

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 Pré vost	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

Introduzione

Fra visibile e leggibile: dal fumetto alla graphic novel

Isabella Pezzini e Patrizia Violi

Questo numero di “Carte Semiotiche”, dedicato a Umberto Eco, intende concentrarsi sullo studio di orientamento semiotico del fumetto in relazione ai fenomeni trasformativi emergenti della produzione e del consumo attuali. Fenomeni caratterizzati dal successo incontestabile della graphic novel, ovvero una narrazione per immagini espansiva delle tradizionali strisce, e trasversale rispetto ai suoi generi, con un’importante tendenza, anch’essa trasversale, alla traduzione intersemiotica nei più svariati ambiti. Flessibile, spesso complessa e di qualità, la graphic novel sembra oggi voler dimostrare che tutto può essere disegnato, svolgendo in questo un interessante ruolo di rieducazione all’immagine, attraverso l’analisi di strutture, sequenze, montaggio. Così, non a caso ospitiamo una lunga intervista esclusiva a Igort e a Milo Manara, grandi protagonisti entrambi di questo ambito espressivo, a cura di Daniele Barbieri. Il primo di recente ha composto una trilogia di “quaderni” sul conflitto russo-ucraino (Igort 2022), a dimostrazione che si può cercare di dar conto in modo efficace persino della guerra; il secondo autore di una trasposizione molto meditata proprio de *Il nome della Rosa* di Eco (Manara 2023-2025), a rinforzare il senso della dedica che intendiamo fare al nostro comune maestro.

Com’è noto, Umberto Eco, divoratore onnivoro di fumetti, pubblica nel 1964, in *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa* alcuni saggi seminali dedicati ai comics. All’interno della polemica di quegli anni sulla cultura di massa, questa pubblicazione eleva il fumetto a testo degno di essere studiato “seriamente” e dunque di fatto inaugura un ambito di ricerca che da allora non ha smesso di svilupparsi fruttuosamente in diverse discipline. Per Alberto Abruzzese, ad esempio, fondamentale è lo studio di questi “spettri che si aggirano nella cultura di massa” che gettano le reti dei miti collettivi e della innovazione espressiva: “riciclaggio della memoria letteraria, figurativa e cinematografica; estremo rafforzamento del segno; ripetitività delle situazioni; organizzazione semantica per circuiti di consumo; somatizzazione dei miti e delle passioni; intreccio dei generi e loro ironizzazione” (Abruzzese 1994).

I tre saggi di Eco, divenuti celebri, erano i primi tentativi di un’analisi semiotica del fumetto: su Steve Canyon, Superman e Charlie Brown. In sintesi, nel primo caso Eco abbozzava i particolari movimenti interpretativi di integrazione e cooperazione richiesti al lettore di fumetti – che Fabbri (2004) definirà *striptico*, cioè lettore, visore e decifratore al tempo stesso. Nel secondo saggio, l’accento era posto sulla dimensione mitica e ideologica del giornalista-supereroe, primo

di una lunga serie; nel terzo, dimostrava come attraverso il fumetto si potesse ricostruire un mondo poetico a partire dalla fenomenologia della vita quotidiana interpretata da una società di “minori”, bambini e animali. Molti altri sarebbero stati nel corso del tempo gli interventi, i riferimenti, i saggi di Eco sull’argomento (Pellitteri 2022), padrino, fra l’altro della fondamentale rivista *Linus*, nel cui primo numero compariva una sua intervista a Elio Vittorini e Oreste del Buono. Nel romanzo *La misteriosa fiamma della regina Luana* (2004), Eco infine condensa in forma letteraria il proprio immaginario pop attraverso l’editoria fumettistica degli anni Trenta, Quaranta e Cinquanta in Italia, contribuendo da par suo alla grande vague della nostalgia mediale caratteristica dei nostri tempi.

Gli approfondimenti e gli sviluppi di questa linea di ricerca sono attestati, in Italia, soprattutto dai libri di Daniele Barbieri, in continuo aggiornamento anche rispetto alle nuove tendenze che la semiosfera del fumetto manifesta nel corso del tempo, con i suoi caratteri e autori dominanti (Barbieri 1991, 2009, 2010, 2017). In questo numero di “Carte Semiotiche” Barbieri riparte dall’esame della donazione di 400 tavole originali di fumetti che fece Enrico Gregotti all’*Alma Mater* di Bologna, per riflettere più in generale sul senso di questo tipo di collezionismo, oscillante fra nostalgia delle letture giovanili (o più in generale di “un tempo che fu”) e postura critica. A partire da qui si sofferma sulle riflessioni fatte da Eco su questi due poli dell’apprezzamento per il fumetto, facendo riferimento anche al romanzo del 2004, il cui titolo è giustamente quello di un albo di Lyman Tounge (1934), nell’adattamento italiano che enfatizza l’atmosfera esotico-coloniale.

Invitati a una riflessione generale sulla specificità strutturale del genere “fumetto”, e derivati, alcuni autori si soffermano sul tema. Secondo Pietro Montani si tratta di una forma testuale che richiede una particolare modalità di cooperazione testuale da parte del Lettore Modello (Paolo Fabbri lo chiamava il “lettore striptico”). Il fumetto, esito finale e non certo “primitivo” del processo evolutivo complesso della scrittura, è una forma sincretica per eccellenza, unendo un gioco di confronti fra segno e immagine, per rifarsi ai termini di Cesare Brandi. Il suo Lettore Modello deve di conseguenza sviluppare una specifica competenza di completamento multimodale e multiplanare la cui caratteristica principale è una forma di immaginazione dotata di attitudine *integrativa*.

Non solo forma multimediale e multimodale, il fumetto possiede anche una dimensione multisensoriale, che richiede una immaginazione specificamente sonora; a questa immaginazione è dedicato il saggio di Marco Pellitteri. Comunemente considerati un medium essenzialmente visivo, i fumetti contengono invece anche segni che evocano differenti domini sensoriali, in particolare sensazioni acustiche. Si tratta di un’altra modalità sincretica normalmente poco studiata, che può essere resa da rappresentazioni tipografiche e calligrafiche di varia natura, onomatopee che evocano suoni e rumori, ma non solo. Esistono anche strategie più sottili, come il lettering, in cui il disegno creativo delle lettere suggerisce la presenza di determinati fenomeni sonori.

Alcuni dei testi entrano felicemente nello specifico della singola analisi testuale: è il caso di Lucia Corrain che ripercorre l’originale graphic novel *Francisco Goya. La tentazione dell’abisso* (2023) di Otto Gabos. Qui l’autore, nello stesso numero di pagine dei “Caprichos” del pittore spagnolo (80), sfruttando appieno il dispositivo verbo-visivo, non si limita a tracciare una biografia dell’artista, ma intreccia con lui un dialogo immaginario attraverso

la finzione narrativa, una battaglia di ingegni, intervallata da momenti onirici, rotture visionarie, dubbi e domande, capaci di gettare nuova luce sull'opera di entrambi.

Silvestro Pizzati, dal canto suo, analizza il fumetto *Sin City* di Franck Miller, in cui la città stessa si configura come entità narrativa onnipresente, in cui ogni elemento visivo è parte di un codice noir che impone una lettura attenta e stratificata. Pizzati pone l'accento sul rapporto fra fumetto e linguaggio cinematografico, sulle tecniche espressive che evocano un senso di movimento e creano una tensione narrativa che seleziona un "lettore striptico" come attivo decifratore di senso.

Se la nostalgia mediale pare essere una caratteristica trasversale dei nostri tempi, l'attenta analisi di Giorgio Busi Rizzi indica proprio nel fumetto l'oggetto e il catalizzatore dell'esperienza nostalgica. Dopo un'accurata disamina delle varie modalità in cui la nostalgia può essere classificata, distinguendo in primo luogo tra nostalgia rappresentata da un testo e nostalgia prodotta nella sua ricezione, Busi Rizzi analizza svariati testi che ben esemplificano la sua ricca tipologia di forme nostalgiche. La nostalgia nel fumetto emerge come un'esperienza complessa, che attraversa la memoria individuale e quella collettiva, la dimensione affettiva e quella cognitiva, dimostrando la capacità di questo genere testuale di articolare significati complessi e multi stratificati.

Molti interventi qui raccolti pongono poi l'accento sul ruolo che i fumetti possono rivestire per l'analisi delle culture: anche i comics infatti riflettono, e loro volta influenzano, le culture di appartenenza. Terracciano, Ronzoni e Garbelli analizzano da varie prospettive i manga, fenomeno tipicamente orientale, giapponese innanzitutto ma oggi sempre più rilevante anche nella Corea del Sud. Cristina Greco guarda invece al mondo del Golfo Arabico. L'insieme di questi saggi ci fornisce un interessante spaccato del ruolo del fumetto in realtà culturali molto diverse.

Bianca Terracciano nel suo saggio, che esplora un corpus di manga, manhwa e webtoon, fra Corea del Sud e Giappone tra i principali produttori di contenuti mediatici consumati da chi, nel mondo occidentale, si sente estraneo alla propria cultura. Il topic prescelto è quello in cui le opposizioni semantiche prevalenti includono: obbligo vs libertà; tradizione vs modernità; valori confuciani vs individualismo; armonia vs conflitto; sacrificio vs interesse personale; gioia vs tristezza; successo vs fallimento. In questo quadro, il "noi" domina incolpando il "loro", in testi in cui la vergogna di non essere adeguati all'estetica sociale dominante è contemporaneamente una passione e un imperativo culturale.

Margherita Ronzoni nel suo contributo, focalizza una questione quanto mai attuale: il futuro digitale dei fumetti, in particolare delle produzioni orientali e dei manga. È infatti in Corea del Sud che è nato nei primi anni 2000 un tipo particolare di fumetto digitale, il *webtoon*, (da web+carton) che a differenza dei più generici *webcomic*, rappresenta un sottogenere legato alla tradizione sudcoreana con stile e configurazione grafica specifica. La caratteristica formale più rilevante è il suo formato verticale, che si legge scrollando verso il basso, quindi perfetto per la lettura su smartphone. La combinazione di questa modalità di lettura, congiunta all'uso dei Kanji, aumenta in modo notevolissimo la velocità di consumo dei webtoon, portando all'estremo una caratteristica fruizione veloce propria dei manga.

Francesco Garbelli concentra la sua analisi su un solo manga, *One Piece* scritto e disegnato da Eiichirō Oda, un manga il cui tema centrale è la libertà, considerata

in tutte le sue correlazioni con la struttura narrativa del fumetto. In particolare viene analizzato il dispositivo formale della ripetizione, visto in tutte le sue varianti, un processo figurale di riempimento di senso in cui storie diverse si trovano ad interagire in quella che l'autore descrive non tanto come una strategia enunciativa ma piuttosto come una "semiopraxis" di libertà.

Le diversità culturali e formali dei fumetti non riguardano solo i prodotti dell'estremo oriente, manga giapponesi e sud coreani; anche i comics del Golfo Arabico presentano caratteristiche specifiche molto diverse dai prodotti occidentali. Di questi si occupa Cristina Greco nel suo contributo che mette soprattutto in luce la funzione di innovazione dei fumetti nella cultura di quell'area geografica. Integrando influenze tradizionali ed elementi contemporanei, i fumetti aprono uno spazio possibile di critica culturale funzionando come laboratorio di libertà, specialmente in relazione alle rappresentazioni di genere

Infine, due testi sono dedicati alla minuziosa analisi di *Tintin au Tibet* di Ergé – autore belga di culto – da parte di Jean-Marie Floch (2002), finalmente tradotta in italiano (2023), che rappresenta un altro punto di riferimento nell'ambito degli studi semiotici sul fumetto. Semiologo della "Ecole de Paris", più noto per i suoi studi sulla comunicazione e le identità visive, ma di solida formazione estetico-antropologica, Floch mette alla prova nel suo lavoro gli strumenti più aggiornati della semiotica generativa, e dunque della teoria della narratività, delle passioni, dei valori e delle forme di vita, e soprattutto si cimenta con la dimensione sincretica testo/immagine della narrazione a fumetti, focalizzandosi sulle diverse forme di significazione dei diversi linguaggi e sulle loro integrazioni. Le sue conclusioni riconducono alle questioni delle formazioni dei mitismi contemporanei e dell'immaginario collettivo, concentrandosi più sulla loro funzione di ricerca di soluzione dei conflitti che sui loro portati ideologici. Il testo di Sergio Rossi ricostruisce da "fumettologo" il contesto anche esistenziale di Ergé, da cui nacque questa particolare storia di Tintin, che in effetti si discosta dalle precedenti, mentre quello di Luigi Virgolin, che ha tradotto il testo in italiano, focalizza la sua attenzione proprio sul dispositivo semiotico semi-simbolico messo in campo da Floch nella sua analisi.

Bibliografia

Questa bibliografia non ha alcuna pretesa di esaustività – si limita a indicare alcuni testi, soprattutto di studiosi italiani di impronta semiotica, che ci paiono costituire un riferimento essenziale per questa Introduzione. Si vedano poi le bibliografie dei singoli articoli.

Abruzzese, Alberto

1979 *La Grande Scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, Roma, Luca Sossella 2008.

1994 "Il gruppo Marvel", prefazione a Sergio Brancato, *Fumetti, guida ai comics nel sistema dei media*, Datanew, Roma 1994.

Barbieri, Daniele

1991 *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.

2005 *La linea inquieta. Emozioni e ironia nel fumetto*, Milano, Meltemi.

2009 *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci.

2010 *Il pensiero disegnato. Saggi sulla letteratura a fumetti europea*, Roma, Coniglio Editore.

2017 *Semiotica del fumetto*, Roma, Carocci.

Bertetti, Paolo

2011 *Il mito Conan*, Pisa, ETS.

Buttitta, Antonino

2003 "Mandrake e la magia della comunicazione" in Casetti, Francesco, Colombo Fusto, Fumagalli, Armando (a cura di), *La realtà dell'immaginario. I media tra semiotica e sociologia. Studi in onore di Gianfranco Bettetini*, Milano, V&P Università, 161-175.

Eco, Umberto

1964 *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani.

2004 *La misteriosa fiamma della Regina Luana*, Milano, Bompiani.

Fabbri, Paolo

2004 "De Tex fabula narratur" in *Saggi per Alberto Abruzzese*, Pezzini, Isabella e al. (a cura di), Luca Sossella, Roma, 2002; ora in *Biglietti d'invito per una semiotica marcata*, Marrone, Gianfranco (a cura di) Bompiani 2021.

Floch, Jean Marie

2002 *Tintin in Tibet. Un esercizio di semiotica del fumetto*, Roma, Meltemi 2023.

Fresnault-Deruelle, Pierre

1972 *Il linguaggio dei fumetti*, Palermo, Sellerio, 1999.

Greco, Cristina

2014 *Graphic novel. Confini e forme inedite nel sistema attuale dei generi*, Roma, Nuova cultura.

Igort

2022 *Quaderni russi-ucraini*, 3 vol., Milano, La Nave di Teseo.

Lotman, Jurij

2022 *Il girotondo delle muse. Semiotica delle arti*, Milano, Bompiani.

Manara, Milo, Eco, Umberto

2023-2025 *Il nome della Rosa*, Bologna, Oblomov.

Mangano, Dario, Sedda, Franciscu (a cura di)

2023 *Simboli d'oggi. Critica dell'inflazione semiotica*, Roma, Meltemi.

- McCloud, Scott
1993 *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Torino, Vittorio Pavesio 1996.
- Montani, Pietro
2024 *Immagini sincretiche. Leggere e scrivere in digitale*, Roma, Meltemi.
- Pellitteri, Marco
1998 *Sense of comics*, Roma, Castelvechi.
- 2021 *I manga. Introduzione al fumetto giapponese*, Roma, Carocci.
- 2022 *Umberto Eco e i fumetti*, in "Linus", LVIII.

Eco, il “Fondo Gregotti”, Alex Raymond
e la semiotica del fumetto
Daniele Barbieri

Abstract

“Enrico Gregotti” Fund has its origin from the bequest of the collector of the same name to the University of Bologna. The exploration of the original plates gathered in this collection sheds light on the reasons for collecting, especially comics originals. Among others, the presence of numerous originals by Alex Raymond, an author for whom Eco and Gregotti shared a passion, stands out. Yet, Eco rarely speaks of Raymond in his theoretical writings, and not at all in *Apocalittici e integrati*, while Flash Gordon is the most cited comics series in *La misteriosa fiamma della Regina Loana*. In several places Eco speaks of the different approaches – critical and nostalgic – that can bind a reader to comics; and from this perspective we should think of him as linked to *Flash Gordon* more by nostalgia than by critical appreciation. Yet it is also very clear from the novel that Raymond’s work was placed by Eco on a very different level from that of Lyman Young (author of the story that also gives the novel its title). Shedding light on the possible deep reasons for Eco’s appreciation opens up some aesthetic perspectives on the comics text, which a semiotics of comics cannot ignore, with a series of consequences also on the relationship between serial formats and graphic novels.

Keywords: comics, semiotics, Umberto Eco, Alex Raymond, collecting.

Il Fondo “Enrico Gregotti” è una collezione di circa 400 originali di tavole di fumetti, lasciate in eredità all’Università di Bologna da Enrico Gregotti stesso, industriale e collezionista, per il tramite di Umberto Eco, del quale Gregotti è stato amico in vita. Dopo essere stato custodito per molti anni nelle sale della Scuola Superiore di Studi Umanistici dell’Università di Bologna (oggi Centro Internazionale di Studi Umanistici “Umberto Eco”), è attualmente parte della Biblioteca Universitaria.

Il Fondo contiene materiali piuttosto vari, che rispecchiano la vastità di interessi di Gregotti, ma la parte più consistente riguarda la produzione americana di strisce quotidiane e tavole domenicali degli anni dai Trenta ai Cinquanta: Alex Raymond, Milton Caniff, Clarence Gray, Lyman Young, Chester Gould, Al Capp, George Herriman, Chic Young, Floyd Gottfredon. A questo si aggiungono materiali più antichi (Outcault, McCay, McManus...) e una varietà di autori dal resto

del mondo occidentale (Antonio Rubino, Sydney Jordan, Alberto Breccia, Wolinsky, Copi, David Lloyd, Guido Crepax, Lorenzo Mattotti e ancora molti altri). Nell'*Introduzione* al Convegno "La linea inquieta. Emozioni e ironia nel fumetto", da me organizzato a Bologna nel 2004 come responsabile del Fondo Gregotti, Eco faceva osservare che:

Nell'universo del fumetto la critica dovrebbe poter operare distinzioni tra bello e brutto, originalità e manierismo, invenzione e plagio, così come avviene nei vari settori della letteratura e delle arti. Si può essere cinefilo e saper distinguere tra le opere di Antonioni e quelle di Ed Wood, si può avere nostalgia delle avventure di Fantomas senza equipararle alle vicende di Stephen Dedalus. La critica non può confondersi né con l'analisi sociologica né con il collezionismo nostalgico. È sociologicamente interessante studiare l'impatto che sia Flash Gordon che Dick Fulmine hanno avuto sulla generazione italiana degli anni Trenta e Quaranta – e magari ammettere di sentirsi nostalgicamente più legati a Fulmine che a Gordon. Del pari, pochi italiani nati negli anni Trenta si sentono nostalgicamente legati a Little Nemo, che aveva fatto fugaci apparizioni solo sul "Corriere dei Piccoli" dei loro genitori e su "Topolino" nel 1935, e ricordano con più tenerezza Mandrake. Ma è criticamente innegabile che Alex Raymond e Winsor McCay sono stati artisti incomparabilmente più ricchi e complessi di Carlo Cossio e Phil Davis. Credo che proprio il nodo talora inestricabile tra critica e nostalgia abbia inficiato non dico le singole analisi fumettologiche, ma il genere nel suo complesso (Eco 2005: 16).

Non sapevamo, quando Eco pronunciava queste parole, che stava terminando la scrittura de *La misteriosa fiamma della regina Loana*, il romanzo che celebra nostalgia e collezionismo. Non c'è evidentemente condanna di questi atteggiamenti, nelle parole di Eco, bensì un marcato caveat a non confonderli con la critica, né al livello banale di distinguere tra il bello e il brutto, né a quello più raffinato degli approfondimenti, che essi siano storici, sociologici o semiotici – come quelli che il convegno che si stava inaugurando si apprestava a presentare.

C'era, nelle parole di Eco, anche un implicito riconoscimento al collezionismo di Gregotti, benché, in quanto collezionismo, mosso più dalla nostalgia che da valutazioni critiche. Andrebbe aggiunto che collezionare originali di fumetti è diverso dal collezionare dipinti: il dipinto è un unico, di cui si danno solo riproduzioni inautentiche. Ma il fumetto è fatto per essere riprodotto a stampa, e una buona stampa testimonia l'opera quanto e più dell'originale. Certo, talvolta puoi vedere nell'originale le tracce di modalità esecutive che la stampa cancella – e per questo l'attenzione critica può certo trarre vantaggio dall'osservazione dell'originale. Ma esso ha anche un altro valore, che agli occhi del collezionista nostalgico vale molto di più: il fatto cioè che l'originale è il prodotto della mano dell'artista, con il quale, per suo tramite, si entra (quasi) direttamente in contatto. In questo senso, una collezione privata di originali di fumetti è spesso molto più un operatore nostalgico di quanto non sia la sua utilità a fini critici.

Il punto, ora, è che i due atteggiamenti, nostalgico e critico, sono diversi, ma non necessariamente in opposizione – salvo quando si tenda a confonderli, come è spesso successo, peraltro, almeno per diversi decenni. Anzi, l'uno può anche proficuamente approfittare dell'altro, se è sufficientemente chiara la distinzione; e una collezione nata per ragioni nostalgiche può diventare materiale per ricerche critiche. È interessante che, proprio all'interno di questo discorso, Eco citi Alex Raymond.

Raymond è forse l'autore di fumetti con il massimo numero di riferimenti ne *La misteriosa fiamma*, ma raramente Eco ne parla nei suoi scritti critici. Nel dialogo con Oreste Del Buono e Elio Vittorini con cui si apre il primo numero di *Linus* (1965), Del Buono prende addirittura *Flash Gordon* come esempio negativo di ripetitività non significativa (a differenza dei *Peanuts*): “una ripetizione che denuncia l'assenza di altre invenzioni più valide”. E Eco non lo contraddice affatto, ma anzi sfrutta le parole di Del Buono per la propria conclusione: “il buon fumetto è quello in cui la ripetizione ha un significato e accresce la ricchezza della storia, il cattivo fumetto è quello in cui la ripetizione annoia e dimostra povertà d'invenzione”.

