Fredric Wertham (1954) che alimentò il panico morale contro i fumetti, colpevoli di pervertire le menti indifese dei giovani lettori di fumetti con violenza e sesso. Il successo del libro e la crociata moralista che ne è seguita hanno portato a più di cinquant'anni di auto-censura dei principali editori per il tramite della Comics Code Authority.

## Bibliografia

- 
- Ahmed, Maaheen  
2016 *Openness of Comics: Generating Meaning within Flexible Structures*, Jackson (MS), University Press of Mississippi.
- Alison, Halsall, Jonathan, Warren (a cura di)  
2022 *The LGBTQ+ Comics Studies Reader: Critical Openings, Future Directions*, Jackson (MS), University Press of Mississippi.
- Baetens, Jan, Frey, Hugo  
2015 *The Graphic Novel: An Introduction*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Barbieri, Daniele.  
1991 *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.  
2011 *Guardare e leggere. La comunicazione visiva dalla pittura alla tipografia*, Roma, Carocci.  
2017 *Semiotica del fumetti*, Roma, Carocci.
- Becker, Tobias  
2023 *Yesterday: A New History of Nostalgia*, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- Becker, Tobias, Trigg, Dylan (a cura di)  
2024 *The Routledge Handbook of Nostalgia*, Londra, Routledge.
- Brown, Jeffrey A.  
2009 *Black Superheroes, Milestone Comics, and Their Fans*, Jackson (MS), University Press of Mississippi.
- Busi Rizzi, Giorgio  
2018 "Portrait of the Artist as a Nostalgic: Seth's *It's a Good Life if You Don't Weaken*", in Ahmed, Maaheen, Crucifix, Benoît (a cura di), *Comics Memory: Archives and Styles*, Cham, Palgrave Macmillan, 15-35.  
2021 *Immigrant Song: Nostalgic Tensions in Shaun Tan's The Arrival*, "Journal of Graphic Novels and Comics", 12/5, 647-666.  
2023 *Effetto di passato: strategie cognitive ed estetiche della nostalgia nel fumetto contemporaneo*, "Carte semiotiche", 9, 88-103.
- Busi Rizzi, Giorgio, Di Paola, Lorenzo  
2022 *The Dawn of the Living Communities: For a Mediology of Horror Fandom in Dylan Dog*, "Hermes. Journal of Communication", 21, 149-172.  
2023 *Tous les garçons et les filles de mon âge? Comics as a Nexus to Italian Youth Media Cultures and Generational Imaginaries*, "Elephant & Castle", 30, 148-160.
- Carmichael, Katie, Dajko, Nathalie  
2016 *Ain't dere no more: New Orleans language and local nostalgia in Vic & Nat'y Comics*, "Journal of Linguistic Anthropology", 26/3, 234-258.
- Coplan, Amy  
2006 *Catching Characters' Emotions: Emotional Contagion Responses to Narrative Fiction Films*, "Film Studies", 8/1, 26-38.
- Cremins, Brian  
2014 *Quotations from the Future: Harvey Kurtzman's 'Superduperman', Nostalgia, and Alan Moore's Miracleman*, "Studies in American Humor", 30, 169-189.
-