L'apparente contraddizione tra la posizione di Eco nel 1965 e quella del 2004 è un fatto interessante, che non si spiega con un semplice cambiamento di opinione a quarant'anni di distanza. Mi è capitato più volte di chiacchierare con Eco su Raymond, e la sua opinione sulle trame di *Flash Gordon* non era davvero cambiata. Io stesso peraltro la condivido (e presumibilmente anche il medesimo Gregotti), pur considerando Raymond uno degli autori di fumetti più importanti e affascinanti del Novecento.

Vorrei impostare il problema a partire da un'esperienza personale. Avevo comperato, qualche anno fa, un volume che conteneva una serie di storie di *Flash Gordon* degli anni Cinquanta, disegnate da Dan Barry su sceneggiatura di Harvey Kurtzman. Raymond aveva abbandonato il suo personaggio nel 1944, lasciandolo nelle mediocri mani di Austin Briggs, che già disegnava le strisce quotidiane. Finita la guerra, le tavole domenicali erano state affidate a Mac Raboy, mentre le strisce quotidiane a Dan Barry. Barry era un disegnatore solido, capace talvolta di punte di ironia, nei suoi momenti migliori. Confesso che dalla sua mano non mi aspettavo grandi cose, ma dalle narrazioni di Kurtzman, sì! Kurtzman è stato uno dei grandi fumettisti americani del secolo: ottimo disegnatore, ma soprattutto geniale sceneggiatore sia di storie di guerra che di storie umoristiche, oltre che inventore e primo direttore di *Mad*, una rivista che ha segnato la storia del fumetto e la storia dell'umorismo.

Mi aspettavo, insomma, che la discreta mano di Barry, guidata dal genio narrativo di Kurtzman, mi permettesse di godere di buone storie di un personaggio amato. Scoprivo, invece, alla lettura, che Kurtzman aveva lavorato decisamente sottotono, producendo storie di deludente banalità, cui il segno grafico di Barry non aggiungeva (né toglieva) nulla. Mi sorgeva, a questo punto un dubbio inquietante: non è che magari pure le storie di Alex Raymond erano così, e che tutto il mio amore per *Flash Gordon* si reggeva su un castello di illusioni?

Eccomi, dunque, a ripercorrere il testo mitico, i dieci anni di tavole domenicali disegnate da Raymond, per riscoprire quello che in fin dei conti sapevo già: Del Buono aveva perfettamente ragione, e le trame di Raymond non erano migliori di quelle, scarsette, di Kurtzman. Del Buono: “La ripetizione di dati schemi: Gordon e il cattivo imperatore Ming, Gordon e le belle regine colorate che lo vogliono sposare, Gordon e il traditore della sua generosità, Gordon e i vari draghi sdentati, eccetera, è una ripetizione che denuncia l'assenza di altre invenzioni più valide”. Tutto questo era palesemente sotto i miei occhi. Eppure, a dispetto dell'inconsistenza narrativa, *Flash Gordon* non stava perdendo un'oncia del suo fascino, e si manteneva la meraviglia di sempre.

Il problema estetico che si va configurando non è banale. Come posso continuare ad apprezzare esteticamente un prodotto così narrativamente sgangherato? Il

sospetto è che l'elemento nostalgia faccia qui la sua parte, portandomi ad apprezzare l'opera che mi aveva affascinato da piccolo, a dispetto della sua ora palese inconsistenza. Ma è lo stesso Eco a chiarirmi che non si tratta di questo: il protagonista e narratore de *La misteriosa fiamma della regina Loana*, quando parla del racconto di Lyman Young (un'avventura di *Tim e Spud*) che dà il titolo al suo romanzo, pur continuando ad amare la storia, si dimostra ben consapevole di tutte le sue pecche e della sua sostanziale inconsistenza, né sembra apprezzarne in maniera particolare il disegno. Insomma, una bocciatura su tutta la linea, a parte il fattore nostalgia.

Ma il *Flash Gordon* di Raymond continuava, e continua tuttora, a sembrarmi estremamente apprezzabile, a dispetto della sua scarsità narrativa; e la stessa cosa – mi sento di dire – valeva per Eco quanto per me. Tanto più che era proprio Eco a mettermi in guardia dal fattore nostalgia, distinguendo accuratamente due modalità di apprezzamento, quella nostalgica da quella critica.

Fatto fuori il fattore nostalgia, ed esclusa radicalmente la qualità narrativa, resta sufficientemente evidente che l'apprezzamento, di Eco come il mio, non può che fondarsi sulla qualità grafica di Raymond. Ora, non ci sono dubbi sul fatto che Raymond sapesse disegnare. Lo dimostra anche il fatto che il suo stile è stato quello, in quel periodo, di gran lunga più imitato al di fuori degli Stati Uniti: in Italia, Argentina, persino in Francia ne troviamo le tracce. È stato influente anche in patria, dove però Milton Caniff ha fatto scuola ancora più di lui – e lo stesso Raymond, negli anni Quaranta e Cinquanta, con *Rip Kirby*, dimostra di sentirne il fascino, pur a modo proprio e particolarmente originale.

Ma ci sono altri disegnatori di notevole talento di quegli stessi anni che non hanno goduto di un seguito simile, come Hal Foster e Burne Hogart, chiaro indizio che Raymond riesce a comunicare qualcosa che il loro disegno non arriva a trasmettere, persino quando le storie raccontate sono almeno un poco migliori. Aggiungo che la particolare qualità del segno di Raymond si manifesta meno quando le singole vignette vengono astratte dal loro contesto, come icone separate, come se fossero illustrazioni o dipinti: restano infatti immagini di magnifica fattura, ma è sufficientemente evidente che non sono fatte per questa fruizione separata, autonoma – sono, piuttosto, parti inseparabili di una sequenza, vignette di fumetto a tutti gli effetti.

E in effetti, nella mia specifica esperienza di fruizione, il persistente senso di meraviglia, benché certamente legato alla qualità grafica, non si limita a quello, ma investe l'intero portato narrativo, a dispetto della consapevolezza della sua complessiva banalità. È come, insomma, se il disegno di Raymond restituisse al racconto di *Flash Gordon* una complessità che l'analisi narratologica non riconosce presente, quasi dissipando la sensazione di ripetitività riconosciuta e condannata da Del Buono.

Lo stile di *Flash Gordon* continua a cambiare dal 1934 al '41, rimanendo più stabile negli ultimi tre anni, un periodo in cui la stanchezza di Raymond si fa sempre più evidente, e che rimane, per questo, sostanzialmente escluso dalle nostre considerazioni. O meglio, dovremmo dire: incluso in negativo. È interessante infatti osservare come il livello di qualità grafica del segno non cambi in questi ultimi anni, almeno per un po', eppure, ugualmente, l'effetto di fascinazione si è affievolito: con ancora qualche eccezione, ecco infatti che la banalità delle trame sale all'evidenza, ora assai meno contenuta di prima.

Non sono però le sceneggiature a essere diventate più ripetitive. Il giudizio di

Oreste Del Buono rimane vero per l'intera saga del *Flash Gordon* di Raymond. Se proviamo a raccontare verbalmente le vicende non sembra davvero che sia cambiato gran che.

Ma Raymond racconta a fumetti, ovvero per immagini accompagnate da parole, che costituiscono dialoghi e soprattutto didascalie. Credo che il punto sia che le immagini non sono soltanto belle immagini. Sotto questo aspetto dopo il 1941 Raymond rimane ugualmente capace. È semmai il fatto che si tratta di immagini fortemente evocative, in grado di costruire autonomamente un'epica, con un piccolo aiuto da parte del racconto.

Il continuo cambiamento stilistico di *Flash Gordon* dal '34 al '41 è una strategia funzionale a questa mutevole evocatività. Sappiamo che Raymond possedeva una notevole collezione di foto di scena del cinema di Hollywood, e il primo riferimento evocativo è indubbiamente quello; ma attraverso questo filtro emerge un repertorio di situazioni visive molto più classico, con riferimento a un immaginario iconografico estremamente ampio.

Di fatto, le immagini trasportano il lettore in una dimensione classicamente epica, ma con riferimento a tante epiche diverse, volta per volta rese immediatamente e vividamente presenti. Anche lo stile grafico concorre a questa costruzione evocativa. Per questo, ogni volta che si ripresenta una situazione narrativa che si era già presentata (*Gordon e il cattivo imperatore Ming*, *Gordon e le belle regine colorate che lo vogliono sposare*, *Gordon e il traditore della sua generosità...*) un po' la diversità della situazione e soprattutto la particolarità dell'evocazione, aiutata anche dalla specifica scelta stilistica del momento, fanno sì che gli elementi di novità prevalgano su quelli di ripetizione.

Questo rimane vero anche per i lettori delle edizioni in volume (come Eco e me), ma era ancora più vero per i lettori originali, cui *Flash Gordon* arrivava con scansione settimanale, una tavola per volta. Non che la trama narrativa sia irrilevante, perché sta comunque nel dipanarsi degli eventi il fondo dell'attaccamento del lettore. Ma il lettore sa già benissimo come andrà a finire, mentre non sa come ciò che legge lo trascinerà in quel medesimo fascinosissimo altrove.

Quando Omero e i suoi colleghi celebravano il mito greco, si rivolgevano a un pubblico che in gran parte conosceva già le trame: da un lato gli ascoltatori sapevano benissimo come sarebbe finita la storia; dall'altro pure lì le situazioni si ripetevano, costituendo una sorta di continua variazione sul tema dell'eroe. Quello che distingueva un aedo destinato a sua volta a essere mitizzato, come Omero, dagli innumerevoli rimasti senza nome, era evidentemente la qualità evocativa che lui, e specificamente lui, era in grado di associare alle storie. Quello che fa la differenza, insomma, è il modo di raccontare, ed è il modo di raccontare quello che conta davvero: la storia, la trama, non è che l'occasione, al limite poco più che un pretesto – necessario, sì, ma in fin dei conti secondario.

L'originalità della trama è, tutto sommato, un requisito moderno. Come ci ricorda Uspensky (1988: 9-36), a un tempo circolare, come quello del mito, corrisponde una valorizzazione del ritorno, non della novità. Nella prospettiva dell'epica, il racconto di base è dato, e ogni sua riproposizione si presenta come una sorta di variazione sul tema, dove ciò che varia non coinvolge il nocciolo narrativo, che deve comunque restare riconoscibile. La ripetitività delle trame di *Flash Gordon* appartiene dunque a questa dimensione: a un fondo epico-mitico i cui contenuti sono sufficientemente scontati, in modo che l'attenzione del fruitore possa concentrarsi su *altro*. La qualità del lavoro di Alex Raymond riguarda dunque proprio questo *altro*.

C'è un'altra osservazione interessante nell'introduzione di Eco al convegno del 2004, e riguarda, proprio in coda al testo, *Dago*. *Dago* è una serie scritta da Robin Wood e disegnata prima da Alberto Salinas e poi da Carlos Gomez, e rappresenta un'altra convergenza di gusto tra Eco e me – e questa volta non supportata da nessun possibile senso di nostalgia, perché non esisteva prima del 1980. Ecco dunque le parole con cui Eco conclude il suo discorso:

Credo vadano analizzati meglio i casi in cui il fumetto ha determinato alcune tendenze delle arti figurative (la pop art è l'esempio più ovvio, ma talmente scoperto da essere il meno interessante) e quelli in cui il fumetto invece ripercorre (magari con ironia post-moderna) vicende anche secolari delle arti figurative. Tanto per fare un esempio, sarei molto prudente nel considerare l'apparente e superbo "tradizionalismo" del *Dago* di Salinas e Gomez. Cito *Dago* come caso interessante perché in esso si manifestano tre fenomeni molto ben distinti: (i) la rivisitazione visiva sia della tradizione rinascimentale che della tradizione dei grandi illustratori moderni come Gustavino; (ii) la sapienza narratologica di Robin Wood nel realizzare una combinatoria infinita di vari *topoi* romanzeschi, da quelli picareschi a quelli neogotici e romantici; (iii) l'assoluta banalità stilistica del discorso verbale, che si attiene a una retorica da *feuilleton* ottocentesco, e senza alcuna ironia sottintesa. Aggiungerei che dal punto di vista sociologico è forse proprio questa strana commistione che giustifica il successo popolare della serie, ma ecco che si vede come un'analisi sociologica debba sovente essere preceduta da una valutazione critica molto rigorosa.

Il caso è abbastanza diverso da quello del *Flash Gordon* di Raymond. Intanto, l'apprezzamento è comunque minore: non stiamo in nessun senso parlando ora di un capolavoro. Eco cita tre fenomeni distinti, due positivi, apprezzabili, il terzo invece decisamente no – e non sembra trattarsi di un difetto solo apparente, come la ripetitività per *Flash Gordon*. In più occasioni mi è capitato comunque di scambiare con Eco parole di apprezzamento per *Dago*, e nel settembre 2010 fui anche invitato a partecipare a un incontro privato, a casa di Eco, con Wood e Gomez. Una cosa che Eco apprezzava, nel lavoro di Wood, era l'accuratezza della ricostruzione storica dell'epoca (intorno alla terza decade del Cinquecento, tra Italia, Turchia, Francia e Spagna, con qualche episodio altrove, non escluso un allora recentissimo Nuovo Mondo) insieme con l'abilità narrativa con cui le vicende di invenzione del protagonista vi venivano incastrate. Questo non gli impediva di patire – come pure io stesso pativo – la banalità dei cliché di cui era costellato il racconto.

Ma nel caso di *Dago* non era la qualità grafica (benché elevata) a salvare la situazione. Era invece proprio l'originalità dei racconti, almeno sotto alcuni rispetti. Di nuovo una capacità di giocare variazioni sul tema, ma stavolta a livello narrativo, e quindi a un livello relativamente profondo, mentre la superficie si divideva tra qualità del disegno e insipienza del discorso verbale.

Mi sembra che tra *Flash Gordon* e *Dago* si giochi, in misura diversa e con una diversa valorizzazione, qualcosa di quella apertura dell'opera di cui Eco scriveva all'inizio della sua carriera di studioso (cfr. Eco 1962). Pensare l'opera d'arte come costitutivamente aperta significa pensarla come qualcosa che ha bisogno di un apporto cruciale da parte del fruitore per acquisire senso, un apporto che non si limita al semplice interpretare per comprendere, che è quello che si fa nei confronti di qualsiasi comunicazione (o anche significazione) non artistica. Quello

che Eco non ha mai smesso di pensare è che l'opera d'arte sia un generatore di interpretazioni, anche molto diverse tra loro – benché non *qualsiasi* interpretazione (cfr. Eco 1990). Le opere delle avanguardie hanno magari un gradino di apertura in più delle altre; ma non sono qualitativamente differenti.

Sono dunque aperte anche le opere arcaiche dell'epica e del mito, come i poemi omerici. Sono aperte perché, al di là della vicenda, spesso perfettamente nota e chiusa, che raccontano, hanno il potere di evocare un universo di senso favoloso e sufficientemente indeterminato, che si rinnova a ogni esecuzione, e si rinnova persino oggi alle nostre letture private e silenziose – una forma di fruizione che agli antichi sarebbe apparsa quasi blasfema.

Flash Gordon è dunque opera aperta nel medesimo senso, e lo è grazie alle invenzioni visive di Raymond e allo stile tramite cui ce le mostra. *Dago*, pur in misura molto minore, fa qualcosa di simile grazie alle invenzioni narrative di Wood.

Ecco come Eco propone la sua soluzione in due interventi del 1983 sulla serialità, poi raccolti nel saggio "L'innovazione nel seriale" (Eco 1985). Eco mette a punto un'attenta tassonomia di forme diverse di serialità, e alla fine si pone il problema estetico. Riprende la nozione di *neobarocco*, proposta da Omar Calabrese (1987), e scrive:

Diremo allora che la serie neobarocca propone al suo primo livello di fruizione (ineliminabile) puro e semplice mito. Nulla che vedere con l'arte. Una storia, sempre uguale. Non sarà la storia di Atreo e sarà quella di J.R. Perché no? Ogni epoca ha i suoi mitopoietici, i suoi centri di produzione mitopoietica, il proprio senso del sacro. Scontata la rappresentazione "figurativa" e la degustazione "orgiastica" del mito (ammessa l'intensa partecipazione emotiva, il piacere della reiterazione di una sola e costante verità, e le lacrime, e il riso e infine una sana catarsi), l'udienza si riserva la possibilità di passare al livello estetico e di giudicare dell'arte della variazione su tema mitico – così come si riesce a riconoscere un "bel funerale" anche quando il morto era una persona cara.

Siamo sicuri che non succedesse così anche nell'antichità classica?

Se rileggiamo la Poetica di Aristotele vediamo che era possibile descrivere il modello della tragedia greca come un modello seriale. Dalle citazioni dello Stagirita intravediamo che le tragedie di cui egli era a conoscenza erano molte di più di quelle che ci sono pervenute, e tutte seguivano (variandolo) uno schema fisso. Possiamo supporre che quelle che si sono salvate fossero quelle che corrispondevano meglio ai canoni della sensibilità estetica antica (Eco 1985).

Nelle medesime pagine Eco contrappone il *lettore ingenuo* al *lettore critico*, essendo il primo quello che gode della ripetizione mitica, e il secondo quello in grado di passare al livello più propriamente estetico. Il fruitore normale delle serie si porrebbe al primo livello (un livello dal quale comunque è necessario passare) mentre quella al secondo livello sembrerebbe essere una fruizione un po' privilegiata, non disponibile per tutti.

Ma questo finisce per dare origine a un problema, più per *Flash Gordon* che per *Dago*, e a partire dal rispettivo successo presso il grande pubblico, enorme per il primo, relativo per il secondo. Per *Dago* non è troppo difficile immaginare che il grande pubblico lo apprezzi perché ci ritrova sostanzialmente il mito, sotto sotto sempre identico, mentre lettori critici come Eco o come me sono in grado di apprezzare livelli più sottili del lavoro dei suoi autori. Ma il successo straordinario

del lavoro di Raymond non può dipendere da una critica fumettistica che all'epoca non esisteva per nulla, perché il fumetto era considerato semplice materiale di consumo, non degno di alcuna considerazione colta.

Come si spiega, insomma, la differenza di successo tra *Flash Gordon* e altre serie contemporanee né più né meno iterative e mitologiche, visto che non possiamo mettere in gioco dei lettori critici influenti? Una soluzione è che la distinzione tra approccio ingenuo e critico riguardi non persone, ma atteggiamenti variamente presenti in qualsiasi lettore, a partire da quelli *normali*. Anche il lettore *normale*, dunque, pur godendo della ripetizione mitica, percepisce la differenza – estetica – nella capacità del testo di metterla in gioco, di evocarla.

Sarà presumibilmente proprio questa evocatività poi, legata (in fin dei conti) all'*apertura* dell'opera, a permettere il formarsi della nostalgia. Certo, la base di questo sentimento si attiva in fruitori giovani o molto giovani, in un'epoca della vita in cui la fantasia è forte e lo spirito critico inevitabilmente ancora debole, per cui le opere appaiono ancora più aperte, più bisognose di collaborazione mitopoietica, di quanto potranno apparire qualche anno dopo. Nondimeno, si forma perché c'è materia perché si formi, che tale materia sia la storia della meravigliosa Regina Loana o una discesa imprevista sul pianeta Mongo, e quindi qualunque sia il destino di una adulta valutazione futura.

Bibliografia

-
- Barbieri, Daniele (a cura di)
2005 *La linea inquieta. Emozione e ironia nel fumetto*, Roma, Meltemi.
Calabrese, Omar
1987 *L'età neobarocca*, Roma-Bari, Laterza.
Eco, Umberto
1962 *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani.
1964 *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani.
1965 *Umberto Eco intervista Elio Vittorini e Oreste Del Buono*, "Linus", 1.
1985 *Sugli specchi*, Milano, Bompiani.
1990 *I limiti dell'interpretazione*, Milano, Bompiani.
2005 "Introduzione al convegno" in Barbieri (2005).
Uspenskij, Boris A.
1988 *Storia e semiotica*, Milano, Bompiani.
-

Il “lettore modello” delle scritture sincretiche

Pietro Montani

Abstract

Drawing on Umberto Eco's concept of the “model reader,” this article explores how the textual strategies implied by this notion might shed light on the phenomenon of a “second literacy” emerging in the context of the web and digital technologies. Through a broad reconstruction of the symbolic function of syncretic or extended writings, the article examines their status from both anthropological and philosophical perspectives. By placing these traditions in dialogue, the aim is to highlight their relevance for current developments in semiotic research and to suggest how such interdisciplinary perspectives can enrich our understanding of digital textuality.

Keywords: model reader, syncretic text, digital culture, imagination, extended writings.

1. *Lector in tabula*

Uno dei concetti semiotici più fecondi tra quelli messi a punto da Umberto Eco è indubbiamente quello di “lettore modello”, presentato nel classico saggio *Lector in fabula* (1979). Eco si riferiva alla lettura di testi narrativi, ma il suo concetto estese in modo molto rapido e spontaneo la sua pertinenza oltre i limiti delle scritture letterarie. Uno dei motivi di questa grande plasticità va riconosciuto nel fatto che Eco aveva agganciato il concetto di lettore modello al principio teorico-metodologico, altrettanto fruttuoso, di *intentio operis*. L'analisi semiotica non può dire nulla di pertinente sul senso di un testo prendendo in carico le “intenzioni” dell'autore, anche quando costui si sia preoccupato di esplicitarle e di raccomandarle all'attenzione; né può assumere come un oggetto di indagine plausibile le intenzioni di chi lo legge, potendo queste ultime sconfinare in ogni momento dall'ambito dell'*interpretazione*, che è un'attività conforme a regole metodologiche e a controllo intersoggettivo, a quello dell'*uso*, che invece è una prassi appropriativa che si autorizza da sola a procedere in modo anarchico. È vero, invece, che si può attribuire al testo un'intenzione oggettiva, ove il termine “intenzione” sia inteso come un insieme coerente di procedimenti semiotici del quale fa parte anche la “sorte interpretativa” del testo stesso. È vero infatti, argomentava Eco, che “generare un testo significa attuare una strategia di cui fan parte le previsioni delle mosse altrui” (*ivi*: 54). Qui sta la differenza di principio tra l'approccio semiotico che Eco definì “coo-

perazione interpretativa” e quello praticato dalle ermeneutiche del testo (peraltro non estranee alla sua formazione di studioso, e basterà fare il nome di Luigi Pareyson, uno dei suoi maestri), le quali, pur a diverso titolo, considerano determinante, anche metodologicamente, l’“uso” che dei testi fanno gli interpreti. A condizione, beninteso, che di questo termine molto scivoloso si forniscano adeguati modelli teorici come accade, ad esempio, con il concetto di “*applicatio*” in Hans Goerg Gadamer (1960) (ho compreso davvero un testo quando sono in grado di riconoscere la sua capacità di produrre effetti nel mondo reale), o con quello di “rifigurazione” in Paul Ricoeur (1983-85) (ho compreso davvero un testo quando mi accorgo che dopo la sua lettura il mondo reale non è più quello di prima). Eco non avrebbe avuto nessuna ragione per condannare questo tipo di approcci all’*esperienza* della lettura di testi, che di certo considerava *complementari* al suo, mentre non tollerava gli autentici *abusi* che dei testi aveva promosso, e sostenuto con teorizzazioni fantasiose, il cosiddetto “decostruzionismo” (che, per inciso, è altra cosa rispetto alla “decostruzione” praticata da filosofi come Heidegger e Derrida).

Non sono certo che Eco abbia scritto qualcosa di compiuto sulla questione del lettore modello di testi sincretici quali sono i fumetti e i graphic novels: un “lector in tabula”¹, per così dire, visto che i disegnatori di fumetti chiamano in genere “tavole” i frames delle loro storie diseguate. Ma se lo facesse *oggi* non potrebbero sfuggirgli tre dati particolarmente vistosi e di sicuro interesse per uno che, come lui, praticava la semiotica in modo al tempo stesso rigoroso e creativo. Il primo è che il web pullula di *testi sincretici* che, come il fumetto, combinano (almeno) due diversi piani dell’espressione (ad esempio quello verbale e quello iconico). Pensiamo solo ai meme, alle storie di Instagram, agli sketch di TikTok, alle presentazioni in PowerPoint... Il secondo è che ciascuno di noi, in un modo o nell’altro, ha sviluppato forme più o meno evolute e consapevoli di *competenza* non solo nella lettura ma anche nella scrittura di questo tipo di testi sincretici, visto che il web consente e stimola entrambe. Il terzo è che anche le *intelligenze artificiali* che generano immagini utilizzano di regola per il loro *machine learning* immensi database costituiti da accoppiamenti tra parole e immagini (*text-image pairs*).

A proposito di questo sincretismo digitale un’importante studiosa con esperienze in campo pedagogico e neuroscientifico come Maryanne Wolf (2018) ha recentemente parlato della possibilità che il web stia provvedendo alla costruzione di un “cervello bi-alfabetizzato”, addestrabile, cioè, non solo all’apprendimento della scrittura alfabetica ma anche a quello dei nuovi sistemi espressivi sincretici in uso nel web. Wolf aggiunge che una preparazione precoce, mirata e ben guidata, alle risorse di questi sistemi potrebbe comportare effetti virtuosi paragonabili alle proprietà neuroplastiche del bilinguismo, insieme a gratificazioni estetiche paragonabili a quelle che otteniamo con opere narrative o testi di carattere saggistico che si dimostrano in grado di impegnarci in una “lettura profonda”. Ci si può chiedere con quali argomenti una studiosa come Wolf – ma non è la sola: per restare all’Italia basterà ricordare i contributi di Maragliano (2019), Rivoltella (2012), Roncaglia (2010) – si dichiara disposta a una così generosa apertura di credito nei confronti di un modo di esprimersi condannato pressoché di regola come regressivo se non proprio degenerativo. Una delle risposte dev’essere cercata nella configurazione del lettore modello delle scritture sincretiche del web, cioè nelle strategie testuali specifiche implementate da queste scritture. So bene che Eco sarebbe stato quanto meno diffidente nei confronti di quest’*uso* di uno dei suoi

concetti più fecondi. Sono anche abbastanza sicuro, però, che mi avrebbe seguito volentieri nella discussione sui “prolegomeni filosofico-antropologici” alla figura di lettore modello che emerge dai testi sincretici diffusi nel web presentata nelle prossime sezioni di questo contributo.

2. Prima tappa. Prolegomeni in tre tappe a una teoria del lettore modello di scritture sincretiche

Cominciamo con alcune messe a punto di carattere molto letterale, all'apparenza addirittura tautologiche. Il “fumetto»” è una *scrittura della voce*. Nei fumetti, naturalmente, la scrittura può comparire in molte altre forme o non comparire affatto, ma il fumetto vero e proprio, il “balloon”, è *voce scritta*, enunciato attribuito, in genere grazie a un artificio grafico, all'enunciazione di un personaggio – o a un suo pensiero, grazie a una convenzione grafica diversa. Ora, la voce umana ha a che fare con la prassi dell'enunciazione verbale da un lasso di tempo relativamente limitato, cioè da quando l'*homo sapiens*, più o meno ai due terzi della sua evoluzione specifica, inventò il linguaggio articolato. In precedenza, la voce era stata utilizzata per prestazioni espressive molto più limitate e circoscritte all'*hic et nunc* dell'evento comunicativo, come la minaccia e l'ordine, l'approvazione e la riprovazione, il canto e il lamento e così via. A sua volta, la trasposizione della voce in una scrittura è un risultato simbolico che richiese numerosi altri passaggi: la scrittura, infatti, non fu affatto inventata per iscrivere su un supporto la traccia di un'enunciazione verbale. All'inizio fu una pura mnemotecnica, in genere destinata alla registrazione di scambi, e solo successivamente, in seguito a un'altra invenzione non meno sorprendente, quella che la concepì come un'esternalizzazione del linguaggio, fu adibita all'iscrizione di norme, contratti, formule di rito, informazioni. Solo da ultimo, infine, la scrittura – ormai alfabetica, da ideografica che era – si rese disponibile per la trascrizione senza limiti del pensiero linguistico e delle enunciazioni verbali (Antinucci 2022). Ne concluderemo, provvisoriamente, che il “fumetto”, tutt'altro che occupare un livello elementare della competenza simbolica, intesa in un ampio senso antropologico, emerge da un processo evolutivo complesso che reca potenzialmente traccia di tutte le fasi che lo hanno preceduto potendo in qualunque momento utilizzare ciascuna di esse, o tutte insieme, come specifiche risorse espressive. I registri espressivi che compongono il sincretismo del fumetto possono dunque essere numerosi ed eterogenei (e quasi sempre lo sono) e comportare – ecco il punto che ci interessa di più – l'intervento di un dispositivo – l'*immaginazione* – in grado di gestire adeguatamente il *lavoro di integrazione* tra piani espressivi diversi che esso è in grado di mobilitare. Si tratta inoltre di un'integrazione *multimodale*, visto che alla storia evolutiva della “scrittura della voce” partecipano numerosi canali percettivi, a cominciare da quello sonoro che la scrittura disabilita materialmente ma non annulla – come ben sapevano i formalisti russi quando parlavano di “*skaz*”, cioè della presenza attiva di un'intonazione vocale nelle scritture narrative (Ejchenbaum 1923). Ora, questo insieme di componenti caratterizza il lettore modello del fumetto come una strategia che sussume sotto il paradigma della *lettura* (sequenziale, ricostruttiva) anche quello della contemplazione o dell'esplorazione visiva (analogiche ed esentate dal rispetto di un ordinamento lineare prefissato). Ciò ci conduce alla seconda messa a punto, apparentemente tautologica, dei nostri *Prolegomeni*, stando alla quale, appunto, il lettore modello del fumetto è a tutti gli effetti un

“lettore”. Ma lo è nel senso che l’elemento “lettura” della strategia compositiva denominata “lettore modello del fumetto” è un’operazione intimamente composita, che tiene insieme molti altri piani oltre quello narrativo da cui di norma ottiene il supporto strutturante più sperimentato e affidabile. Ecco perché sembra opportuno parlare della competenza implicata da questa specifica strategia compositiva in termini di “immaginazione”. Cioè nei termini di un dispositivo simbolico integrativo e multimodale.

Ma che cosa significa, da un punto di vista più fondativo, che una scrittura della voce correlata con una scrittura di immagini si “leggono”? Diremmo lo stesso per un film? O per un quadro? È vero che talvolta si parla di “lettura di un film” o di “lettura di un quadro”, ma è anche vero che il linguaggio ordinario non accoglierebbe un enunciato come “oggi ho letto un bellissimo film (o quadro)”². Come si spiega? Per rispondere a questa domanda mi farò aiutare da una distinzione intuitiva, quella tra *segno* e *immagine*, di cui tuttavia si può fornire un modello teorico utile a chiarire la situazione. Mi riferisco alla riflessione specifica di Cesare Brandi (1960) su questa coppia di termini.

3. Seconda tappa. Immagini sincretiche e lavoro integrativo dell’immaginazione

La tesi di Brandi è che *segno* e *immagine* non sono termini primitivi perché *dipendono* entrambi da un’attività simbolica più originaria che fu Immanuel Kant (1781) a intercettare e illuminare meglio di chiunque altro quanto parlò di “schematismo” dell’immaginazione.³ A proposito di questa dipendenza Kant scrive che “l’immagine è un prodotto della facoltà empirica dell’immaginazione produttiva”, mentre “lo schema [...] è un prodotto, e per così dire un monogramma della facoltà pura dell’immaginazione a priori, mediante cui e secondo cui soltanto diventano possibili delle immagini (*Bilder*), le quali d’altronde devono essere connesse al concetto sempre e solo per mezzo dello schema che esse designano (*bezeichnen*), non essendo in se stesse pienamente congruenti con il concetto” (Kant 1781: 307). Detto altrimenti: non riuscirei a riferire il concetto empirico di “cane” a un minuscolo chihuahua e a un possente mastino se l’immaginazione non avesse *costruito* uno schema, una collezione mobile di tratti distintivi, che mi permette di sussumere l’immagine di due animali così diversi sotto il concetto generale di “cane”. Lo schema dunque consente la formazione dell’immagine e, insieme, garantisce all’immagine stessa di costituirsi, all’occorrenza, come una designazione – una *Bezeichnung* – del concetto. E tuttavia, siccome l’immagine *non coincide* con lo schema, nel momento stesso in cui si è costituita in forma si è anche assicurata una fondamentale autonomia che la solleva da ogni obbligo di designazione permettendole di sussistere come pura *autopresentazione* senza alcun carico rappresentativo.

Dallo stesso ceppo – lo schema –, in definitiva, emergono due modi d’essere dell’immagine, due linee di forza di cui l’una ha di mira l’elemento segnico (la designazione, l’importo cognitivo), l’altra il puro e inconcusso venire alla presenza della forma-immagine, l’“astanza”, come la chiamò Brandi. Ebbene, le immagini che “si leggono” sono quelle in cui prevale, con diverso gradiente, la prima delle due linee di forza, le altre essendo forme che si possono solo contemplare.

Proviamo a sottoporre le due linee di forza individuate da Brandi a qualche ulteriore sollecitazione, tornando al loro principale referente filosofico. Per il quale, com’è noto, “immaginazione” si dice “*Einbildungskraft*”, una parola molto

istruttiva già a partire dallo schema che essa incorpora ed esibisce mirabilmente nella sua forma linguistica: quello di una forza (*Kraft*) che provvede a unificare (*ein-bilden*) elementi che, se necessitano di unificazione, all'origine debbono essere eterogenei. Chiediamoci: in che modo l'immaginazione unificherebbe l'eterogeneo? Schematizzandolo, dice Kant nella *Ragion Pura*. Ma come procederebbe questa schematizzazione? Nella *Critica della facoltà di giudizio* Kant (1790) entra più a fondo nel merito di questo processo, di cui ci dice che la sua modalità più originaria è un "libero gioco" tra immaginazione e intelletto nel corso del quale i due elementi sperimenterebbero diverse "proporzioni" reciproche che possiamo rappresentarci come una mappatura cognitiva mobile nella quale l'immaginazione mostra di poter provvedere arrangiamenti del molteplice sensibile incomparabilmente più ricchi di quelli che l'intelletto deciderà di destinare alla conoscenza in senso rigoroso. Il conoscere, in realtà, *limita* la sovrabbondanza modellizzante dell'immaginazione, la sua capacità di sperimentare procedure di integrazione multimodale che risultano congruenti pur senza lasciarsi ridurre a una finalità determinata. La domanda a questo punto è: questa eccedenza dell'immaginazione si colloca sulla direttrice del segno o su quella dell'immagine? La risposta che abbiamo già suggerito è che nei testi sincretici a prevalere sia la direttrice del segno. Ma è una risposta incompleta. Ci si può anche chiedere, infatti, se nel libero gioco tra segno e immagine a farsi valere non possa essere proprio la *relazione* tra le due linee di forza, il loro multiforme gioco interattivo. La mia idea è che in casi come questi a guidare il gioco sia proprio l'attitudine *integrativa* dell'immaginazione e che i testi che ne offrono la testimonianza più completa siano i testi sincretici in senso pregnante. Quelli in cui l'elemento "segno" fa aggio sull'elemento "immagine" ma *non* con lo scopo di mortificarne l'aspirazione all'indipendenza, bensì con lo scopo di rigenerarla negli spazi di transizione o nelle aree di intersezione in cui l'immagine stessa non si aspettava di potersi ritrovare. Integrare, infatti, non significa *fondere* – o, peggio, *con-fondere*, come quando si usa l'inflazionato concetto di "ibridazione" – significa piuttosto attivare un *gioco di confronti* basato sulle somiglianze e sulle differenze, sull'accordo e sulla discordia.

Ma che cosa spingerebbe la nostra immaginazione a impegnarsi nell'esercitare senza scopi cognitivi le sue capacità integrative? La principale risposta è che questo lavoro è fonte di un grande piacere. Ma che genere di piacere? Ecco la tesi di Kant: quando il lavoro integrativo dell'immaginazione eccede la produzione di schemi utilizzabili in senso cognitivo il suo prodotto è costituito da "idee estetiche", cioè da "rappresentazioni dell'immaginazione che danno molto da pensare senza che nessun concetto possa essere loro adeguato" (Kant 1790: 149). A ben guardare, al netto della formulazione ossimorica ("idee estetiche" è uno schietto ossimoro – intenzionale, si intende), la risposta di Kant non è troppo diversa dalla classica tesi sul piacere estetico formalizzata da Eco (1975), vale a dire che il senso dei testi estetici è quello di "tenere la semiosi in allenamento" per lasciarla liberamente spaziare all'interno di mondi possibili dove sperimentare progetti potenziali⁴. A queste tesi, e alla loro sostanziale congruenza, aggiungerei che nella fattispecie del testo sincretico il piacere estetico raggiunge una faglia molto profonda della semiosi, forse proprio la più profonda: quella in cui accade che qualcosa di sensibile dia mostra di volersi, e di sapersi, convertire in qualcosa di sensato.⁵ E questa, per convocare un altro grande, fu la classica risposta hegeliana alla domanda che stiamo esplorando: una risposta potentemente antropomorfa (e dunque in disaccordo altrettanto profondo con la nostra epoca 'antropocentri-

fuga' e i suoi intempestivi rimorsi). Ricordiamola. È una scena che Hegel colloca all'inizio delle sue lezioni di estetica, quando invita il lettore a sintonizzarsi con un bambino che nel lanciare dei sassi in uno stagno scopre, pieno di meraviglia, che le increspature concentriche con cui l'acqua risponde a quel gesto occasionale convertono la "riottosa estraneità della natura" in qualcosa che si accorda con l'intelletto umano, sempre alla ricerca di regolarità o di vere e proprie leggi.

4. Terza tappa: lettori e autori modello di scritture sincretiche nell'epoca della cultura digitale

Il fumetto e, più in generale, il testo sincretico postula un lettore modello disposto a impegnare la sua immaginazione per costruire connessioni multiplanari e multi-modali cui affida il compito di ottenere suggerimenti sulla possibilità che il testo possa corrispondere, pur senza considerarle vincolanti, a isotopie complesse il cui scopo non è di fare sistema ma di esibire le forme di aggregazione che *precedono* l'idea stessa di un sistema coerente, ovvero prospettano forme di coerenza testuale che non hanno carattere sistemico. Uno stato di "fluidità delle forme" che si può ritrovare, secondo diversi arrangiamenti, in una tavola di George Herriman o di Benito Jacovitti, di Chester Gould o di Andrea Pazienza, di Hugo Pratt o di Guido Crepax (per limitarmi ad autori molto amati da Eco). È chiaro che in una situazione del genere il lettore modello di testi sincretici si vedrà proporre materiali simbolici particolarmente disponibili alla pratica del riuso e alle risorse del *bricolage*, propensi alla *serendipity* e non ostili a vere e proprie *exaptations* (D'Errio, Colagè 2018). Ci troviamo, insomma, nell'ambito di un *gioco con le forme espressive* nel senso specifico che Walter Benjamin aveva annesso all'estetica dei "valori espositivi" emersa dalle rovine dell'"aura". Ecco come ne parla nel saggio sulla riproducibilità tecnica delle immagini: "Ciò che si accompagna al deperimento dell'apparenza e al decadimento dell'aura nelle opere d'arte è un enorme guadagno in termini di spazio-di-gioco". E ciò significa che "il momento dell'apparenza" tipico dell'aura e della sua costitutiva lontananza "è completamente indietreggiato a favore del momento del gioco" (Benjamin 1934-35: 92). Talmente *sotto mano*, quest'ultimo, da essersi addirittura spostato, nei nostri tempi digitali, su schermi sensibili dove il *bricolage* e il riuso delle immagini si fa proprio con i polpastrelli.

Si sarà osservato che nel capoverso appena concluso ho cominciato con il lettore modello e mi sono spostato via via sul suo versante attivo, quello di un "autore modello", e più precisamente uno "scrittore modello" (nel senso che abbiamo precisato) di testi sincretici. Una categoria molto ampia, forse identificabile con la totalità degli utenti della rete, se conveniamo di accontentarci del minimo necessario per definire le forme basilari della *literacy* digitale, quella che ha di mira un "cervello bi-alfabetizzato". Ora, questo particolare "scrittore modello" è una strategia compositiva che, nella sua generalità, identifica evidentemente una gran quantità di testi sincretici di diverso tipo e di diversa qualità. Ce n'è tuttavia almeno una tipologia recente che Umberto Eco avrebbe senz'altro apprezzato, ed è su questa che vorrei dire due parole per concludere. Mi riferisco a una grande famiglia di testi in scrittura sincretica – o "scrittura estesa", come si può anche definire (Pezzini, Montani 2024) – che emerge dal processo di indiscriminata *datificazione* della totalità delle operazioni che vengono effettuate per via digitale. L'ho chiamata "famiglia" perché non è, o non è ancora, una vera e propria *clas-*

se di testi, o un *genere* delle *literacies* digitali riguardando, per il momento, forme espressive collegate, appunto, da semplici “somiglianze di famiglia”: penso al *graphic journalism* e alla *forensic architecture*, ai film non-fiction della *Interactive Digital Narrative* e agli ultimi lavori di Harun Farocki,⁶ ma anche alla costituzione spontanea di *archivi locali multimediali*, riferibili, ad esempio, ai teatri di guerra nei quali oggi vengono impunemente perpetrati crimini disumani e intollerabili soprusi. Il presupposto è molto semplice: la capillare macchina documentale – gestita da mano umana o automatizzata – estesa oggi a una superficie che si va sempre più approssimando a quella coperta dai cartografi dell’Impero nel celebre racconto di Borges contiene immensi aggregati di materiali documentali provenienti dalle fonti più eterogenee (dai satelliti agli smartphone, dai pc alle telecamere di sorveglianza) che possono essere convertiti in autentiche *testimonianze* grazie a strategie e procedure di testualizzazione che di volta in volta esplicitino i criteri grazie ai quali questa conversione può aspirare all’attendibilità o può arrivare a costituirsi in una autentica prova. Ora, è un dato di fatto che la natura e la funzione di questo genere di testi sarebbero impensabili al di fuori del paradigma sincretico di cui ho cercato qui di elaborare i *Prolegomeni*, in quanto la loro medesima ambizione veridittiva, o probatoria, non può che riposare su un confronto stereoscopico e intermediale⁷ tra le diverse modalità di registrazione e di elaborazione dei fatti ‘datificati’, appoggiandosi specificamente sulle prestazioni di una *immaginazione integrativa e multimodale* sia in fase di produzione che in fase di ricezione e di uso. Chiuderò osservando che nella grande famiglia di testi sincretici, o di scritture estese, che si conforma alla direttrice testimoniale che è sorta spontaneamente – darwinianamente, vorrei dire – come un potente anticorpo nel sistema, malato e patogeno, della datificazione indiscriminata possono facilmente trovare posto, e assumere un ruolo di evidente rilievo, le intelligenze artificiali generative il cui *machine learning* potrebbe essere di volta in volta riferito a corpus di dati circoscritti a situazioni particolari – per tutte, la carneficina attualmente in corso in medio oriente – rispetto alle quali procedere a estrazioni e configurazioni di dati mirate, comparabili e testualizzabili. Insomma, il lettore-autore modello di scritture sincretiche nell’epoca del digitale presenta un *costitutivo orientamento politico* che si può senz’altro includere nel concetto di una “politicizzazione dell’arte” di cui parlava Benjamin.

Note

¹ L'espressione "*Lector in tabula*" si trova già in Calabrese (1982).

² Il riferimento al linguaggio ordinario, inteso qui in una prospettiva wittgensteiniana, è da considerarsi dirimente. È facile, da questo punto di vista, immaginare una situazione in cui qualcuno può dire "Nel seminario di Visual Studies che sto seguendo il Prof oggi ha letto un film in modo appassionante". In questo articolo, per contro, il termine "lettura" va specificamente riferito alla ricchissima storia evolutiva della scrittura alfabetica (Sini 2024), in rapporto alla quale il fenomeno delle scritture sincretiche digitali può assumere il rilievo antropologico che qui mi interessa evidenziare.

³ Non entro nel merito delle oscillazioni con cui Kant trattò questo punto nei due testi in cui è assolutamente centrale (la *Ragion pura* e la *Critica della facoltà di giudizio*) e mi attengo all'essenziale.

⁴ Cfr. Eco (1975), dove tra le altre cose si suggerisce che "il testo estetico rappresenta un modello 'da laboratorio' di tutti gli aspetti della funzione segnica" (p. 328).

⁵ Eco (1975) dichiarò che una teoria semiotica coerente non aveva motivi per prendere in carico anche il momento istitutivo della semiosi, ma questa tesi, com'è noto, fu sottoposta a revisione in Eco (1997)

⁶ Per questa famiglia di forme espressive cfr. Fuller, Weizman (2021); Weizman (202); Koenitz et al (2015); Farinotti, Grespi, Villa (2017).

⁷ In un saggio di 15 anni fa, successivamente riedito con una nuova *Introduzione* (Montani 2022), avevo parlato a questo proposito di una necessaria "autenticazione" delle immagini per via di confronto intermediale.