- Cremins, Brian  
2017 *Captain Marvel and the Art of Nostalgia*, Jackson (MS), University Press of Mississippi.
- Certeau, Michel de  
2001 *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro.
- Eco, Umberto  
1979 *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.  
1988 *An Ars Oblivionalis? Forget It!*, "PMLA", 103/3, 254-261.  
1994 *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, Bompiani.  
1998 "Un dialogo tra Umberto e Tiziano Sclavi", in Ostini, Andrea (a cura di), *Dylan Dog. Indocili sentimenti, arcane paure*, Milano, Euresis.  
2004 *La misteriosa fiamma della regina Loana*, Milano, Bompiani.  
2018 *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, La Nave di Teseo.
- Eder, Jens  
2006 *Ways of Being Close to Characters*, "Film Studies", 8/1, 68-80.
- El Rifaie, Elisabeth  
2012 *Autobiographical Comics: Life Writing in Pictures*, Jackson (MS), University Press of Mississippi.
- Ercoli, Lucrezia  
2022 *Yesterday. Filosofia della nostalgia*, Milano, Ponte alle Grazie.
- Fresnault-Deruelle, Pierre  
1976 *Du linéaire au tabulaire*, "Communications", 24, 7-23.
- Genette, Gérard  
1982 *Palinsesti: la letteratura al secondo grado*, Torino, Einaudi.
- Gibson, Mel  
2015 *Remembered Reading: Memory, Comics, and Post-War Constructions of British Girlhood*, Leuven, Leuven University Press.  
2023 *"It's the Girl!": Comics, Professional Identity, Affection, Nostalgia and Embarrassment*, in Pursall, Dona, Van de Wiele, Eva (a cura di), *Sugar, Spice, and the Not So Nice: Comics Picturing Girlhood*, Leuven, Leuven University Press, 29-45.
- Groensteen, Thierry  
1999 *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Hills, Matt  
2002 *Fan Cultures*, Londra, Routledge.
- Leone, Massimo  
2015 *Longing for the Past: A Semiotic Reading of the Role of Nostalgia in Present-Day Consumption Trends*, "Social Semiotics", 25/1, 1-15.
- Lewkowich, David  
2019 *"A Joy Tinged with Sadness": Reading Comics about Adolescence and Theorizing Nostalgic Encounters in Teacher Education*, "Pedagogy, Culture & Society", 27/4, 503-522.
- Lizardi, Ryan  
2013 *Scott Pilgrim vs. Hegemony: Nostalgia, Remediation, and Heteronormativity*, "Journal of Graphic Novels and Comics", 4/2, 245-256.
- Maliangkay, Roald  
2015 *Embedding Nostalgia: The Political Appropriation of Foreign Comic Book Superheroes in Korea*, "Situations", 8, 49-65.
- Margolin, Uri  
2010 "From Predicates to People Like Us: Kinds of Readerly Engagement with Literary Characters", in Eder, Jens, Jannidis, Fotis, Schneider, Ralf (a cura di), *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Berlino, de Gruyter, 400-415.
- McCloud, Scott  
1993 *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, HarperCollins.
- Niemeyer, Katharina (a cura di)  
2014 *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, Londra, Palgrave Macmillan.
- O'Malley, Andrew  
2017 "Comics, Childhood, and Nostalgia: Fredric Wertham and the Comic Book Panic of the 1950s", in Wesseling, Elisabeth (a cura di), *Reinventing Childhood Nostalgia: Books, Toys, and Contemporary Media Culture*, New York/Abingdon, Routledge, 299-317.
- Oatley, Keith  
1994 *A Taxonomy of the Emotions of the Literary Response and a Theory of Identification in Fictional Narrative*, "Poetics", 9/23, 53-74.