Bibliografia

-
- Antinucci, Francesco
2011 *Parola e immagine. Storia di due tecnologie*, Roma-Bari, Laterza.
- Benjamin, Walter
1934-35 *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Roma, Donzelli 2019.
- Brandi, Cesare
1960 *Segno e immagine*, Palermo, Aesthetica 2010.
- Calabrese, Omar
1982 *Lector in tabula. Verso una teoria semiotica dei generi in pittura*, "Rivista di Estetica", 11, 1982, 93-102.
- D'Errico, Francesco, Colagè, Ivan
2018 "Cultural Exaptation and Cultural Neural Reuse: A mechanism for the emergence of modern culture and behaviour", *Biological Theory*, 13, 213-227.
- Fuller, Matthew, Weizman, Eyal
2021 *Investigative Aesthetics: Conflicts and Commons in the Politics of Truth*, Verso, London.
- Eco, Umberto
1975 *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani.
- 1979 *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, La nave di Teseo 2020.
- 1997 *Kant e l'ornitorinco*, Milano, La Nave di Teseo 2016.
- Ejchenbaum, Boris
1923 *Com'è fatto "Il cappotto" di Gogol'*, in Todorov, Tzvetan (a cura di), *I formalisti russi*, Torino, Einaudi, 1994, 249-273.
- Farinotti, Luisella, Grespi, Barbara, Villa, Federica (a cura di)
2017 *Harun Farocki. Pensare con gli occhi*, Milano-Udine, Mimesis, 29-161.
- Gadamer, Hans Goerg
1960 *Verità e metodo*, Milano, Bompiani 2020.
- Kant, Immanuel
1781 *Critica della ragione pura*, Milano, Garzanti 2004.
- 1790 *Critica della facoltà di giudizio*, Torino, Einaudi 1999.
- Koenitz, Hartmut et al.
2015 *Interactive Digital Narrative*, London and New York, Routledge 2015.
- Maragliano, Roberto
2019 *Zona franca. Per una scuola inclusiva del digitale*, Roma, Franco Angeli.
- Montani, Pietro
2022 *L'immaginazione intermediale*, Milano, Meltemi.
- Pezzini, Isabella, Montani, Pietro (a cura di)
2024 *Scrittura estesa/Extended Writing*, "Versus. Quaderni di studi semiotici", I.
- Ricoeur, Paul
1983-85 *Tempo e racconto*, Milano, Jaca Book, 1986-88.
- Rivoltella, Pier Cesare
2012 *Neurodidattica*, Milano, Raffaello Cortina.
- Roncaglia, Gino
2010 *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sul futuro del libro*, Roma-Bari, Laterza.
-

- Sini, Carlo
2024 *Intelligenza artificiale*, Milano, Jaca Book.
- Weizman, Eyal
2022 *Architettura forense. La manipolazione delle immagini nelle guerre contemporanee*, Milano, Meltemi.
- Wolf, Maryanne
2018 *Lettore, vieni a casa. Il cervello che legge in un mondo digitale*, Milano, Vita e pensiero.

Note sull'immaginazione sonora nel fumetto

Marco Pellitteri

Abstract

Comics, in all their forms, are commonly considered a visual medium. However, beyond images, they contain graphic signs that evoke sensations related to other senses as well, particularly hearing. After the visual, the auditory element is the second most stimulated sensory aspect in comics, thanks primarily to the use of written texts (dialogues, monologues, descriptions) and typographic and calligraphic representations – onomatopoeic and otherwise – that depict sounds and noises. There are also more subtle, visuo-narrative strategies that suggest the presence of sonic phenomena. This brief article reviews how comics visualize sound and how they stimulate readers' aural imagination, who mentally recreate an acoustic landscape consistent with the narrative. Drawing also on my previous research, the article offers an insight into sonic suggestions as an integral part of the aesthetic-narrative experience in comics.

Keywords: sound imagination, multisensoriality of comics, music in comics, comics as “super-language”, noesis.

1. Introduzione

I fumetti sono solitamente considerati un medium puramente visivo. Tuttavia, la maggior parte di essi mostra anche simboli grafici che rappresentano sensazioni e situazioni legate agli altri quattro sensi classici. L'udito è il secondo senso fisiologico più importante utilizzato nella creazione e nella lettura dei fumetti; i fumetti mostrano, o possono mostrare, molti segni e simboli visivi che si riferiscono semioticamente a suoni e rumori. Inoltre, ci sono altri modi – più sottili e narrativi, pur essendo intrinsecamente visivi – con cui i creatori di fumetti suggeriscono ai lettori che certi fenomeni uditivi stanno accadendo nella storia.

Ci sono due modi per esprimere la multisensorialità nei fumetti. Il primo risiede nella diegesi: a ciò che accade nella storia e a come i disegni, le convenzioni grafiche e la narrazione trasmettono attivatori visivi e/o contestuali per evocare nella mente del lettore sensazioni interiori o esperienze passate. Il secondo si riferisce ai fumetti come oggetti: questo approccio è stato adottato dallo studioso inglese Ian Hague (2012; 2013), ma lo escluderò qui, poiché il primo approccio offre le implicazioni più necessarie per le idee che illustro di seguito. Credo infatti che una discussione sulla materialità e sensorialità dei fumetti come oggetti abbia poco

a che fare con i linguaggi e la semiotica dei fumetti. Al contrario, non c'è nulla nella fisicità di un fumetto – carta, colori, rilegatura, odore, luminosità – o dello schermo di un *tablet* in cui possono apparire i fumetti, che contenga qualcosa di specifico *dei fumetti*. Questa evidenza è deducibile dalla stessa lettura del libro di Hague, che è stimolante e documentato, ma non prova che la materialità dei fumetti intesi come oggetti fisici abbia qualcosa che li inquadri distintamente rispetto a qualsiasi altro oggetto che, incidentalmente, sia nella forma di un libro o un *touchscreen*. Ci sono certamente situazioni limite, come (nella stampa) la possibilità di gadget, istruzioni di lettura, profumi aggiunti; o come (nel campo del digitale) suoni o animazioni. Ma tutti questi dispositivi producono un passaggio dal medium fumettistico a qualcos'altro: in altre parole, qualsiasi *gimmick* aggiunto alla pagina stampata statica di un fumetto lo trasforma in una forma narrativa, o medium, o oggetto, diversi. Un “fumetto potenziato”, se volete; tuttavia, non più un fumetto come normalmente è inteso.¹

Tornando a noi, stabilire una polisensorialità dei fumetti smantella l'idea che essi siano un medium solo “visivo”. Il potere dei comics consiste anche nella capacità di suggerire movimenti, accelerazioni e rallentamenti temporali, odori e sapori, sensazioni tattili (per accenni teorici a gusto e tatto nel fumetto, cfr. Pellitteri 2013).

2. Una forma multimediale, multimodale, multisensoriale

Il fumettista Scott McCloud ritiene che i fumetti siano “un medium mono-sensoriale” (1993: 89), enfatizzandone l'aspetto visivo. Ma gli studiosi sono uniti nel sottolineare come le stimolazioni che i fumetti suggeriscono possano appartenere a una sensorialità più ampia (Sabin 2000: 52; Pellitteri 2007; Hague 2012 e 2013). I fumetti producono ciò che Don Ihde ha definito “immaginazione uditiva” (Ihde 2003: 61)² e stimolano una lettura creativa attraverso i linguaggi di cui sono composti. L'interazione di questi codici forma quello che ho chiamato il “super-linguaggio” dei fumetti (Pellitteri 1998; 1999), un codice misto composto da “co-linguaggi”. Questo codice multi-planare mescola elementi iconici con processi interpretativi più articolati, come sequenze di immagini che sfruttano modalità di narrazione visiva che i fumetti hanno in comune col cinema (Lacassin 1972); elementi della messa in scena teatrale; stili illustrativi di forme più antiche, come xilografia, caricatura e *cartoon* politico; e articolazione in vignette che seguono ritmi, dimensioni, forme, distribuzioni e gerarchie variati e che offrono ai lettori diversi ritmi di lettura. Tutto ciò produce nel fruitore un coinvolgimento composito. Infine, lo statunitense Charles Hatfield afferma che la pagina “funziona sia come sequenza che come oggetto, da vedere e leggere in modo sia lineare che non lineare, olistico” (Hatfield 2005: 32).

Ora, la percezione fisico-spaziale del lettore di luoghi/oggetti statici o dinamici rappresentati nei pannelli dei fumetti non è un tema centrale di questo discorso sulla dimensione uditiva (ma su di esso cfr. Lefèvre 2011 e Cook 2012). Però devo almeno sottolineare che il modo in cui le immagini sono presentate nella storia di un fumetto può dare al lettore indizi sullo spazio, sui rapporti spaziali tra gli oggetti, sulla prospettiva, sull'orientamento e talvolta persino sulla vertigine (se ne parla in Pellitteri 1998: 21-87).

Inoltre, la percezione del flusso del tempo nei fumetti (durata, velocità, ritmo, accelerazioni, rallentamenti, pause e salti cronologici, dilatazioni e contrazioni) dipende sia dalla storia in sé sia dai vari equilibri fra tempo diegetico e ritmo di

lettura che i creatori progettano: ad esempio, se vediamo una vignetta molto più grande delle altre, questo ci indurrà a soffermarci su di essa più a lungo. Questo rallentamento può essere seguito da un'accelerazione grazie a una sequenza di vignette più piccole che raccontano una scena agitata; l'alternanza determinerà un ritmo di lettura variegato, che produrrà condizioni di fruizione dette *tensive* (Barbieri 1991).

3. *L'immaginazione uditiva nei fumetti*

3.1. *Vedere i suoni*

Si può individuare un paradosso nel contrasto tra la visualità di un'onomatopea grafica e l'uditività del suo significato. Quando guardiamo le singole lettere che, assemblate, formano una parola, un termine onomatopeico o la resa di un rumore, decifrando e dando un significato, stiamo "leggendo un suono"³. Così la parola *lcasal*, cioè la sequenza delle lettere e dei fonemi *lcl, lal, lsl, la*, suggerisce il concetto corrispondente e una o più immagini mentali di una casa (Eco 1984a). Ma in un fumetto c'è di più. È un personaggio della storia o il narratore a pronunciare la parola *lcasal*, quindi il lettore è invitato a pensare anche a una voce, a un accento e a un'intonazione: a variabili intensive, cioè, suggerite attraverso variabili estensive. Nei fumetti, la scrittura è probabilmente la variabile estensiva più influente nella definizione di una voce o di un'"atmosfera sonora", eppure è anche la meno sfruttata. Di solito, sia nelle didascalie che nelle nuvolette, il testo utilizzato è reso in formato maiuscolo (ne parlerò più avanti). Il testo scritto è quindi facilmente leggibile, ma impersonale, e non consente di differenziare tra le presunte voci dei personaggi. In altre parole, la scrittura nei fumetti non fa molto uso di stili calligrafici o di caratteri tipografici variati (*Image [E] Narrative* 2015).

La ragione presentata dai professionisti dei fumetti circa questa scelta è che una scrittura uniforme conferisce unità e pulizia alla composizione. Tuttavia, i lettori possono a volte apprezzare fumetti in cui il parlare di particolari personaggi sia connotato da un tipo di carattere calligrafico o tipografico specifico, come una carolina medievale, un gotico, e così via, in modo da ricreare atmosfere narrative attraverso le quali i lettori possono formare nella loro mente voci, timbri o effetti uditivi particolari (l'Eco, ad esempio).

Per trasmettere l'idea che un personaggio sta raccontando la propria storia in prima persona, i calligrafi o letteristi dei fumetti a volte usano uno stile di carattere scritto a mano che suggerisce indirettamente che tale testo dovrebbe essere mentalmente letto con la voce immaginata del personaggio che ha composto quelle righe. In altri casi, il carattere utilizzato è una simulazione di lettere dattiloscritte dal sapore retrò, per dare l'idea di testi provenienti da documenti ufficiali o articoli di giornale; nel caso di un robot o di un computer, invece, i letteristi usano caratteri destinati a suggerire prossimità alla tecnologia futuristica e così via.

Ma la scrittura nei fumetti non deve necessariamente "parlare". È proprio qui che entra in gioco l'immaginazione uditiva: i lettori si impegnano naturalmente, quando godono di una narrazione, nella formulazione di voci interne immaginate per i personaggi della storia. Ciò che è specifico dei fumetti è che l'immaginazione uditiva non deriva tanto o solo dal testo inteso solo come una sequenza convenzionale di simboli che portano significato linguistico (come in un romanzo), ma soprattutto dai simbolismi grafici e dalla narrazione visiva.

3.2. Ascoltare il silenzio

Quando leggiamo un fumetto, ci si aspetta che ci immergiamo almeno in parte, o con convinzione, nella sua dimensione diegetica. È quindi compito degli elementi grafici influenzare i lettori affinché possano comprendere non solo che un'onomatopea visiva che dice *[ka-boom]* significa o indica "esplosione", ma anche che si tratta di un tipo specifico di esplosione: possiamo dedurre che è divisa in due suoni caratterizzanti, il primo più corto e forte, il secondo con una tonalità diversa e più lungo. È "compito" del lettore specificare nella propria mente i rumori che desidera sentire come colonna sonora di quel momento diegetico, attingendo dal proprio catalogo personale di suoni delle esperienze passate e mescolandoli in un modo nuovo.

Una nozione popolare condivisa è che i fumetti sono ciò che sono grazie a una generica fusione di testo e immagine. Ma un fumetto non ha, in realtà, bisogno di testi verbali. Vi sono molte storie con intere pagine, o gruppi di pagine, in cui non appaiono nuvolette, didascalie od onomatopee. Un esempio celebre è la pagina 23 di *The Dark Knight Returns* di Frank Miller (DC Comics 1986, Fig. 1), l'omicidio dei genitori del giovane Bruce Wayne da parte di un ladro in un vicolo di Gotham City: non vi viene visualizzata alcuna parola o suono.



Fig. 1. Frank Miller, tavola 23 di *The Dark Knight Returns*, 1986. © Frank Miller / DC Comics.

I fumetti senza parole furono introdotti all'inizio del xx secolo. Qui mi limito a riportare un solo esempio, una pagina di Raymond de la Nézière (1904) (Sausverd 2009a). In essa vediamo due alunni che si divertono con un fonografo: i ragazzi stanno registrando nel dispositivo una lezione scolastica che verrà riprodotta poi davanti all'insegnante, emettendo le voci riprodotte nel tentativo di ingannarlo (Fig. 2). Non ci sono indicatori di tali voci e suoni, ma possiamo immaginare che siano presenti dalle azioni dei personaggi.



Fig. 2. Raymond de la Nézière, *La Leçon dans le Phonographe*, 1904.

Un'arte grafico-sequenziale che non fa uso di testi verbali è il romanzo senza parole o xilografico, inaugurato da Frans Masereel con le sue *25 Images de la passion d'un homme* (1919). Questo e molti altri che seguiranno, di Masereel e artisti come Lynd Ward o Otto Nückel, sono tentativi di costruire racconti lunghi la cui narrazione proceda senza parole. Le illustrazioni di questi racconti sono organizzate in momenti e mostrano una narrazione coerente articolata in situazioni successive ma non per forza consecutive (Fig. 3). Artisti attivi come Eric Drooker, Thomas Ott, Peter Kuper e Shaun Tan hanno seguito le orme di quegli autori di romanzi senza parole; anche il grande autore Art Spiegelman è un ammiratore di queste opere.⁴



Fig. 3. Tavola da Frans Masereel, *25 images de la passion d'un homme*, 1919.

4. Il lettering nei fumetti come veicolo di suggerimenti sonori

4.1. Osservazioni generali

Il lettering trova le sue origini nella calligrafia ed è poi diventato un'arte grafica le cui applicazioni spaziano su di una vasta gamma di contesti e linguaggi medialti (Bringinghurst 1992; Tinsley 1999: 39-76; Starkings, Roshell 2003; Chiarello, Klein 2004: 82-141; Pellitteri 2012: 263-5). I letteristi per i fumetti trasmettono elementi variegati del significato suggerito dal testo utilizzando un'ampia gamma di mezzi d'espressione grafica: ad esempio, una convenzione diffusa è l'uso del grassetto per enfatizzare parole o frasi che saranno interpretate dal lettore come particolarmente salienti nel discorso del personaggio e/o che saranno intese come un parlare ad alta voce o in tono esclamativo ed enfatico; un *balloon* grande contenente un testo di piccole dimensioni indicherà una frase pronunciata timidamente o a bassa voce; e così via.

In generale, l'uso di corsivo e caratteri minuscoli è impiegato per trasmettere sfumature (ad es., modi di parlare eloquenti e placidi); quando utilizzati sistematicamente, conferiscono un'allure più letteraria, come nelle storie di *Blake et Mortimer* di Edgar P. Jacobs (1946-1990). Un carattere elegante utilizzato, ad esempio, per un *lord* britannico, suggerisce che l'enunciazione e l'atteggiamento del personaggio potrebbero essere altezzosi: il lettore sarà invitato, attraverso questi indizi, a conferirgli un certo accento e maniere raffinate.

La scrittura può anche consistere, ancor oggi, nella creazione di forme e codici per le nuvolette: sebbene esista già una vasta e ampiamente cristallizzata varietà di tipi di *balloon*, è sempre possibile aggiornarne le funzioni. I principali innovatori in questo campo sono stati Will Eisner (1917-2005), così come gli ancora attivi Dave Sim e Todd Klein (Eisner 1985; Thomas 2000) e alcuni grandi artisti giapponesi quali Osamu Tezuka (1928-1989) e Sanpei Shirato (1932-2021), che nei loro anni d'attività inventarono nuovi nomi (o adottarono le onomatopee tipiche del giapponese come lingua) e stili grafici per dare un suono all'atto di estrarre una spada, al vento, alla caduta di una foglia, alla pioggia e... al silenzio⁵.

4.2. Lettering dai fumetti classici ai fumetti contemporanei

La presenza di testi nelle composizioni figurative risale al xv secolo, sotto forma di filatterio: il nome dato a "cartellini" oblungi disegnati come rotoli di carta o pergamena svolti che, nelle pitture religiose, indicavano alcune caratteristiche della rappresentazione o i nomi delle figure coinvolte, o talvolta erano destinate a mostrare frasi eventualmente pronunciate dalle figure stesse: santi, martiri, angeli ecc. Filatterio deriva dal latino tardo *phylacterium* e dal greco *φυλακτήριον*, da *φύλαττω* ('preservare' o 'difendere'), e generalmente descrive oggetti utilizzati con funzione apotropaica. Oggi gli studiosi usano la parola per indicare striscioni e stendardi con le estremità piegate che, nelle pitture medievali o in affreschi o illustrazioni, permettevano l'inserimento di *legenda*. Le fasi di sviluppo nell'uso dei filatteri e delle frasi scritte mostrano i passaggi storici che avrebbero portato alle attuali modalità d'inserimento di testi verbali in contesti iconici: dalla fine del xix secolo le versioni rivedute dei filatteri, trasformate in nuvolette con dentro dei testi alfabetici prima intesi a comunicare descrizioni generali dei personaggi indicati dalla nuvoletta stessa, divennero lo strumento per la trasmissione di messaggi verbali o pensieri nei proto-fumetti.

Con lo sviluppo della caricatura politica in Gran Bretagna, grazie a illustratori co-

me James Gillray (1757-1815) e George Cruikshank (1792-1878), l'uso delle nuvolette e dei testi in vignette umoristiche e satiriche divenne familiare al pubblico e costituì una base su cui altri artisti, in vari paesi europei, iniziarono a mescolare illustrazioni con testi (Kunzle 1973; Castelli 2006). Basti menzionare esempi notevoli che provengono anche dagli Stati Uniti, come Joseph E. Baker (1837-1914), e dalla Svizzera, con le storie di Rodolphe Töpffer (1799-1846) già dalla fine degli anni Venti di quel secolo (Couperie *et al.* 1968: 7-33).

All'inizio del medium fumetto nel significato moderno, e via via attraverso i decenni fino agli anni Quaranta del secolo scorso, la scrittura era solitamente eseguita dagli stessi disegnatori di fumetti; o, nel caso degli autori più produttivi e famosi, da assistenti. Fu dagli anni Quaranta del xx secolo, appunto, che si sviluppò una divisione del lavoro detagliata negli studi e nelle agenzie di fumetti (McCloud 2006: 128-57, 184-211).

4.3. La nuvoletta

Molto è stato detto sulla nuvoletta (*balloon* in inglese, *bulle* in francese). Ma negli ultimi anni, la ricerca internazionale si è concentrata sulla nozione condivisa che definire i fumetti dipenda da elementi strutturali diversi dal balloon. Sebbene non ci sia spazio qui per ripercorrere una storia di come i balloon siano stati studiati né per illustrare la loro varietà morfologica (su cui cfr. Forceville *et al.* 2010), è utile fornire una breve serie di esempi. Chiarifichiamo subito una distinzione tra balloon in generale e balloon di dialogo. I balloon di dialogo si riferiscono ai dialoghi parlati provenienti da personaggi che sono “in scena”. Il “balloon di testo” si riferisce a qualsiasi nuvoletta contenente parole. I lettori deducono facilmente la differenza tra i tipi di balloon dalla forma del loro contorno, come menzionato in precedenza⁶.

Lo studioso Andrea Tosti (2016: 108-18) fa riferimento a uno studio fondamentale del belga Thierry Smolderen (2006), che analizza le fasi che hanno portato i balloon a essere utilizzati come uno strumento associato ai personaggi che enunciano. Questi dispositivi erano totalmente estranei ai fumetti come linguaggio e non svolgevano la funzione di indicatore di dialogo: per lungo tempo erano state solo etichette descrittive o di commento per i personaggi o figure a cui erano abbinati. Anche i primi maestri dei fumetti e illustratori rinomati del xix secolo, come Töpffer, Cham, Gustave Doré e Casimiro Teja, facevano un uso raro di questo dispositivo.

Nei primi fumetti europei, l'uso dei balloon era spesso goffo, ma creativo, e direi efficace nel suggerire la natura uditiva del testo contenutovi. In una storia di una pagina (1907) del francese Benjamin Rabier, le nuvolette emesse da un fonografo sono rappresentate come addensamenti di suono piuttosto che come contenitori simbolici per testi verbali (Fig. 4) (Sausverd 2009b).

In un altro proto-fumetto francese, i balloon sono assenti e il dialogo tra due utenti del telefono è reso attraverso testi visualizzati quasi come onde sonore. Questa pagina del 1894, di Albert Guillaume, è articolata in nove riquadri tre dei quali, formanti la colonna centrale, mostrano solo le parole pronunciate dai due personaggi principali durante la loro conversazione: tali testi non sono contenuti in balloon ma fluttuano all'interno dei riquadri e sono collegati per prossimità ai rispettivi apparecchi, i quali sono virtualmente appesi ai contorni divisorii delle vignette (Fig. 5). Antoine Sausverd analizza questa composizione così:

A prima vista, sottolineando la separazione dei due lati della conversazione, queste porzioni intermedie simboleggiano la distanza tra le due parti. Ma Guillaume aggiunge anche le linee di dialogo, che sembrano essere prodotte dai dispositivi telefonici, senza né riquadri né nuvolette. Si tratta quindi di spazi puramente testuali? Forse no. Le battute di testo prendono davvero vita: si muovono, si arricciano, rispondono e l'una ammicca all'altra, tutte rispettando la gerarchia spaziale (sopra/sotto) del loro ordine di lettura. (Sausverd 2009c)

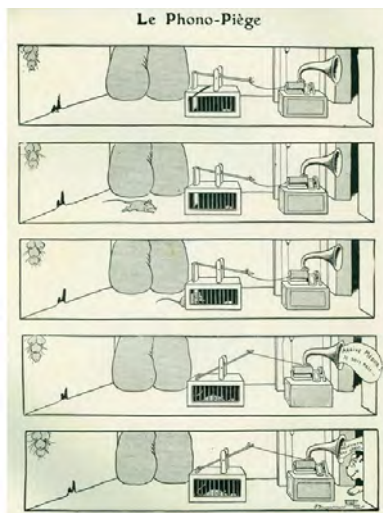


Fig. 4. Benjamin Rabier, *Le Phono-Piège*, 1907.



Fig. 5. Albert Guillaume, *Les Perfidies du Téléphone*, 1894.

A poco a poco, tuttavia, le nuvolette di testo divennero nella maggior parte dei casi nuvolette di dialogo, e i testi nelle storie per immagini sequenziali e nelle vignette singole iniziarono in generale ad assumere il ruolo di voci e suoni diegetici. Il tempo di lettura stesso conferiva agli eventi nelle vignette una durata narrativa realistica. Affinché ciò accadesse, i lettori “dovevano” inventare voci ed espressioni per i personaggi che enunciavano quelle parole. L'apporto creativo dei balloon di dialogo, dunque,

fornisce informazioni su o migliora (i) il modo di parlare; (ii) l'argomento del discorso; e/o (iii) l'identità del parlante. [...] C'è un continuum che va dall'uso completamente convenzionale a quello altamente creativo delle variabili dei balloon. (Forceville 2013: 268)

La punteggiatura è ampiamente utilizzata: specialmente nei fumetti umoristici, le frasi spesso terminano con un punto esclamativo, per sottolineare il tono divertente e/o energetico del parlante. Anche senza considerare la possibilità che i testi all'interno dei balloon siano resi con diversi caratteri o dimensioni (come accennato in precedenza), un modo comune per suggerire stili di conversazione, energie, volumi e atteggiamenti è la forma dei balloon: le nuvolette dal contorno spinoso sono solitamente interpretate dai lettori come balloon di urlo, e i balloon con un contorno tratteggiato indicano che il personaggio correlato sta sussurrando.

do di proposito o comunque parlando a bassa voce, a seconda della situazione narrativa.

5. *Onomatopée grafiche: la resa visiva dei suoni nei fumetti*

Secondo Sean A. Guynes, lo studio delle onomatopée nei fumetti è “sottosviluppato” (Guynes 2014: 58). Questo è forse vero negli studi di semiologia; tuttavia, le onomatopée sono state considerate, catalogate e studiate dagli specialisti del fumetto europei in molti saggi, specialmente dagli anni '70, durante un incremento delle analisi strutturaliste incoraggiato dal saggio seminale di Umberto Eco “Lettura di *Steve Canyon*” (Eco 1964). Dagli anni Novanta, i linguisti europei che apprezzano i fumetti come oggetto di studio – nella fattispecie studiosi tedeschi, francesi, spagnoli e soprattutto italiani – portano avanti indagini approfondite sulle onomatopée verbali e visive nei fumetti (ad esempio, Pietrini 2009; Gadducci, Tavosanis 2009).

5.1. *Il ruolo delle onomatopée grafiche per l'immaginazione sonora nei fumetti*

Le onomatopée nei fumetti possono essere di tre tipi: (1) vocalizzazioni provenienti dai personaggi e solitamente, ma non sempre, inserite all'interno dei balloon come testi alfabetici; tuttavia, in questo caso non parliamo di onomatopée visive ma di onomatopée verbali; (2) effetti sonori e rumori, resi visivamente come un “logo” letterato e di grafica variabile che appare come elemento distinto nella vignetta o tra vignette; e (3) in alcuni casi, onomatopée visive che sono vignette a forma di parola all'interno dei quali si svolge l'azione; ad esempio, un'esplosione disegnata e descritta all'interno di un pannello a forma di logo *boom*, o *blam* ecc. La delimitazione delle diverse categorie di onomatopée nei fumetti “indica una distinzione interna all'industria dei fumetti riguardo alla natura del suono rappresentato graficamente e forse suggerisce le limitazioni nel rendere fenomeni uditivi in media non uditivi” (Guynes 2014: 61). Questa nozione si estende alle onomatopée intese come imitazioni o suggerimenti di rumori naturali, e qui il discorso diventa ancora più cogente in relazione al concetto di suono e immaginazione. Di per sé, le onomatopée sono approssimazioni simboliche di rumori e suoni naturali: anche se non c'è corrispondenza diretta tra parole o combinazioni di lettere come *|boom|*, *|pow|*, *|ka-blam|* o altre, e il reale rumore di un'esplosione, i lettori sono in grado di ricostruire nei propri pensieri versioni personali di quei suoni riferendosi a esperienze passate e ad altri media, come il cinema, dove quei suoni sono effettivamente uditi. La “mancata possibilità di interpretare la [...] parola onomatopeica come una parola reale con significati specifici rende il suono della parola l'unico significato che la parola ha il compito di trasmettere nel fumetto” (Petersen 2009, 164). Tuttavia, i lettori hanno libertà e varietà infinita di scelte all'interno del campo semantico generale di una data onomatopea. Un *tag* onomatopeico come *boom* è un asterisco verbale simbolico che dice “qui, esplosione”. Ma mentre la parola scritta *|boom|* è la stessa per tutti, ogni lettore è in grado e incoraggiato a inventare nella propria mente (o, per lettori più piccoli e proattivi, forse anche a riprodurre con la propria bocca) quale rumore specifico sia quello giusto per quella particolare occasione. È quindi più facile concordare sul fatto che le onomatopée nei fumetti “creano un'interiorità vivace in cui la storia può vivere”, uno “spazio per accumulare significato” (Petersen 2009: 165).

5.2. Grandi rumori, piccoli rumori, effetti sonori generici

In *I linguaggi del fumetto*, Daniele Barbieri chiama le onomatopee visive dei fumetti “grandi rumori” (Barbieri 1991: 173-4). Pensiamo al freno improvviso e prolungato di pneumatici sull’asfalto di una strada. In questi casi, la parola/suono onomatopeico, in inglese, sarà un tipico *screech* o nuovi suoni inventati dai creatori per l’occasione, come *skreeeeeeee* in *Sin City* di Frank Miller (1991, Fig. 6).



Fig. 6. Frank Miller, tavola 73 di *Sin City*, 1991. © Frank Miller / DC Comics.

Questa relazione variabile tra suoni e onomatopee visive produce combinazioni infinite: nei fumetti d’avventura, i tamburi tribali possono risuonare nella giungla attraverso l’onomatopea *doom doom doom*, che mette insieme l’idea del rimbombo di un tamburo e il significato drammaticamente allusivo della parola *doom* (destino, fato) in inglese. Nei fumetti umoristici (ad esempio, nella straordinaria tradizione dei fumetti Disney realizzati in Italia), il suono di una pila di piatti che cade rumorosamente dalle mani di Paperino può essere qualcosa come *sbadabumpumcrash!*: in questo caso, il lettore è informato che il rumore è prolungato nel tempo e formato da diverse fasi in sequenza; pertanto, i lettori sono istruiti a formare nella loro mente un suono lungo e divertente, composito e assordante.⁷

Oltre ai grandi rumori, ai testi delle didascalie e ai balloon di testo, molti fumetti utilizzano anche effetti destinati a rappresentare “piccoli rumori” (mi concentrerò più avanti sulla musica in una sezione dedicata). I rumori di fondo e gli effetti sonori sono comunicati al lettore in due modi. Il primo è un modo diretto e consiste in piccole onomatopee grafiche, singole o ripetute, come quel *doom doom doom* menzionato in precedenza; di solito sono posizionate al centro o nella parte inferiore di una vignetta. Il secondo modo, indiretto, è un dispositivo diegetico: nessun elemento grafico è

visualizzato, la vignetta o è muta o presenta motivi grafici che non sono sotto forma di parole alfabetiche. Un vento che soffia, il ticchettio di un orologio, il cigolio di una porta, sono tutti elementi di una certa importanza per la caratterizzazione di una scena, e tale scena non deve necessariamente presentare onomatopее grafiche: i rumori possono anche essere suggeriti, come abbiamo visto in precedenza, in termini diegetici e attraverso simboli grafici che possono ampiamente appartenere al dominio dell'alfabeto (ne parlo più avanti.)

I fumetti giapponesi offrono spesso inneschi grafici per suggerimenti sinestetici. In *Video Girl Ai* di Masakazu Katsura, l'immaginazione intradiegetica del giovane protagonista, un adolescente, è spesso rappresentata sotto forma di simboli tipografici o calligrafici e metafore visive: un sentimento di dubbio è espresso da uno sfondo pieno di punti interrogativi; un balloon di pensiero con considerazioni sulla possibilità di incontrare in piscina una ragazza carina di cui è infatuato ha un contorno complesso, decorato con molte bollicine, a simboleggiare l'entusiasmo per il possibile evento; e una vignetta che mostra la visualizzazione, nella mente del ragazzo, della compagna di scuola che indossa il suo aderente costume da bagno è decorata con uno sfondo che mostra un sole grafico con una moltitudine di raggi, a rappresentare il genuino entusiasmo del ragazzo e la promessa di un incontro che alimenterà i suoi primi bollori romantici. Se il lettore è attivo nel collaborare con lo scopo della storia, sarà portato a immaginare una pluralità di piccoli e brevi effetti sonori che servono come commento uditivo alla narrazione: ripetuti sospiri di sorpresa, leggeri rumori di piccole bolle d'acqua o di sapone che scoppiano, qualche nota di tromba assertiva o un generico "ta-daa!" corrispondente alla vignetta con la ragazza e lo sfondo illuminato dal sole (Fig. 7). La scelta, ovviamente, spetta sempre al lettore.



Fig. 7. Masakazu Katsura, *Den'ei Shōjo* (*Video Girl Ai*): 22 del primo volume di una recente edizione statunitense (Viz Media). *Video Girl Ai* © 1989 Masakazu Katsura / Shūeisha / Viz Media.

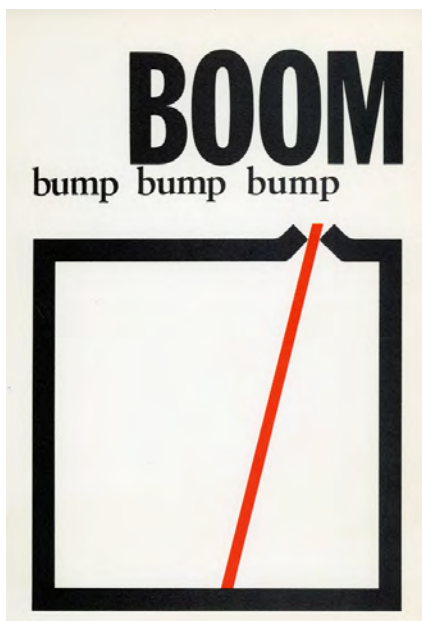
Ci sono, tuttavia, modi più sottili per suggerire rumori di fondo o suoni atmosferici: modi che non coinvolgono onomatopoeie, balloon di parole o simboli grafici in alcun modo. Mi occupo di questi modi alternativi nella conclusione delle sezioni dedicate a suono e udito.

5.3. Onomatopoeie nei fumetti sperimentali

Ci sono due modi particolari in cui le onomatopee nei fumetti sono state utilizzate in opere d'arte legate alla musica. Qui mi riferirò a come i fumetti siano stati usati per esprimere musica e rumore nell'arte contemporanea. In alcuni movimenti artistici della seconda metà del xx secolo alcuni artisti cercarono di sviluppare nuovi modi per scrivere musica, nel tentativo di trasformare il tempo musicale in figurazione.

Queste sperimentazioni si incrociarono con i fumetti (Torelli Landini 2012). Un esempio è *Telephone Blues Opera K. 731* (1974) di Luciano Ori: una partitura musicale in cui nuvolette di testo e onomatopее grafiche emergono dal pentagramma, come commenti rumorosi alla partitura principale (Fig. 8). Più convincente è il caso di *Stripsody per voce sola* (Berberian 1967), una composizione del 1966 della cantante mezzosoprano Cathy Berberian (1925-1983): una prestazione basata sulla riproduzione vocale delle onomatopее (Lindekens 1976). Questa *performance* ha ispirato due opere visive: una di Eugenio Carmi, nello stesso anno (Figg. 9a-9b); l'altra di Roberto Zamarin, nel 1967 (Fig. 10), realizzate con lo scopo di restituire, in composizioni concettuali, il potere uditivo delle onomatopее nei fumetti (Garbuglia 2011)⁸.

Fig. 8. *Telephone Blues Opera* K. 731 (1974) di Luciano Ori. © Luciano Ori.



Figg. 9a-9b. Eugenio Carmi, immagini realizzate per il volume *Stripsody per voce sola* di Cathy Berberian, 1966. © Eredi Eugenio Carmi e Archivio Eugenio Carmi.

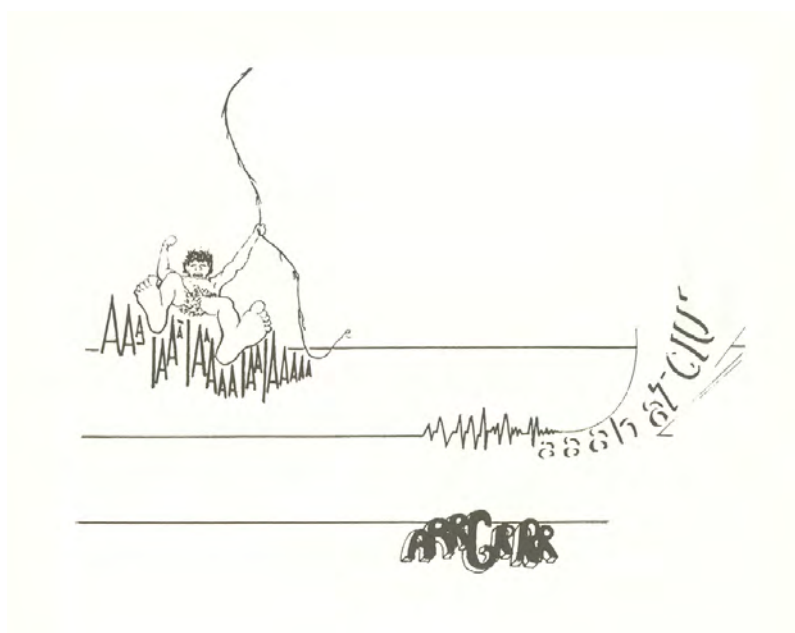


Fig. 10. Roberto Zamarin, particolare di una pagina della sua versione di *Stripsody per voce sola*, 1967. © Roberto Zamarin.

6. La musica nei fumetti

Secondo Richard Wagner e la sua idea di *Gesamtkunstwerk*, un’“opera d’arte totale” potrebbe unificare tutte le forme di espressione in una (nel caso di Wagner, il teatro; cfr. Wagner 1849). I fumetti, come stiamo vedendo, possono essere inquadrati come un medium espressivo composito in cui diversi strati di comunicazione e sensorialità possono convergere nella mente di un lettore creativo e cooperativo.⁹ Quindi, in un certo senso, possiamo dire che anche i fumetti potrebbero essere intesi, *mutatis mutandis*, come una forma artistica “totale”, capace di coinvolgere il lettore in esperienze di lettura sinestetiche ripetute. La sinestesia, nel caso della musica nei fumetti, implica necessariamente la visualizzazione di simboli musicali, e/o testi di canzoni, e/o partiture musicali, e/o situazioni narrative in cui i personaggi sono chiaramente impegnati in attività musicali.

Secondo il fumettista e progettista grafico Chris Ware e il suo collega Craig Thompson (Irving 2012; Santirosi 2012), i fumetti sono come una partitura musicale, i disegni sono le note, e spetta al lettore deciderne il ritmo: gli artisti forniscono solo gli indizi. Poiché la musica è ritmo e prosodia, è importante considerare l’apparizione nei primi fumetti di versi e strofe, più spesso in rima: in Töpffer, Doré o nei fumetti in riviste storiche come le citate *Corriere dei Piccoli* (1908-1995; Fig. 11) in Italia e *Dominguín* (1915-1916; Fig. 12) in Spagna.



Fig. 11. Prima pagina del primo numero del supplemento domenicale del quotidiano *Corriere della Sera*, *Corriere dei Piccoli*, 27 dicembre 1908.



Fig. 12. Prima pagina del primo numero del settimanale spagnolo *Dominguín*, 12 dicembre 1915.

Il motivo principale della presenza di versi in rima come commento narrativo a storie illustrate o a strisce comiche pubblicate nelle riviste sopra menzionate era

quello di controllare il potenziale culturalmente sovversivo di questa nuova forma di narrazione visiva per i bambini (Detti 1984). Un altro motivo era l'intenzione di introdurre un'articolazione ritmica, uditiva e vocale, in modo da subordinare il godimento delle immagini alla fruizione letteraria (Tosti 2016: 543-58). La presenza di strofe in rima incoraggia a leggere in modo ritmico, dando alla lettura un ritmo cadenzato durante il flusso della nostra voce interna che declama i versi.

Le partiture e notazioni musicali apparivano sovente nei pre-fumetti, nei proto-fumetti e nei primi fumetti. Basti ricordare *Dés-agréments d'un voyage d'agrément* di Gustave Doré (1851; Fig. 13), la pagina di Jean-Jacques Grandville *Une Valse* (1840; Fig. 14) e *Der Virtuos* (1865) di Wilhelm Busch (Fig. 15). In Grandville vediamo un pentagramma figurativizzato: le note sono ometti che suonano/combattono sulla partitura e conferiscono ritmo all'intera situazione. Fu l'ispirazione per la pagina di Doré in cui compaiono anche riferimenti a musica e partiture. In Busch, osserviamo l'esecuzione di un numero musicale da parte di un pianista: ogni illustrazione della composizione ha un "titolo" che costituisce le indicazioni per l'esecuzione del pezzo da parte del pianista, con un contrappunto umoristico tra le etichette guida e le espressioni facciali esagerate e i movimenti dei due personaggi sul palco (Ries *et al.* 2007). Inoltre, la vivacità della scena e la "materialità" della musica sono rese visivamente dalle note musicali fluttuanti che escono dalla partitura sul leggìo.

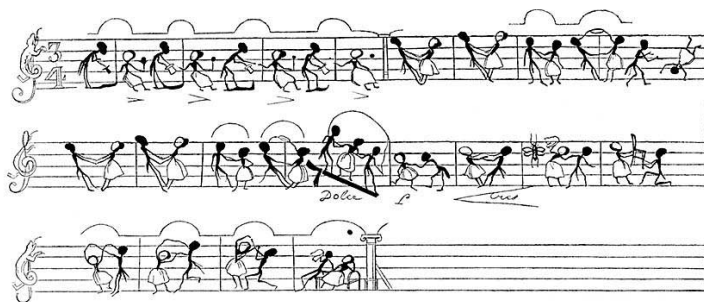


Fig. 13. Gustave Doré, *Des-agréments d'un voyage d'agrément*, 1851.



Fig. 14. Jean-Jacques Grandville, *Une valse*, 1840.



Fig. 15. Wilhelm Busch, *Der Virtuoso*, 1865.

Nella storia dell'arte sequenziale ci sono stati autori che hanno cercato di tradurre in disegni il ritmo, la melodia e il dinamismo di una partitura musicale rappresentante una danza. Un caso importante è quello dell'artista francese Valentine Gross-Hugo. Nel maggio 1913, la partitura di Igor Stravinskij *La sagra della primavera*, insieme alle coreografie di Vaclav Nizinskij, fu accolta con entusiasmo al Théâtre des Champs-Élysées di Parigi. Nello stesso anno, Gross-Hugo disegnò una serie di disegni sotto forma di annotazioni relative alle coreografie messe in scena dal ballerino russo. In questa serie vediamo schizzi dei movimenti del ballerino insieme a frammenti della partitura, con pentagrammi, note e così via (Fig. 16). Qui c'è il tentativo di sincronizzare le porzioni della musica visualizzate con la coreografia, per guidare i lettori a immaginare la musica nella loro mente mentre ricostruiscono anche i movimenti del ballerino. Lo stile di disegno è, in un certo senso, musicale: Gross-Hugo scelse di rappresentare il danzatore con linee avvolgenti, morbide e intrecciate che ricordano lo stile calligrafico usato per scrivere una partitura¹⁰.

Questi, tuttavia, sono esempi isolati di disegni unici da parte di artisti non strettamente coinvolti nei fumetti. A tal fine, ho anche selezionato altri esempi per rendere il lettore consapevole della complessità e della ricchezza delle possibili combinazioni tra musica e fumetti.

Nei fumetti moderni e contemporanei, le inserzioni di musica nelle vignette e nella storia avvengono su due livelli principali: come colonna sonora extra-diegetica o intra-diegetica. Nel n. 36 (*Diritto e rovescio*) della serie western *Ken Parker* (1977-2015) di Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo; in *Cages* (1990-1996) dell'in-



Fig. 16 . Valentine Gross-Hugo, Le sacre du printemps, 1913.

glese Dave McKean; in *Valentina* (1965-1995) di Guido Crepax; in *Billie Holiday e altre storie sul jazz* (1993) degli argentini Carlos Sampayo e José Muñoz; in tutti questi esempi, la musica o è protagonista o ha un ruolo molto importante per uno o più personaggi, dando all'intera storia un *mood* sonoro che è destinato a far immergere il lettore in un'atmosfera musicale.