- Panico, Mario  
 2020 *Spazi della nostalgia. Approccio semiotico a una passione spazializzata*, Tesi di dottorato, Università di Bologna.
- 2024 “Semiotics and Nostalgia”, in Becker, Tobias, Trigg, Dylan (a cura di), *The Routledge Handbook of Nostalgia*, Londra, Routledge, 84-95.
- Pande, Rukmini  
 2018 *Squee from the Margins: Fandom and Race*, Iowa City, University of Iowa Press.
- Panosetti, Daniela, Pozzato, Maria Pia  
 2013 *Passione vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*, Roma, Carocci Editore.
- Peeters, Benoît  
 1998 *Lire la bande dessinée. Case, planche, récit*, Tournai, Casterman.
- Pellitteri, Marco  
 2019 *La nona arte secondo Umberto Eco*, <https://www.doppiozero.com/la-nona-arte-secondo-umberto-eco> (consultato il 10/03/2025).
- Pezzini, Isabella  
 1998 *Le passioni del lettore. Saggi di semiotica del testo*, Milano, Bompiani.
- Pezzini, Isabella (a cura di)  
 1991 *Semiotica delle passioni. Saggi di analisi semantica e testuale*, Bologna, Esculapio.
- Plantinga, Carl R.  
 2008 “Emotion and Affect”, in Livingston, Paisley, Plantinga, Carl (a cura di), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, Londra, Routledge, 86-96.
- Polidoro, Piero  
 2017 *Tre modi della nostalgia nelle serie televisive*, “E/C”, 21, 72-80.
- Postema, Barbara  
 2013 *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*, New York, RIT Press.
- Proctor, William  
 2017 “*Bitches Ain’t Gonna Hunt No Ghosts*”: *Totemic Nostalgia, Toxic Fandom and the Ghostbusters Platonic*, “Palabra Clave”, 20/4, 1105-1141.
- 2023 *Reboot Culture: Comics, Film, Transmedia*, Cham, Springer Nature.
- Ross, Karen, Nightingale, Virginia  
 2003 *Media and Audiences: New Perspectives*, Maidenhead, McGraw-Hill Education.
- Scott, Suzanne  
 2019 *Fake Geek Girls: Fandom, Gender, and the Convergence Culture Industry*, New York, New York University Press.
- Stacey, Jackie  
 1994 *Hollywood Memories*, “Screen”, 35/4, 317-335.
- Stewart, Susan  
 1993 *On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Durham, Duke University Press.
- Tilley, Carol L.  
 2017 “Superheroes and Identity”, in Wesseling, Elisabeth (a cura di), *Reinventing Childhood Nostalgia: Books, Toys, and Contemporary Media Culture*, New York/Abingdon, Routledge, 51-65.
- Tomabechi, Nao  
 2019 *Recycling the Other: The Role of Nostalgia in Superhero Comics’ Orientalism*, “Panic at the Discourse: An Interdisciplinary Journal”, 1, 37-46.
- Turvey, Malcolm  
 2020 *Mirror Neurons and Film Studies: A Cautionary Tale from a Serious Pessimist*, “Projections”, 14/3, 21-46.
- Villamandos, Alberto  
 2022 “California Dreamin’: Retrofuturism and Nostalgia in 1980s Spanish Comics”, in Castañeda, Christopher J., Bota, Miquel (a cura di), *Americanized Spanish Culture: Stories and Storytellers of Dislocated Empires*, New York/Abingdon, Routledge, 129-143.

## Biografia dell'autore

**Giorgio Busi Rizzi** è FWO post-doctoral fellow presso l'Universiteit Gent, dove è anche professore a contratto dei corsi di Letteratura inglese e Fumetti e graphic novel.

Il suo progetto attuale studia l'autorialità nei fumetti post-digitali; il precedente indagava il fumetto digitale sperimentale. Ha conseguito un dottorato in Studi Letterari e Culturali presso l'Università di Bologna e la KU Leuven, analizzando l'estetica e le pratiche nostalgiche nel fumetto contemporaneo. Suoi contributi sono apparsi su *The Journal of Graphic Novels and Comics*, *Studies in Comics*, *European Comic Art*, nel *Cambridge Companion to Comics* e nel *Routledge Handbook of Nostalgia*. È membro fondatore del gruppo di ricerca internazionale sul fumetto italiano SNIF - Studying 'n' Investigating Fumetti, e membro di diversi gruppi di ricerca internazionali sul fumetto.

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



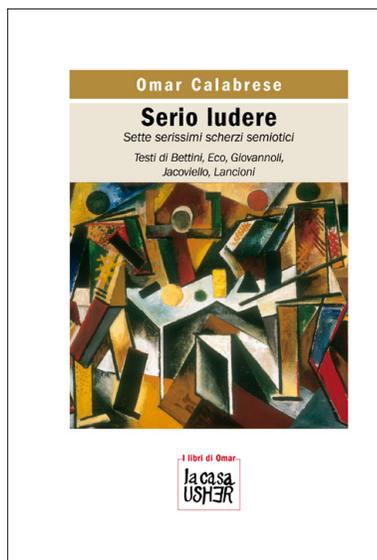
Marvin Carlson  
*Luoghi per lo spettacolo*  
pp. 224; euro 28,00