Tuttavia, un dettaglio fondamentale per godere appieno della presenza della musica nei fumetti è che, quando vengono forniti indizi o partiture di una canzone o di un brano musicale al lettore, quest'ultimo dovrebbe sapere di cosa tratta questa musica: conosce la melodia di questa particolare canzone? È in grado di leggere effettivamente la partitura se viene mostrato un pentagramma con note e tutto il resto? Senza tenere conto di queste potenziali difficoltà, l'inserimento della musica nei fumetti potrebbe risultare quasi inutile. In questo senso, ci sono due strategie principali che i creatori di fumetti solitamente adottano per evitare problemi nel far raggiungere ai lettori un pieno godimento del loro lavoro: (1) si avvalgono di canzoni e musiche molto famose, o almeno di composizioni che si presuppone i loro lettori conoscano; in altre parole, i fumettisti vogliono condividere con i loro lettori una conoscenza, una cultura e un'esperienza comuni per creare maggiore empatia tra loro e la narrazione; (2) i fumettisti non mostrano partiture specifiche né menzionano esplicitamente canzoni o musiche che i lettori dovrebbero conoscere, ma creano invece un'atmosfera generale o forniscono indizi ai lettori sul tipo di musica che viene suonata intra-diegeticamente in alcune scene della storia. L'obiettivo, in questo caso, è lasciare che i lettori decidano sulla

loro musica intra-diegetica secondo il proprio gusto e la propria immaginazione¹¹. Vediamo come queste due strategie vengono messe in atto.

Per la prima strategia, un buon esempio è *Delitto al cineclub* (1990) di Cinzia Leone, in cui vediamo Rita Hayworth in *Gilda* (di Charles Vidor, 1946) nella scena in cui canta¹² *Put the Blame on Mame* (Fig. 17). Leone utilizza alcuni fotogrammi del film come vignette e aggiunge nuvolette con il testo della canzone; inserisce anche, nella parte superiore, la partitura; i momenti scelti sono quelli, al tempo scabrosi, in cui Gilda si toglie un guanto. La presenza del pentagramma è decorativa, poiché si suppone che il lettore-modello (che per essere tale si presuppone conosca già il film) condivida anche con l'autore la conoscenza della melodia, anche nel caso in cui non sia in grado di leggere la musica. Nelle vignette inferiori vengono mostrati solo fotogrammi del film (dalla parte finale della canzone), senza segni aggiuntivi: il lettore conosce già il copione e può continuare a immaginare la conclusione della canzone e gli applausi del pubblico. Il risultato è che i lettori godranno di tutta la sequenza riproducendo *Put the Blame on Mame* nella loro mente.



Fig. 17. Cinzia Leone, *Delitto al Cineclub*, 1990. © Cinzia Leone.

In una storia breve di Milo Manara, *John Lennon* (1993), l'autore mostra l'ascensione del Beatle (ucciso nel 1980): dopo aver raggiunto il paradiso, in poche scene l'artista di Liverpool diventa un istrionico direttore d'orchestra coinvolgendo anime, angeli e le principali divinità delle varie religioni del mondo nell'esecuzione di *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, un successo del 1967 dei Fab Four



Fig. 19. Ade Capone e Giancarlo Olivares, *Lazarus Ledd*, n. 1 (1993: 8, tavola 4). Lazarus Ledd © e TM Eredi Ade Capone. *Lazarus Ledd* n. 1 © Eredi Ade Capone, Giancarlo Olivares.

mente i rumori provenienti dalla strada: motori, clacson delle auto e così via. (5) Infine, un dettaglio interessante è che all'inizio del fumetto lo scrittore presenta una nota a margine in cui incoraggia i lettori a godersi la storia mentre ascoltano l'lp degli U2 *Achtung Baby*. Abbiamo qui un incrocio tra musica intra-diegetica ed extra-diegetica, per favorire notevolmente il godimento uditivo in una lettura decisamente cooperativa.

Come primo esempio della seconda strategia, prendiamo in considerazione la storia di sei pagine *El Mago* ([1982] 1991) dei maestri argentini Carlos Trillo e Domingo Mandrafina (Fig. 20). È un fumetto senza nuvolette di dialogo, in cui un illusionista si esibisce in uno spettacolo con l'aiuto di una graziosa assistente. Il numero viene eseguito insieme a una musica melliflua. Come sappiamo che c'è musica e che è melliflua? Il lettore è consapevole che una melodia accompagna l'azione sul palco grazie alle note musicali visualizzate all'interno delle vignette, come commento grafico all'esecuzione del numero; e il registro della composizione si deduce dai movimenti sensuali dell'assistente, che si infila nel cilindro del mago e, da lì, esegue una sorta di spogliarello rimuovendo lascivamente le calze, il reggiseno e le mutandine, benché il lettore possa vedere solo gli arti della donna che spuntano ancora dal cappello mentre si toglie gli indumenti. Come secondo esempio della seconda strategia, da mettere in diretto confronto con il precedente, consideriamo una pagina del primo numero di *Esp* (1995-1999), un'altra serie a fumetti italiana. In *El mago* potevamo vedere cuori simbolici fluttuare nelle vignette e contenere piccole note musicali, a suggerire che la

musica fosse nella vignetta stessa, vicina al mago; nella pagina di questo episodio di *Esp* (La Neve, Caracuzzo 1995), il personaggio in azione sta invece ascoltando una musica che proviene da un'altra parte: fluisce da qualche ambiente nascosto, stanze, corridoi, fino alle orecchie del personaggio. È una musica senza parole, e non potremmo sapere il tipo esatto di musica se nella prima vignetta non ci fosse un testo di didascalia (riferentesi ai pensieri del personaggio in azione) che dice che quella musica è “un'aria straziante”; occorre immaginare una conoscenza extra- e pre-testuale del lettore, che si suppone sappia che cosa sia il genere dell'aria nella musica operistica. Nell'ultimo pannello scopriamo che il canto proviene da una bambina sdraiata su un letto (Fig. 21). In questo modo, il lettore è portato a riformulare retrospettivamente l'intera scena e a reimmaginare la canzone con il lamento cantato di una bambina e non come quello di, per esempio, un soprano adulto. In questo senso, la necessità di un'esperienza di lettura completa, arricchita da questi elementi uditivi, può portare alcuni a voler rileggere la sequenza, utilizzando le informazioni aggiuntive acquisite durante la prima lettura.



Fig. 20. Tavola da *Il mago* (1982), di Carlos Trillo e Domingo Mandrafina. © Eredi Carlos Trillo e Domingo Mandrafina.



Fig. 21. Michelangelo La Neve e Giancarlo Caracuzzo, *ESP*, n. 1 (1995: 91). © Michelangelo La Neve e Giancarlo Caracuzzo.

7. Suggestire il suono: allusioni visive e illusioni uditive

Com'è possibile udire qualcosa che provenga dai fumetti? Se escludiamo la nozione di libro o albo a fumetti in quanto oggetto fisico (come analizzato nel già citato Hague 2013), siamo limitati a considerare solo ciò che vediamo rappresentato sulla pagina stampata. Qui incontriamo uno dei tanti paradossi della comunicazione narrativa e multiplanare dei fumetti; e possiamo notare una differenza importante con un medium contiguo, l'illustrazione. In qualsiasi illustrazione

tipica, la scena è solitamente muta anche se magari rappresenta una situazione molto vivace, perché il disegno è destinato a descrivere e rappresentare qualcosa che, come avviene nelle fotografie, è visibile a occhio e costituisce un “passato ripresentificato” (Ferrarotti 1992: 8). Al contrario, i fumetti abbondano spesso di testi verbali, linee cinetiche, onomatopее e altri elementi che contribuiscono a far percepire al lettore che ogni singola vignetta della pagina è funzione di due variabili: spazio e tempo. V'è sempre qualcosa che accade all'interno di ogni vignetta. Ma chiaramente nessun suono esce dalla pagina.

Anche in un'illustrazione destinata a comunicare una situazione vivace, le presunte voci, i suoni e i rumori provenienti dai personaggi e dagli oggetti nella scena “appartengono” all'immagine tanto quanto altre variabili, come i colori, la luminosità e le figure e oggetti. Tutto ha un accento descrittivo piuttosto che narrativo (presente, ma secondario): ne è un esempio *Homecoming*, illustrazione del 1945 di Norman Rockwell (Fig. 22). Al contrario, in una vignetta di fumetti o in un gruppo di vignette in cui vediamo due persone parlare o un oceano tempestoso, anche in assenza di balloon o onomatopее ciò che vediamo non è solo una scena resa in senso descrittivo ma anche pura narrazione: i suoni emergono idealmente dalla pagina perché sono evocati dal modo stesso in cui la scena è costruita graficamente. Posso quindi proporre qui la nozione di *design sottrattivo*: i non-segni visivi (cioè, la loro semplice assenza) che sono altrettanto efficaci quanto i segni effettivamente disegnati, ma che, in un certo senso, si rivelano più incisivi per la loro rarità in un medium solitamente ricco di segni simbolici che vengono aggiunti ai disegni illustrativi per indicare la presenza di voci e suoni.



Fig. 22. Norman Rockwell, *Homecoming!*, 1945. © Eredi Norman Rockwell e Norman Rockwell Estate.

Questo gioco tra presenza e assenza esplicita o implicita di parole, suoni e rumori, e più specificamente nel caso della presenza/assenza della parola parlata, è stato commentato in modo chiaro da Daniele Barbieri:

Tutti i fumetti sono costruiti come una relazione tra immagini e parole, anche quelli in cui non ci sono parole, perché la loro assenza, in un contesto in cui di solito sono presenti, è altamente significativa. Un errore diffuso è quello di credere che poiché i valori rappresentativi dei fumetti non sono solitamente comparabili a quelli delle arti visive, e poiché i valori letterari dei fumetti non sono comparabili a quelli del romanzo, i fumetti non possano nemmeno sperare di raggiungere la dignità dell'uno o dell'altro: molti dimenticano che nei fumetti, il vero valore sta nella relazione tra parole e immagini, e non in queste ultime prese singolarmente. E questa relazione si rivela in innumerevoli modi, che sono difficili da catalogare. (Barbieri 1996: 16)

La relazione tra silenzio e rumore, tra ciò che vediamo e la nostra immaginazione uditiva, è anche una variabile delle abilità degli autori nell'utilizzare un medium visivo per guidare i lettori nella costruzione di suoni nella loro mente. Questo accade anche quando si crea un accordo culturale ed emotivo tra il lettore e la narrazione. Gli autori dovrebbero riuscire a far entrare il lettore in uno stato di estasi letteraria; una resa al flusso della narrazione. Ma il lettore dovrebbe anche essere disposto a entrare in questo processo interno che passa anche attraverso certe condizioni di lettura, come un po' di quiete, concentrazione, atmosfera e comodità.

In una pagina del secondo numero regolare (Vietti, Olivares 1995) della serie di fantascienza italiana *Hammer* (1994-96), un modulo spaziale si sta muovendo da una stazione orbitante verso un terzo veicolo. Il lettore nota subito la verticalità delle forme e impaginazione delle vignette, la tecnologia dei veicoli e le fiamme di propulsione. Notiamo anche le ombre sugli oggetti che ci dicono quanto sia netto il contrasto tra luce e oscurità nello spazio cosmico; la traiettoria dello *shuttle* dalla stazione verso l'altro veicolo; la rotazione della stazione; e il nostro punto di vista che si allontana dalla stazione (Fig. 23). L'intera sequenza è un omaggio a *2001: Odissea nello spazio* (1968) di Stanley Kubrick. Anche in questa pagina non possiamo vedere o sentire suoni, perché nel cosmo il suono non può propagarsi. Ma, allo stesso tempo, i lettori che condividono con gli autori di *Hammer* le convenzioni del cinema di fantascienza possono aggiungere alcuni effetti sonori nella loro ricostruzione mentale della scena, ricorrendo a suoni tipici di questo tipo di paesaggio sonoro cinematografico.

In una storia breve di Katsuhiro Ōtomo (Ōtomo 1980) c'è una scena insolita che rende anch'essa omaggio a Kubrick. Due astronauti entrano in uno strano veicolo spaziale alla deriva nel cosmo, e scoprono che i suoi interni sono arredati come in una casa inglese dei primi del Novecento. Il contrasto tra la navetta spaziale e i suoi interni molto terrestri, e tra i mobili in stile edoardiano e gli astronauti, dà al lettore una sensazione di disorientamento ma, allo stesso tempo, fornisce anche indizi sull'atmosfera uditiva della scena: la stanza è in silenzio ma, ancora attraverso un'intertestualità e pre-testualità che dialoga col cinema (Eco 1984b), si suppone che si possa sentire almeno il leggero tonfo ovattato degli stivali spaziali degli uomini sul tappeto e il loro affanno all'interno dei caschi (Fig. 24).



Fig. 23. Stefano Vietti e Giancarlo Olivares, *Hammer*, n. 2, “Doppia fuga”, luglio 1995, Edizioni Star Comics: 2. *Hammer* n. 2 © Stefano Vietti e Giancarlo Olivares.



Fig. 24. Katsuhiro Ōtomo, tavola dalla storia breve *Le memorie della signora*, 1980. © Katsuhiro Ōtomo e Kōdansha.

8. Nota conclusiva

Come osservazione di congedo, ricordo la nozione di *Erlebnis*, un’esperienza pressuntamente completa e vivida, in quanto “esperienza vissuta”: percezioni personali, eventi attraversati e il contenuto stesso della propria coscienza non sono ricevuti o formulati in modo passivo, ma, al contrario, colti vitalmente attraverso il flusso interiore della coscienza. Ora, mentre le implicazioni filosofiche dell’*Erlebnis* si estendono alla comprensione della storia, della logica e delle leggi del pensiero, qui mi riferisco all’*Erlebnis* per come definita da Edmund Husserl nelle sue *Logische Untersuchungen* (1973 [1900–01]): una “coscienza intenzionale”, un concetto che risale ad Aristotele con il nome di *noesis*, il fenomeno per il quale vengono concepite immagini e idee nella propria mente attraverso l’atto stesso del pensare. L’attività mentale coinvolta nella lettura dei fumetti e nella costruzione interna di evocazioni sensoriali simulate e immaginate (in un medium che è semplicemente stampato su carta) è allora la fusione di un atto di volontà e di una resa intellettuale a ciò che il fumetto sta cercando di trasmetterci attraverso i suoi due potenti strumenti: i dispositivi grafici e la narrazione verbosiviva.

In queste pagine ho mostrato – con un approccio panoramico e tuttavia, spero, teoricamente informato – le implicazioni delle dimensioni sensoriali nei fumetti, con particolare riferimento a quella sonora. Certamente, la ricerca su questo tema non è (mai) finita e richiede, io credo, approcci sì specifici e teoricamente densi, ma anche multidisciplinari e, come suggeriva Charles Hatfield, “olistici”: proprio come il medium studiato.

¹ Sugli approcci materico-centrici allargati al fumetto, oltre a Hauge (2012, 2013); McCloud (2000).
² Gli altri tre sensi dopo la vista e l'udito in realtà possono diventare la marcia in più di due generi basati sul coinvolgimento anche fisiologico del lettore: i fumetti erotici e pornografici. In questo articolo non ci sono né lo spazio né l'opportunità per dilungarsi anche sui sensi dell'olfatto, del gusto e del tatto, ma cfr. Pellitteri (2007, 2010), in cui si sviluppa il tema. Si consideri inoltre un mio contributo in inglese sul suono nei fumetti, Pellitteri (2019), dal quale questo saggio di minore estensione riprende le tesi chiave.

³ Trovo che la definizione in Pollmann (1999: 15) ("ascoltare con gli occhi") sia anch'essa cogente, forse anche di più.

⁴ Spiegelman, lavorando col compositore jazz Phillip Johnston, il 25 gennaio 2014 condusse un concerto musicale-visivo, *Wordless!* (Logan Center, Chicago), incentrato sui romanzi senza parole e i loro principali autori. Tra le opere degli autori menzionati: Drooker (1992), Ott (1997), Kuper (2003), Tan (2007). Sui romanzi senza parole, cfr. Beronà 2008 e Tosti 2016: 504-21.

⁵ Cataloghi e analisi di rumori e suoni nei fumetti occidentali così come in quelli giapponesi, e le loro visualizzazioni grafiche, sono in in Khordoc (2001), Pollmann (2001), Posocco (2005), Covey (2006) e Petersen (2009).

⁶ Nel 1868, Baudelaire descrisse come un *vieux procédé* ('un vecchio metodo') l'uso di ciò che chiamava, riferendosi al caricaturista francese Grandville, le *banderoles parlantes*, 'bandieruole parlanti' (Baudelaire 1868: 411).

⁷ In tali casi, la multimedialità, le possibilità multisensoriali e l'immaginazione uditiva dei fumetti si intrecciano con una certa intertestualità, in quanto i lettori possono possedere ricordi personali, nella loro storia specifica di spettatori di cinema o televisione, di classici cortometraggi animati Disney in cui Paperino si trova in qualche guaio e l'esito della sua disattenzione provoca un danno maggiore agli oggetti: ciò accade, ad esempio, in *Cured Duck* (7', 1945, regia di Jack King).

⁸ Una registrazione di *Stripsody* è disponibile al link <https://youtu.be/rmOwX1xTAak>. Oltre a Berberian sul palco, la registrazione mostra anche la particolare partitura musicale di Zamarin, piena, appunto, di onomatopее grafiche genericamente ispirate ai fumetti. Per uno sguardo più approfondito su *Stripsody* e sul lavoro di Carmi e Zamarin, cfr. <https://musicomix.wordpress.com/stripsody>.

⁹ Alcune parti di questa sezione sono state assemblate con l'aiuto e i suggerimenti amichevoli del collega studioso Andrea Tosti.

¹⁰ Esempi simili si trovano in Edvard Munch (*Tingeltangel*, 1895), Pablo Picasso (la copertina della partitura di *Ragtime* di Stravinskij, 1918-19) o nella caricatura di Jean Cocteau di Stravinskij stesso mentre suona *Ragtime* al pianoforte.

¹¹ Sulla visualizzazione delle musiche jazz cfr. Massarutto (2011: 127-48).

¹² Per amor di precisione, la voce non era quella di Rita Hayworth: la canzone era stata eseguita da Anita Ellis.

Bibliografia

-
- Barbieri, Daniele
1991 *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.
1996 *Alchimie tra immagini e parole*, “Domenica” (supplemento domenicale de “Il Sole–24 Ore”), 4 febbraio, 16.
- Baudelaire, Charles
1868 *Œuvres complètes de Charles Baudelaire. Curiosités esthétiques*, Paris, Michel Lévy Frères.
- Berardi, Giancarlo, Milazzo, Ivo
1981 *Diritto e rovescio*, in *Ken Parker*, n. 36 (gennaio-febbraio), Milano, CEPIM.
- Berberian, Cathy
1967 *Stripsody: Solo Voice*, New York, C.F. Peters.
- Beronä, David A.
2008 *Wordless Books: The Original Graphic Novels*, New York, Harry N. Abrams.
- Bringhurst, Robert
1992 *The Elements of Typographic Style*, Point Roberts, Hartley and Marks.
- Carmi, Emilio
1966 *Stripsody: Interpretazione vocale di Cathy Berberian*, con una nota introduttiva di Umberto Eco, Roma e Houston, Arco d’Alibert – Kiko Galleries.
- Castelli, Alfredo
2006 *Eccoci ancora qui! 1895-1919: I primi 25 anni del fumetto americano per quotidiani*, Milano, Edizioni If/Museo Nazionale del Fumetto.
- Chiarello, Mark, Klein, Todd
2004 *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering*, New York, Watson-Guptill.
- Cook, Roy T.
2012 *Why Comics Are Not Films: Meta-Comics and Medium-Specific Conventions*, in “The Art of Comics: A Philosophical Approach”, Meskin, Aaron, Cook, Roy T. (a cura di), Chichester, Wiley-Blackwell, 165-87.
- Couperie, Pierre, Horn, Maurice (a cura di)
1968 *A History of the Comic Strip*, New York, Crown.
- Covey, Suzanne
2006 *Beyond the Balloon: Sound Effects and Background Text in Lynn Johnston’s For Better or for Worse*, “ImageText: Interdisciplinary Comics Studies”, n. 2, 2. English.ufl.edu/imagetext/archives/v2_2/covey.
- Deti, Ermanno
1984 *Il fumetto tra cultura e scuola*, Scandicci, La Nuova Italia.
- Drooker, Eric
1992 *Flood! A Novel in Pictures*, Milwaukie, Dark Horse.
- Eco, Umberto
1964 *Lettura di Steve Canyon*, “Comunicazioni di Massa”, n. 2 (4-5) (marzo-giugno), Roma, Centro di Sociologia delle Comunicazioni di Massa – Istituto di Pedagogia dell’Università di Roma, 41-76.
- 1984a *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi.
1984b *Tipologia della ripetizione, in L’immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Casetti, Francesco (a cura di), Venezia, Marsilio, 19-35.
-

- Eisner, Will
1985 *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press.
- Ferrarotti, Franco
1992 *Mass media e società di massa*, Roma-Bari, Laterza.
- Forceville, Charles
2013 "Creative Visual Duality in Comics Balloons", in *Creativity and the Agile Mind: A Multi-Disciplinary Study of a Multi-Faceted Phenomenon*, Veale, Tony, Feysaerts, Kurt, Forceville Charles (a cura di), Berlin – Boston, Walter de Gruyter, 253-70.
- Forceville, Charles, Veale, Tony, Feysaerts, Kurt
2010 *Balloonics: The Visuals of Balloons in Comics*, in *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*, Goggin, Joyce, Hassler-Forest, Dan (a cura di), Jefferson, McFarland, 56-73.
- Gadducci, Fabio, Tivosanis, Mirko
2009 *La scrittura non standard nei fumetti italiani*, in *Die Sprache(n) der Comics: Kolloquium in Heidelberg* (16-17 giugno 2009), Pietrini, Daniela (a cura di), München, Martin Meidenbauer, 113-26.
- Garbuglia, Andrea
2011 *Stripsody. La vocazione musicale delle strisce a fumetti*, Macerata, Edizioni Universitarie di Macerata.
- Guynes, Sean A.
2014 *Four-Color Sound: A Perceian Semiotics of Comic Book Onomatopoeias*, "Public Journal of Semiotics", n. 6 (1), 58-72. <http://journals.lub.lu.se/ojs/index.php/pjos/article/view/11916/10586>.
- Hague, Ian
2012 *Beyond the Visual: The Roles of the Senses in Contemporary Comics*, "Scandinavian Journal of Comic Art", n. 1 (1), 98-110.
- 2013 *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*, New York – London, Routledge.
- Hatfield, Charles
2005 *Alternative Comics: An Emerging Literature*, Jackson (MS), University Press of Mississippi.
- Husserl, Edmund
1973 [1900–1901] *Logical Investigations*, J.N. Findlay (a cura di), London, Routledge.
- Ihde, Don
2003 "Auditory Imagination", in *The Auditory Culture Reader*, Bull, Michael, Back, Les (a cura di), Oxford e New York, Berg, 61-6.
- Image [&] Narrative*
2015 *The Narrative Functions of Photography in Comics*, "Image [&] Narrative", Numero speciale, n. 16 (2).
- Irving, Christopher
2012 *Chris Ware on Building a Better Comic Book*, "Graphic NYC", 6 marzo, Nycgraphicnovelists, com/2012/03/chris-ware-on-building-better-comic.html.
- Kennedy Knight, Marcy
2013 *Redheads Rule!* "The Saturday Evening Post", maggio-giugno, saturdayeveningpost.com/2013/06/11/art-entertainment/norman-rockwell-art-entertainment/rockwell-redheads.html.
- Khordoc, Catherine
2001 *The Comic Book's Soundtrack: Visual Sound Effects in Asterix*, in *The Language of Comics: Word and Image*, Varnum, Robin, Gibbons, Christina T. (a cura di), Jackson (MS), University Press of Mississippi, 156-73.
- Kunzle, David
1973 *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, Berkeley, University of California Press.
- Kuper, Peter
2003 *Franz Kafka's "The Metamorphosis" adapted by Peter Kuper*, Danvers, Crown.
- Lacassin, Francis
1972 *The Comic Strip and Film Language*, *Film Quarterly* 26 (1) (autunno), 26-33.
- Lefèvre, Pascal
2011 *Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences*, "SubStance", 40, 1, fascicolo 124, 14-33.