# I libri di Omar

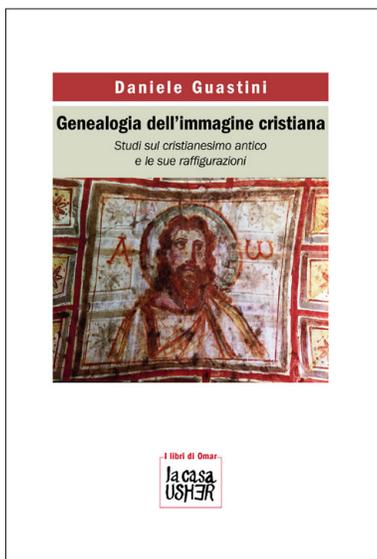
## Serie rossa



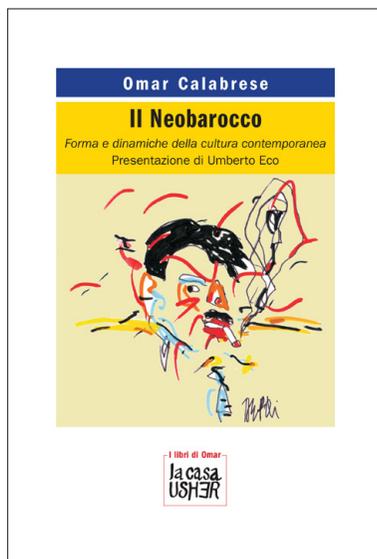
Victor I. Stoichita  
*L'immagine dell'altro*  
pp. 240; euro 29,00



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



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



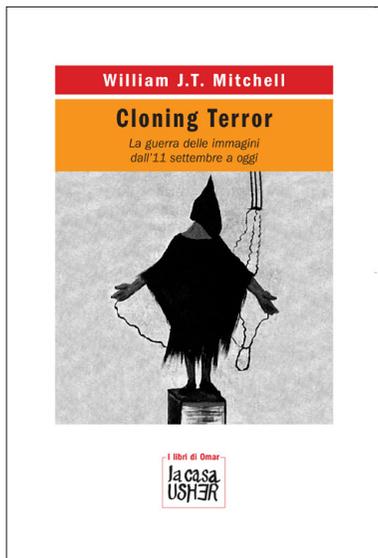
Omar Calabrese  
*Il Neobarocco*  
pp. 464; euro 29,00

# 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



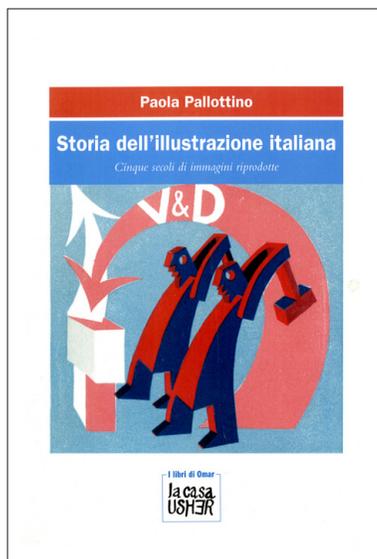
Andrea Rauch  
*Il racconto dell'illustrazione*  
pp. 304; euro 38,00



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



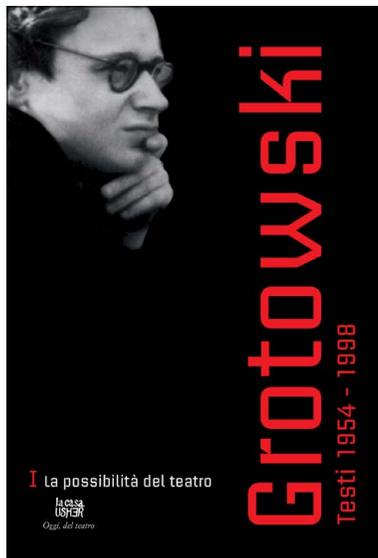
Louis Jouvét  
*Lezioni su Molière*  
pp. 282; euro 29,50