- Lindekens, René
 1976 *Analyse structurale de la Stripsody de Cathy Berberian*, "Communications", 24, 140-176..
- Masereel, Franz
 1919 *25 images de la passion d'un homme*, Genève, Éditions du Sablier.
- Massarutto, Fabio
 2011 *Assoli di China. Fra jazz e fumetto*, Roma, Stampa Alternativa.
- McCloud, Scott
 1993 *Understanding Comics: The Invisible Art*, Amherst, Kitchen Sink Press.
- 2000 *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, Paradox Press.
- Ott, Thomas
 1997 *Exit*, Paris, Delcourt.
- Pellitteri, Marco
 1998 *Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto*, Roma, Castelveccchi.
- 1999 *Fumetto, arripista della multimedialità. I tre piani della percezione nei fumetti*, "Liber", 43, 38-44.
- 2007 *Pornography and Sinaesthesia in Manga: Multi-sensorial Reception of Eros in Japanese Comics*, "International Journal of Comic Art", 9, 2, 425-440.
- 2010 "Giappornologie. Passionali multisensorialità del manga e nuove frontiere della nippomasturbazione", in Marcello Ghilardi, *La filosofia nei manga. Estetica e immaginario nel Giappone contemporaneo*, Milano, Mimesis, 65-96.
- 2012 "Lettering in Comics: Giving Sound to a Silent Medium", in *Critical Survey on Graphic Novels: History, Theme, and Technique* Beaty, Bart, Weiner, Stephen (a cura di), Ipswich, Ebsco, 263-5.
- 2013 "Die fünf Sinne und Synästhesie in Comics: Annäherende Erklärungsversuche über Wie und Warum Comiclesen nicht nur den Sinn des Sehens betrifft", in *Erzählen im Comic*, Brunken, Otto (a cura di), Bochum, Bachmann, 49-59.
- 2019 "Aural imagination in comic art", in Grimshaw, Mark, Walther-Hansen, Mads, Knakkegaard, Martin (a cura di), *The Oxford Handbook of Sound and Imagination*, Oxford, Oxford University Press, vol. 1, 511-48.
- Petersen, Robert S.
 2009 "The Acoustics of Manga", in *A Comics Studies Reader*, Heer, Jeet, Worcester, Kent (a cura di), Jackson (MS), University of Mississippi Press, 163-71.
- Pietrini, Daniela
 2009 *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Firenze, Cesati.
- Pollmann, Joost
 1999 "An Art of the Real: About the Adulthood of Contemporary Comics", *International Journal of Comic Art*, 1, 2, 107-26.
- 2001 *Shaping Sounds in Comics*, "International Journal of Comic Art", 3, 1, 9-21.
- Posocco, Cristian
 2005 *MangArt. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*, Milano, Costa & Nolan.
- Ries, Hans, Haberland, Ingrid, Guratzsch, Hervig, Neyer, Hans Joachim
 2007 *Wilhelm Busch: Die Bildergeschichten. Historisch-kritische Gesamtausgabe in drei Bänden*, 3 voll., Hannover, Schlütersche Buchhandlung.
- Sabin, Roger
 2000 "The Crisis in Modern American and British Comics, and the Possibilities of the Internet as a Solution", in *Comics and Culture: Theoretical Approaches to Reading Comics*, Magnussen, Anne, Christiansen, Hans (a cura di), Copenhagen, Museum Tusculanum Press, 43-57.
- Sampayo, Carlos, Muñoz, José
 1993 *Billie Holiday*, Milano, Rizzoli.
- Santirossi, Silvia
 2012 *Craig Thompson: I fumetti sono spartiti musicali*, "L'Unità", 4 gennaio, 40.
- Sausverd, Antoine
 2009a *La leçon dans le phonographe » par Raymond de la Nézière*, "Töpfferiana", 14 gennaio, Topfferiana.fr/2009/01/la-lecon-dans-le-phonographe.
- 2009b *'Le phono-piège' par Benjamin Rabier*, "Töpfferiana", 9 febbraio, Topfferiana.fr/2009/02/le-phono-piege.
- 2009c *Les perfidies du téléphone*, "Töpfferiana", 29 gennaio, Topfferiana.fr/2009/01/les-perfidies-du-telephone.

- Starkings, Richards, Roshell, John "JG"
 2003 *Comic Book Lettering: The Comircraft Way*, Los Angeles, Active Images.
- Tan, Shaun
 2007 *The Arrival*, New York, Arthur A. Levine Books.
- Thomas, M.
 2000 *The Invisible Art in Plain Sight: A Look at the Art of Lettering*, "Comic Book Resources", 9 giugno 2000, comicbookresources.com/?page=article&id=188.
- Tinsley, Kevin
 1999 *Digital Prepress for Comic Books: The Definitive Desktop Production Guide*, New York, Stickman Graphics.
- Torelli Landini, Enrica
 2012 *Grafia musicale e segno pittorico nell'avanguardia italiana, 1950–1970*, Roma, De Luca.
- Tosti, Andrea
 2016 *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Latina, Tunué.
- Wagner, Richard
 1849 *Die Kunst und die Revolution*, Leipzig: Otto Wigand Verlag, <http://users.belgacom.net/wagnerlibrary/prose/wagartrev.htm>.
- Zamarin, Roberto
 1967 *Stripsody: Solo voice*. Composizione per Berberian 1967, New York, C.F. Peters.

Sul palcoscenico di una graphic novel: Otto Gabos a confronto con *La tentazione dell'abisso* di Francisco Goya

Lucia Corrain

Abstract

The aim of this paper is to analyse the relationship between the verbal and the visual in a relatively new genre, in order to test the effectiveness of these two forms of expression. In 2023, Otto Gabos produced the graphic novel “Francisco Goya. The Temptation of the Abyss”. Eighty pages long, the same number as the Spanish painter’s “Caprichos”, it is not intended to be a simple biography of the artist. On the narrative level, a singular plot is gradually built up between the speaker of the work and Goya, leading to an “impossible” dialogue, but one that can be realised thanks to fiction. The cover of the volume – a reinterpretation of *The Sleep of Reason Produces Monsters* by Goya, an etching and aquatint made in 1797 and appeared two years before the other engravings of the *Caprichos* – already declares the stylistic characteristic of the novel: Gabos proposes a fusion, almost a “paper reincarnation” of Francisco Goya. The autofiction used by the author unfolds a battle of wits, interspersed with dreamlike moments, visionary ruptures, doubts and questions, capable of shedding new light on the work of both. A confrontation between an artist from the past – Goya – who returns to the present, and an artist from the present – Otto Gabos – who projects himself into the past.

Keywords: intermediality, iconotext, text-image, transmutation, intersemiotic translation.

0. In apertura

Le parole di Giorgio Patrizi – tratte dalla presentazione al primo numero della rivista *Immagine e parola*, pubblicata nel 2020 – sono particolarmente calzanti per la problematica della coesistenza della dimensione visiva e verbale:

Inoltrandosi nel nuovo millennio, si [sono delineati] scenari totalmente nuovi, in cui appaiono decadute le categorie interpretative e tassonomiche che hanno presieduto tutta la fase frastagliata della cultura della modernità e dei suoi sviluppi ulteriori, fino a una contemporaneità inedita, variegata e multiculturale, multilinguistica e multidiscorsiva. In questa prospettiva inusitata, in cui è mutato l'intero

universo delle categorie espressive ed interpretative [...], mantiene la propria centralità la dialettica tra immagine e parola, entrambe polarità costantemente attive, con una peculiarità che sembra continuare a lavorare per superare i limiti del proprio statuto, sul filo di una tradizione che ha articolato sapientemente tale dialettica (Patrizi 2020: 8).

Tentare di “descrivere le complesse modalità con cui oggi immagine e parola si intrecciano” (*ivi*: 9), rifondando costantemente le proprie identità, significa attraversare innumerevoli momenti della storia della cultura:

a partire dalla nascita di una coscienza meta-artistica [...] nell’idea di un’arte che vive attraverso le parole e di immagini che nell’organizzazione testuale costruiscono una rete di segni, agita da varie modalità espressive e narrative. È questa la complessa realtà di una dialettica tra immagine e parola, che, dopo secoli di storia, rimane la fertilissima base per un bilancio spregiudicato del passato e una progettualità innovativa per l’avvenire (*ibidem*)¹.

Sulla base di queste considerazioni, proviamo ora ad addentrarci nella dialettica tra parola e immagine nella contemporaneità attraverso l’analisi della graphic novel *Francisco Goya. La tentazione dell’abisso* di Otto Gabos. Ma dapprima prendiamo in esame alcuni esempi di quello che è stato definito “proto-fumetto”². Se non si presta particolare attenzione alla qualità esecutiva, il disegno di uno studente di Uppsala nel XV secolo – realizzato durante una lezione sulla collocazione delle facoltà umane secondo Aristotele e Alberto Magno (Fig. 1) – è particolarmente interessante per l’indubbia convivenza di verbale e visivo. Dall’organo fonatorio dei due protagonisti, le parole escono, e forse entrano a simulare il flusso dialogico; ma le parole sono anche nella loro testa, dando forma a quanto stanno pensando, mentre la fitta rete di parole nella parte inferiore potrebbe riguardare ciò di cui si è già parlato.

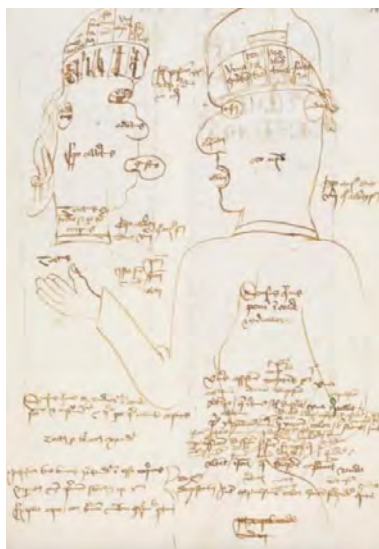


Fig. 1. *Aristotele e Alberto Magno in dialogo*, intorno al 1480, disegno, Uppsala, University Library.

Ad ogni buon conto, la storia dell'arte – con diverse intensità e differenti modalità – è davvero costellata di esempi in cui la dimensione figurativa convive con quella verbale³. A puro titolo dimostrativo, si può fare riferimento a due opere cronologicamente assai distanti fra loro: la prima è una tela su tavola di Andrea Mantegna (Fig. 2), datata intorno al 1500; la seconda è un dipinto di Francisco y Fuentes Goya (Fig. 3) del 1820.



Fig. 2. Andrea Mantegna, *Ecce Homo*, 1500 circa, tempera a colla e oro su tela montata su tavola, 54x42 cm, Museo Jacquemart-André, Parigi.



Fig. 3. Francisco Goya, *Goya curato dal dottor Arrieta*, 1820, olio su tela, 114.62x76.52 cm, Minneapolis Institute of Art, Minneapolis.

Nell'*Ecce homo* di Mantegna, il corpo di Cristo – segnato dalle percosse, la corda al collo, con le mani sul petto anch'esse legate, la corona di spine e lo sguardo dolente ma composto – è raffigurato subito dopo la flagellazione e le umiliazioni subite, quando viene mostrato al popolo, il quale senza esitazione alcuna ne decreta la crocifissione. Il realismo è impietoso, e non fa sconti a nessun dettaglio grottesco riguardo ai cinque personaggi – due dei quali appena visibili – che nello spazio compresso della superficie pittorica circondano il povero Cristo da entrambi i lati. Il giudeo a sinistra, con un foglio indossato a mo' di copricapo, in cui compare una scritta in pseudo-ebraico elegantemente vergata, è in evidente contrasto con le rugosità del suo volto. In alto, a destra e a sinistra, sono disposti due cartigli che recano la scritta CRVCIFIGE EVM. TOLLE EVM. CRVCIFIGE CRVC: "Crocifiggilo, prendilo e crocifiggilo"⁴, che in questo preciso contesto sembrano dare forma alla voce del popolo che vuole Cristo condannato, addirittura lo vuole crocifisso; andando un po' più in là nel tempo, e guardando la tavola con occhi contemporanei,

si potrebbe dire che questi cartigli funzionano alla stregua dei ballon dei fumetti. La scelta del quadro *Autoritratto con il dottor Arrieta* di Francisco Goya non è casuale, in quanto il pittore che l'ha realizzato è anche il soggetto della graphic novel di Otto Gabos⁵ da noi qui presa in esame. Il grande artista spagnolo si è rappresentato mentre il dottor Arrieta lo sta amorevolmente curando. Nel 1819, immediatamente dopo il trasferimento nella sua abitazione denominata Quinta del Sordo, Goya accusa i segni di una progressiva e debilitante malattia che lo sta portando alla morte. Il pittore si autoritrae agonizzante e completamente privo di forze, quasi come una “maschera mortuaria”⁶. La scritta sottostante – che si spiega per tutta la larghezza della tela – riveste un ruolo fondamentale per l'evolversi della narrazione: “Goya, grato, all'amico Arrieta, per la cura e l'attenzione con cui gli salvò la vita durante la sua acuta e pericolosa malattia insorta alla fine del 1819, all'età di settantatré anni. Lo dipinse nel 1820”⁷. Ma essa è efficace anche per l'osservatore. Come scrive Meyer Schapiro:

queste parole sono scritte su uno sfondo giallastro tanè che si accorda con il pallore della pelle di Goya ed è in un sottile accordo con i toni rossi e verdi del ritratto: eppure la scrittura non appartiene allo spazio della scena dipinta realisticamente o alla cornice: per leggerla si deve spostare l'attenzione a quel che visivamente costituisce un ordine diverso rispetto all'immagine assorbente che la sovrasta. A causa dell'occasione toccante, Goya voleva inserire un elemento distraente e artisticamente incongruo rivolto allo spettatore, in modo da spiegare e registrare per sempre quell'esperienza climax, profondamente sconvolgente (Schapiro 1996: 228).

Dunque, una piena solidarietà fra parola e immagine, rafforzata nel dipinto dalla mano sinistra del pittore immortalata mentre stringe un lembo del lenzuolo: un fremito di vita, un indizio in grado di rimarcare la guarigione dalla grave malattia. Un accordo tra verbale e visivo quanto mai solidale, e anche il segno di una solidarietà, quasi una fusione, tra il dottor Arrieta e Goya; la conferma di un vincolo indissolubile che li vede entrambi attivamente impegnati nella lotta contro l'infermità.

Prima di concentrare l'attenzione sulla graphic novel di Otto Gabos occorre ricordare che il romanzo illustrato si fa strada nella produzione “letteraria” a partire dalla seconda metà del Novecento. A questo proposito, il pensiero va all'unico romanzo di Umberto Eco corredato da immagini, *La misteriosa fiamma della regina Loana*, che è anche il suo romanzo più autobiografico⁸.

1. La graphic novel e il dialogo anacronistico con l'arte di Francisco Goya

Otto Gabos⁹ – in occasione dell'esposizione dedicata al pittore spagnolo e intitolata *Goya. La ribellione della ragione*, tenutasi al palazzo Reale di Milano (31 ottobre 2023 al 3 marzo 2024) – realizza una graphic biography pubblicata dal Sole 24 Ore Cultura¹⁰. Ottanta sono le pagine che compongono questa graphic novel e ottanta sono le incisioni che compongono la serie *Los caprichos* di Francisco Goya, il ciclo che segna una radicale svolta nella produzione del pittore spagnolo. La copertina del lavoro di Otto Gabos (Fig. 4) reinterpreta *Il sonno della ragione genera mostri* (*El sueño de la razón produce monstruos*), un'acquaforte e acquatinta realizzata nel 1797¹¹ e pubblicata da Goya due anni prima delle altre incisioni dei *Capricci*, all'interno delle quali è poi inserita e contrassegnata dal numero 43



Fig. 4. Copertina della graphic novel realizzata da Otto Gabos, *Francisco Goya. La tentazione dell'abisso* 2023.



Fig. 5. Francisco Goya, *Il sonno della ragione genera mostri*, 1797, incisione in acquaforte e acquatinta, 21,5 x 13 cm, Madrid, Biblioteca Nacional de Espana.

(Fig. 5). A monte di questa incisione ci sono due disegni preparatori. Nel primo, un personaggio con la testa sullo scrittoio è caduto in un sonno profondo, mentre quattro figure da dietro lo osservano con occhi sbarrati, una di queste è lo stesso Goya. Nel secondo disegno, enormi pipistrelli incombono sulla figura addormentata a dare forma agli incubi che stanno attraversando il suo sonno, mentre accucciato alla destra è un felino; la scritta recita: *L'autore nel sonno. Il suo intento è quello di scacciare le dannose volgarità e di perpetuare, con opere come i Capricci, la solida testimonianza della verità*. Il disegnatore, a differenza della figura presente nell'incisione, pur appoggiato al tavolo è desto e con lo sguardo in tralice nel fuori scena sogna a occhi aperti, mentre la sua mente è pervasa dai pipistrelli che aleggiano sopra di lui come nel caso dell'artista spagnolo. L'immagine di copertina – come si vedrà – è il primo impatto che il lettore ha con la cifra che caratterizza pressoché tutta la graphic novel.

Innanzitutto, essa propone – come molto spesso accade in oggetti complessi come le immagini – differenze che si concretizzano in articolati montaggi di tempi eterogenei, generando veri e propri anacronismi¹². E a guardar bene, in *Francisco Goya. La tentazione dell'abisso* gli anacronismi si manifestano con evidente frequenza. In primis, nella riflessività con cui l'enunciatore della biografia presenta le modalità di realizzazione del fumetto; più precisamente, la lettura – per dirla con Louis Marin (1994: 222-239) – procede per “sincopi” del racconto. La “biography” di Goya è costellata dalla narrazione riguardante la scrittura/rea-

lizzazione del fumetto stesso. I tempi, ovviamente, sono diversi: nel periodo in cui ha vissuto Goya viene incastonato il contemporaneo. Si potrebbe anche dire con Lotman (1993) che siamo di fronte a una *mise en abyme*: a un racconto nel racconto. Una narrazione che riguarda Goya e un'altra che riguarda l'enunciatore della graphic novel. Tuttavia, prima di entrare nel merito di questa particolarità del fumetto, può essere utile dare uno sguardo a un dipinto realizzato nel tardo XV secolo che rappresenta pressoché un *unicum*. Un caso in cui la storia dell'arte offre un esempio emblematico capace di mettere in luce una peculiarità che, nella sua unicità, non è certo sfuggito a un *maître à penser* come Louis Marin. Si tratta dell'*Annunciazione* di Benedetto Bonfigli (Fig. 6), dove viene rappresentato il faticoso incontro tra l'Angelo che porta l'annuncio della nascita di Gesù e la Vergine Maria alla quale il messaggio di Dio è destinato, nel momento del concepimento all'ombra dello Spirito Santo¹³. Ma in cosa consiste l'eccezionalità di questa *Annunciazione*? Cosa con esattezza viene rappresentato? Fra i due attori della scena compare, si potrebbe dire, un "intruso": il narratore del racconto stesso, ovvero san Luca. Affiancato dal bue – l'animale che permette di riconoscerlo – Luca sta per iniziare a scrivere il racconto su un rotolo completamente svolto che tiene appoggiato sulla gamba. Il rotolo – come ben si vede – è vergine, del tutto privo di segni, l'evangelista non vi ha ancora scritto nulla. D'altra parte, come avrebbe potuto essere diversamente? L'evento che Luca deve registrare con parole scritte si sta svolgendo proprio in quel preciso momento. Addirittura si potrebbe dire che è come se l'Angelo avesse una duplice funzione: portare la buona novella, con tanto di benedizione, e dettare a Luca le parole che sta pronunciando, generando così un cortocircuito tra la scena della storia – quella dell'evento – e la scena del racconto – quella che descrive l'evento stesso: "nientemeno quella della misteriosa intrusione dell'eternità nel tempo, registrata tramite il linguaggio e/o l'immagine" (Marin 1989, p. 18).



Fig. 6. Benedetto Bonfigli, *Annunciazione*, 1450-1453, tempera su legno, 200x227 cm, Perugia, Galleria Nazionale dell'Umbria.

È quasi del tutto superfluo rimarcare che la pittura figurativa dispone di una serie di modi per guardare a sé stessa, indirizzando l'attenzione dello spettatore verso i mezzi, i soggetti e i fini della sua rappresentazione. Si tratta di configurazioni e procedure propriamente metapittoriche, di cui occorre riconoscere il singolare funzionamento, che le distingue radicalmente dalle precedenti; e non va ignorata la specificità delle strategie enunciative messe in atto da opere, artisti e culture figurative diverse. Non si tratta di tracce o segni di enunciazione, ma di costruzioni metadiscorsive, di simulacri non dell'atto fondativo del testo, ma di un altro atto di enunciazione, del loro riferimento all'enunciato come oggetto simbolico o al suo enunciatore.

Ma la graphic novel mette in rappresentazione un aspetto ancora più fortemente innovativo rispetto a quella del pittore umbro. Se sulla scena dell'*Annunciazione* di Benedetto Bonfigli l'Angelo e la Madonna paiono non accorgersi della presenza di un terzo incomodo, colui che scriverà l'evento che testimonierà al mondo la venuta del Salvatore, nel caso di Otto Gabos l'enunciato propone una fusione, una sorta di "reincarnazione" cartacea, di Francisco Goya.