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

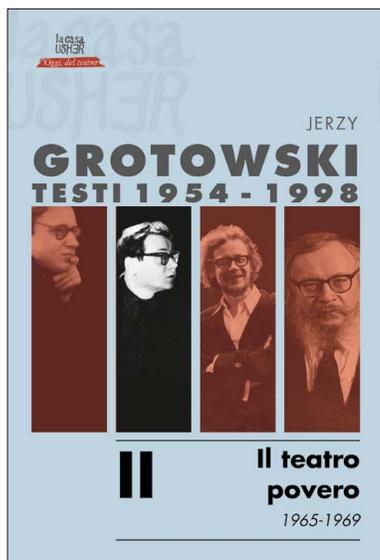


Giuliano Scabia  
*Scala e sentiero verso il Paradiso*  
pp. 280; euro 25,00

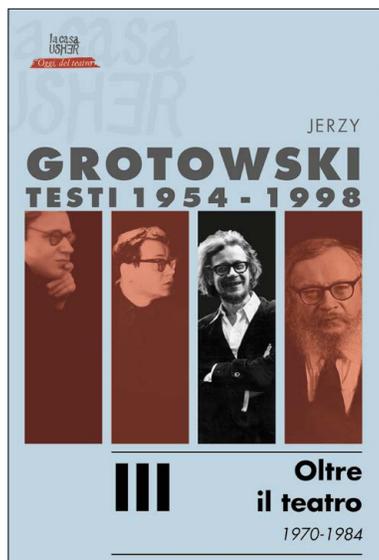


Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.I*  
pp. 264; euro 20,00

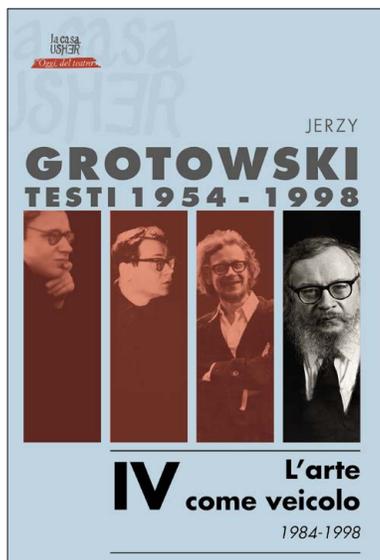
# Oggi, del teatro



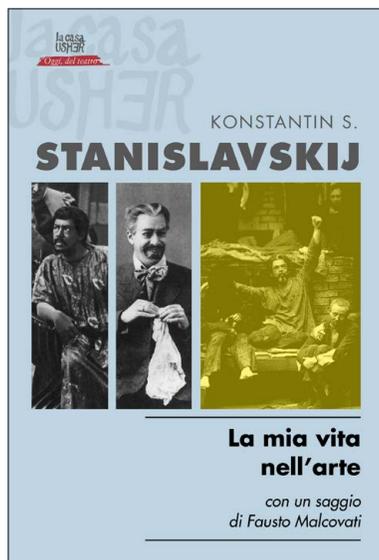
Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.II*  
II edizione; pp. 280; euro 20,00



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

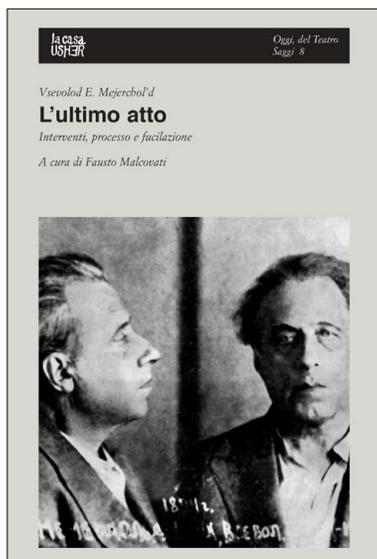


Konstantin S. Stanislavskij  
*La mia vita nell'arte*  
II edizione; pp. 450; euro 25,00

# 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



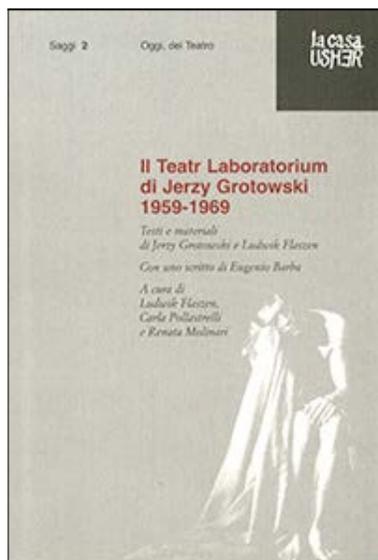
Gianni Manzella  
*La bellezza amara*  
pp. 264; euro 26,00

# 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