2. L'ossessione per Goya

Osserviamo ora la graphic novel cercando di individuarne i vari registri espressivi. La pagina di apertura mette a fuoco, in una fascia meno estesa e in una più ampia, uno spaccato di paesaggio spagnolo che è un po' come quello della Sardegna, terra natale del fumettista¹⁴. All'insieme si sovrappongono due piccoli riquadri con due treni; su uno di questi viaggia l'illustratore, il quale, proposto di spalle mentre disegna, pensa agli artisti spagnoli che più ha amato: "Mai avrei immaginato che un giorno mi sarei avventurato in un'impresa folle proprio con uno di loro: Francisco Goya" (Gabos 2023: 5). La pagina successiva si apre con le parole del soggetto produttore: "Sono ormai diversi mesi che prendo appunti e disegno come un forsennato alla ricerca dell'approccio migliore" (*ivi*: 10). Per poi raccontare quanto da qualche tempo gli sta accadendo: "Lui [Goya] mi appare all'improvviso, se ne sta immobile, e poi mi trovo in un altro luogo di un altro tempo". E così prosegue: "Sono qui e altrove dentro al mio libro che sta prendendo forma". Infine conclude: "Dentro al dipinto, in mezzo alla carovana. Posso sentire il vento" (*ivi*: 7); in questo caso il riferimento è alla parte inferiore del dipinto il *Colosso*¹⁵, ovviamente di Goya, che incarna visivamente la sfida (Fig. 7).

Ed ecco che un improvviso *débrayage* spazio-temporale lo porta a Madrid, dove frequenta i luoghi cari a Goya, per poi lasciare la scena agli eventi cruciali del periodo storico vissuto dal pittore. Nella doppia tavola intitolata "Spagna tra rivoluzione e oscurantismo" – una serie di ritratti formato "fotografia" – compaiono alcune figure significative fra le quali si insinua anche il "malcontento che serpeggia" nella penisola iberica. Seguono due pagine color seppia, con il montaggio dei ritratti di corte e dei notabili: "tra le opere di Goya quelle apparentemente meno rappresentative perché prive di scene di violenza estrema, nessuna bizzarria, mai un'incursione nell'incubo o una discesa nell'orrore" (*ivi*: 16). Proprio in questa tavola fa capolino una considerazione che riflette un punto di vista dell'enunciato. Osservando i ritratti: "ho elaborato una suggestione, forse azzardata, di sicuro ardita, ossia che Goya trasferito nel Novecento avrebbe potuto essere benissimo un autore di fumetti, imparentato, non per segno ma per approccio, con Magnus che della cura del particolare e del grottesco è stato uno dei massimi esponenti" (Fig. 8); cui fa seguito

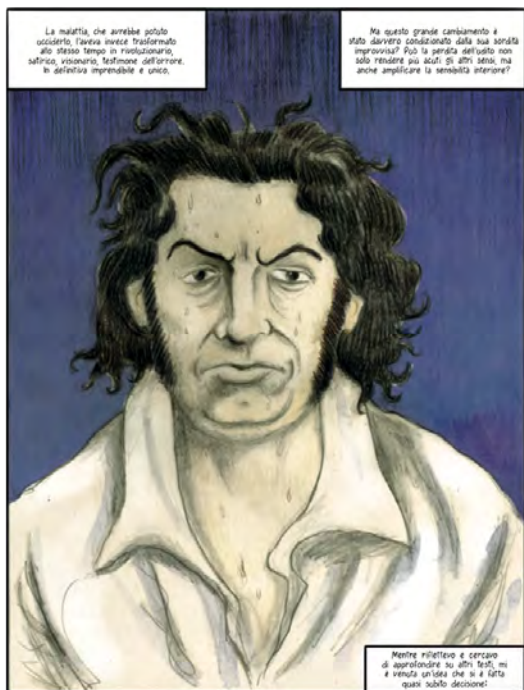


Fig. 11. *Il ritratto di Goya*, da Otto Gabos, *Francisco Goya. La tentazione dell'abisso* 2023, pag. 31.

D'ora in avanti l'ossessione per Goya diventa totale. Il disegnatore dialoga e dipinge con lui, ha l'impressione di vederlo nei diversi luoghi che frequenta, e il coinvolgimento è così forte che desidera essere sordo come il pittore. Per provare concretamente l'ipoacusia si mette i tappi nelle orecchie, e per alcuni giorni decide di disegnare il più possibile e di prendere appunti sulle sensazioni che prova: purtroppo, alla fine dell'esperimento, il consolatorio risultato è che "la concentrazione la trova immerso in ciò che [gli] sta intorno" (*ivi*: 36); durante l'illusoria sordità realizza con la penna biro – che definisce "il mio bulino" (*ivi*: 35) – un assemblaggio di figure che Goya ha rappresentato in più incisioni dei *Caprichos* (Fig. 12).

A questo punto, nella sua autofiction Gabos decide di rivedere dal vero e nel dettaglio i quadri: "studiare segno, materia e intensità per capirne l'essenza" (*ivi*: 37). Torna al Museo del Prado, dove addirittura vorrebbe farsi risucchiare all'interno dei quadri stessi, sfiorandone la superficie con il naso per osservare i grumi, le pennellate, per comprendere come sono stati realizzati. Il medesimo atteggiamento e le stesse sensazioni il disegnatore le vive quando entra al Museo Lázaro Galdiano, dove "l'asino illetterato [gli] farà da guida" e dove il "Grande caprone" (*ivi*: 38) fuoriesce dall'omonimo quadro di Goya per fare loro compagnia (Fig. 13); insieme, raggiungono il museo della Real Academia de Bellas Artes de San Fernando per ammirare altri tredici capolavori di Goya, tra cui *L'autoritratto al cavalletto* e *Il funerale della sardina*; un tour che si conclude al cimitero di San Antonio de la Florida, dove si trovano le spoglie del grande artista e gli splendidi affreschi che ha realizzato. Completamente pervaso dalla presenza di Goya, una



Fig. 12. *Disegni tratti dai Caprichos*, da Otto Gabos, Francisco Goya. *La tentazione dell'abisso* 2023, pag. 36.



Fig. 13. *Il disegnatore in tour per i musei madrileni con l'asino ignorante e il "Grande caprone" fuoriesce dall'omonimo dipinto di Goya*, da Otto Gabos, Francisco Goya. *La tentazione dell'abisso* 2023, pag. 38.

volta ritornato a Bologna il fumettista se lo ritrova anche “sotto le due torri”, lo vede ovunque e capisce che deve trovare un modo per staccarsene: non riesce a pensare ad altro.

Si profila finalmente all’orizzonte un viaggio rigeneratore a Burgos, nella sua Sardegna. Ed è proprio qui, in un luogo immerso in una foresta, apparentemente abbandonato da tempo, che avviene l’incontro fatale con il suo mentore, Francisco Goya: “Lo sapevi che ti stavo aspettando, vero? [...] Mi hai pensato così tanto che mi dispiaceva non incontrarti”, afferma il pittore. L’impacciato disegnatore interloquisce con una domanda banale: “quindi è un sogno?”, alla quale il pittore risponde: “Sogno, sonno o incubo. Che importa” (figg. 14-15-16). Goya, narratore onnisciente, ritrovato l’udito e poiché a conoscenza di tutto ciò che Gabos ha fatto, dichiara di essere lì per aiutarlo. Dapprima lo porta nell’interatto dove entrano in un manicomio, poi il fumettista inizia a porre questioni tipo cos’è successo quando è diventato sordo, come ha fatto a passare dai ritratti di corte alle atrocità della guerra. Una domanda, quest’ultima, che gli consente di ritornare alla dimensione storica e disegnare una doppia tavola intitolata “2 e 3 maggio 1808”. Si tratta di una vicenda che Goya ha raffigurato in due dipinti: *2 maggio 1808*, con la carica della cavalleria francese contro i rivoltosi a piazza Puerta de Sol a Madrid; *La fucilazione del 3 maggio 1808*¹⁸, dove è illustrata la rappresaglia francese allorché, poco prima del sorgere del sole, le truppe napoleoniche radunarono a centinaia i rivoltosi spagnoli e li fucilarono. Il nostro fumettista “agglomera” insieme i due quadri creando un effetto massa laddove è rappresentata la repressione dei soldati francesi armati fino ai denti contro la folla che si difende

come può, mentre più rarefatta appare la rappresentazione a sinistra con la fucilazione; il tutto giocato su un cromatismo rossastro (Fig. 17).



Figg. 14-15-16. *Il disegnatore incontra in Sardegna il grande Goya*, da Otto Gabos, *Francisco Goya. La tentazione dell'abisso 2023*, pagg. 47-48-49.



Fig. 18. *Disegno approntato per la mancata incisione*, da Otto Gabos, *Francisco Goya. La tentazione dell'abisso* 2023, pag. 62.



Fig. 19. Tre riquadri con al centro *Il cane affontato nella rena* tratto da Goya, da Otto Gabos, *Francisco Goya. La tentazione dell'abisso* 2023, pag. 69.

Nella penultima pagina della novel la scena si scompone e presenta nella parte alta un cielo scuro con uccelli e nella parte sottostante un gufo che punta i suoi gialli occhi nel fuori scena.

3. *L'ossessione per Goya ovvero il "soggetto nel quadro"*²¹

"Ogni dipintore dipinge sé. [...]. Un'opera d'arte somiglia inevitabilmente al suo autore" (Chastel 1959: 110). Un'espressione, questa, che ha antiche origini. Già Petrarca, in maniera estremamente raffinata, ne parla nelle *Lettere delle cose familiari*, sostenendo che: "l'imitatore deve cercare di essere simile non uguale e la somiglianza deve essere non qual è quella tra l'originale e la coppia che quanto più è simile tanto più è lodevole, ma quale è tra padre e figlio"; precisando subito dopo che tra padre e figlio: "sebbene molto diversi d'aspetto, qualcosa di indefinito, [...] quello che i pittori chiamano aria [...] produce una somiglianza la quale fa sì che subito vedendo il figlio si ricordi del padre" (Petrarca: 519). Considerazioni che possono essere trasposte nella nostra graphic novel al fine di individuare nell'opera le tracce dell'autore. Ma Otto Gabos si è appropriato del genere autofiction in una maniera davvero singolare, dove l'empatia con Goya è il tratto caratterizzante²². Lungo tutta la novel l'artista si ritrae con componenti narrative e simboliche che vanno oltre il mero autoritratto, così come l'opera rielabora pensieri ed esagera dettagli, fino a evocare la dimensione onirica: un confine tra il vero e il falso che evidenzia il modo in cui l'arte può "riscrivere" il sé. Gabos, infatti, esplicita come ha proceduto nella realizzazione del suo lavoro, racconta le passioni che lo hanno attraversato, introducendo anche il problema della traduzione inter e intrasemiotica tra il suo operare e quello di Goya²³. L'autore si autorappresenta in molte scene, tanto che con le parole e il disegno rivive l'incipit, il momento in cui la novel gli è stata commissionata, il motivo per il quale è stato scelto proprio lui: "sei un visionario con l'ossessione degli incubi. Crei mostri" (Gabos 2023: 10), sentenza il committente. L'effigie di Gabos si offre al lettore mentre ha la sensazione di essere dentro un quadro dello spagnolo, mentre l'amico medico gli spiega la frenologia, quando visita i musei madrileni, quando si cimenta con l'incisione e con l'esperimento di acusia e quando immagina di dialogare con lo stesso Goya nel momento in cui sembra aver "perso" la sordità.

Come lo stesso Goya, il quale nella sua lunga carriera ha esplorato diversi territori, sperimentando strumenti, tecniche e discipline espressive differenti, il fumettista tenta – senza mai tralasciare il suo personale stile – di "imitare" Goya, perché per lui lo studio sistematico su Goya: "È stato un po' un viaggio sentimentale a ritroso per prendere lo slancio e poi andare avanti" (*ivi*: 24). Le molte incertezze e i numerosi dubbi che Gabos affronta durante il suo lavoro vengono condivisi con il lettore in maniera assolutamente naturale, per lasciare spazio alla fragilità che ovviamente si attivano nel confronto con uno dei massimi protagonisti dell'arte moderna, facendo addirittura ricorso al dialogo con il pittore spagnolo. Una scelta dettata dal timore di non essere all'altezza:

Volevo un confronto, un atto d'amore, un gesto d'umiltà, così dopo vari dubbi ho deciso di ricorrere a momenti di autofiction che entrassero a gamba tesa nel testo. Solo esponendomi senza protezione, mettendo a nudo tutti i miei tentativi di approccio e le difficoltà che ne conseguivano sarei riuscito a raccontare ciò che avevo in mente: il libro che nasce, cresce e prende forma pagina dopo pagina. Una cronaca in diretta, un dietro le quinte che diventa palcoscenico (Gabos 2023: 73)²⁴.

La portata di questa modalità dell'autofiction, più o meno veritiera, è foriera di una delle innovazioni che contraddistinguono l'arte contemporanea. Come sostiene Louis Marin in un'intervista a *Flash Art* sulla teoria pittorica: "molta della produzione artistica contemporanea si caratterizza attraverso l'emergere progressivo di una riflessione teorica sulla pittura"; questo significa che la pittura va esprimendosi attraverso "il linguaggio stesso della pittura: ciò che mi sembra più caratteristico della pittura 'contemporanea' (in contrapposizione alla pittura 'moderna') è che la sua nozione di pratica pittorica o, più in generale, di pratica artistica, si basi sul presupposto che la sperimentazione diretta dei problemi teorici della pittura possa in effetti diventare 'il soggetto della pittura'". Prosegue Marin: "in passato, il pittore (o il 'critico') elaborava un discorso teorico sulle procedure pittoriche. Nel 'presente', il pittore realizza un'opera, o un quadro, che dà corpo pittorico alla sua teoria della pittura" (Marin 1986: 54). Stando a queste parole, il prisma interpretativo dell'arte contemporanea può dunque rivelarsi un ottimo luogo di analisi e di messa alla prova delle teorie della pittura – nel nostro caso, del fumetto – espresse attraverso il fumetto stesso.

In definitiva, ancor più della tecnica raffinatissima, è stato l'approccio innovatore e rivoluzionario di Goya a colpire il nostro Otto Gabos: dell'artista spagnolo egli racconta la cronaca, il dramma, la psiche e soprattutto le storie: dalla vita di corte alle sagre popolari, dagli orrori della guerra alla tauromachia, in una perenne evoluzione che si presta a un'infinità di letture. C'è addirittura chi ritiene Goya uno dei primi fotoreporter²⁵. È in tutto questo che si esplicita il confronto con il fumettista, il quale entra nei meandri più profondi della poetica di Goya dove il sogno e l'incubo si fondono fino a essere indistinguibili.

Ci sono tre aspetti che richiamano l'autore della graphic novel. Il primo è relativo a un carattere proprio del genere "fumetto": i ballon sono destinati solo a Goya o ad altri personaggi minori che entrano in campo, mentre le parole "pronunciate" dall'autore sono disposte entro lineari e precisi riquadri o, sempre con ordine, "galleggiano" nella superficie della rappresentazione, una scelta enunciativa che separa, evidenziandola visivamente, la dimensione più prettamente cognitiva (quella dell'autore che riflette tra sé e sé) da quella della sfera d'azione vera e propria del racconto. Il secondo aspetto riguarda la Sardegna, che nella novel compare più volte e sempre come momento di svolta del racconto: quando Gabos nel sogno-realtà incontra l'artista spagnolo e con lui dialoga. Il terzo aspetto è di tipo propriamente visivo e mostra anche in chiusura una perfetta solidarietà con le parole: in un riquadro di piccole dimensioni, in bianco e nero, posto al centro compaiono quattro figure, l'ultima delle quali è appunto quella di Gabos che – caso assolutamente unico in tutta l'opera – guarda il lettore (Fig. 20). Nella scritta in alto si legge: "Sono entrato anch'io nel recinto dei pazzi. Il tanfo regnava sovrano". Un'adesione completa al mondo di Goya e un autoritratto dell'autore, che ha il valore di una firma del romanzo a fumetti di cui si è appena conclusa la lettura/visione. Un dettaglio che può lasciare intendere come il fumettista non sia ancora completamente fuori dalla logica del sogno e dell'incubo in cui il pittore spagnolo lo ha condotto. E quasi a conferma di ciò, l'ultima pagina, in rima con quella di apertura, propone ancora l'autore che sta disegnando (Fig. 21) mentre guarda fuori dal finestrino del treno: sul foglio non traspare il paesaggio, ma un ritratto di Goya.

Ciò che si determina nella novel è un vero e proprio corpo a corpo, attraversato da momenti onirici, fenditure visionarie, dubbi e interrogativi, in grado di gettare

nuova luce sull'opera di entrambi. In buona sostanza, un confronto fra un artista del passato che ritorna nel presente e un artista del presente che si proietta nel passato.



Fig. 20. Quattro figure: l'ultimo a sinistra è l'autoritratto del disegnatore da Otto Gabos, *Francisco Goya. La tentazione dell'abisso* 2023, pag. 71.

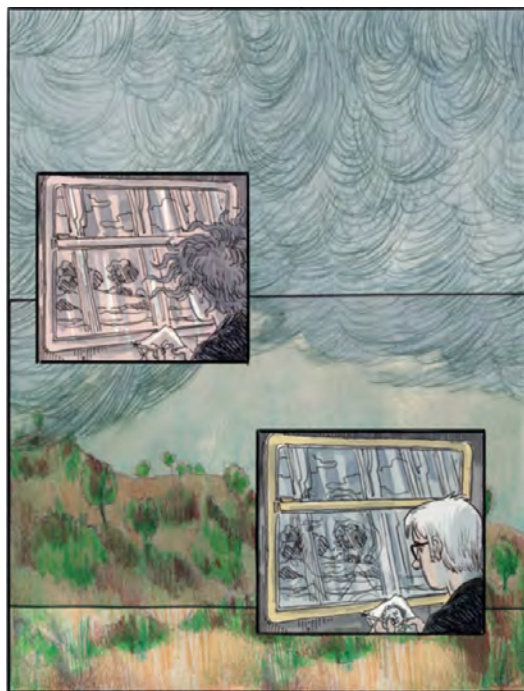


Fig. 21. Il disegnatore in treno che disegna... Goya, da Otto Gabos, *Francisco Goya. La tentazione dell'abisso* 2023, pag. 78.

¹ Nell'amplissima bibliografia sull'argomento cfr. almeno, Venturi, Farnetti (2006); Didi-Huberman (2016); Patrizi (2000); Boehm (2001).

² Per il termine proto-fumetto, con molti esempi tratti dal mondo dell'arte, cfr. in particolare Smolderen (2006); cfr. anche tra altri: Tosti (2016); Barbieri (1990, 2009, 2011, 2017).

³ Cfr. Schapiro (1996) propone molti esempi di scritte in pittura.

⁴ De Nicolò Salmazo (1997: 102).

⁵ Dal 2005 insegna all'Accademia di Belle Arti di Bologna "Arte del Fumetto", Mario Rivelli *alias* Otto Gabos è nato a Cagliari nel 1962 e vive a Bologna dove si è laureato al DAMS. Nel 1985 esordisce su *Tempi Supplementari* del gruppo Frigidaire e da allora pubblica sulle più importanti riviste di settore ed è stato insignito di numerosi premi.

⁶ Borghesi (2003: 154). Schapiro (1996: 228) afferma che la rappresentazione della malattia in corso è "una situazione ritrattistica unica in arte".

⁷ La scritta in lingua originale recita: "Goya agradecido, á su amigo Arrieta: por el acierto y esmero con que le salvo la vida en su aguda y / peligrosa enfermedad, padece á fines del año 1819, a los setenta y tres de su edad. Lo pintó en 1820".

⁸ Cfr. Eco 1996; 2004.

⁹ Otto Gabos si era già cimentato con il genere graphic biography/graphic novel: nel 2018 ha pubblicato, *Egon Schiele. Il corpo struggente* e nel 2019, *Gustav Klimt. La bellezza assoluta*; di ambito letterario nella stessa collana di Goya nel 2023 ha dato alle stampe *Franz Kafka. Frammenti nella notte*.

¹⁰ Alcaide 2023.

¹¹ Goya, *Il sonno della ragione genera mostri* (*El sueño de la razón produce monstruos*), 1797, incisione in acquaforte e acquatinta, 23x15,5 cm. Madrid, Biblioteca Nacional de España. Francisco José de Goya y Lucientes (1746-1828) – il pittore della monarchia spagnola, un artista colto e accademico – riveste un ruolo importante alla critica del potere politico e religioso avvalendosi di una la satira sociale e della rappresentazione della crudeltà della guerra, insomma di quanto portava sofferenza prima delle glorie militari; spiazzante per il tempo in cui è vissuto: il sentimento di *pietas* verso gli emarginati, i poveri, i malati mentali, che Goya proponeva quasi sottotraccia nei suoi quadri; la bibliografia su Goya è vastissima, oltre a numerose vere e proprie monografie si ricordano almeno due libri con un taglio originale: Todorov 2011 (il libro dell'autore bulgaro è due volte raffigurato nella graphic novel di Gabos) e Stoichita, Coderch 1999. Cfr. anche Alcaide 2023.

¹² Sull'anacronismo fra i tanti testi sull'argomento cfr. Didi-Hubermann (2000), Corrain (2021), Nagel, Wood (2010).

¹³ Secondo la narrazione dell'evangelista Luca 1, 26-56.

¹⁴ "Stessi campi ingialliti dall'estate feroce, stesse rocce scorbutiche. Anche gli ulivi sembrano gli stessi, solo che questi sono più drammatici nelle forme e nei colori. Tutto drammatico" si legge nella frase iniziale, Gabos 2023, p. 5.

¹⁵ Goya, *Il colosso*, 1808-1812, olio su tela, 105x116 cm, Museo del Prado, Madrid. Il dipinto ridisegnato da Otto Gabos, vede un gigante in posizione di combattimento, pronto ad attaccare un nemico che non si vede, che è fuori dall'opera. In basso a sinistra persone e animali, in preda al panico, fuggono in tutte le direzioni.

¹⁶ Ibid., pp. 16-17. In un'intervista rilasciata in occasione dell'uscita del libro, l'autore in carne e ossa ha rimarcato: "A me piace pensare che se fosse vissuto oggi forse avrebbe scritto e disegnato qualche storia a fumetti, dei graphic novel. Lo affermo guardando le posture dei personaggi, i loro movimenti e soprattutto le espressioni dei loro volti, ora drammatici, ora grotteschi. La commedia umana in definitiva", Di Carlo Sara, *Intervista a Otto Gabos per Francisco Goya. La tentazione dell'abisso*. Cfr. <https://www.a6fanzine.it/2023/11/intervista-otto-gabos-per-francisco.html>

¹⁷ Questa parte del cranio staccato dopo la sepoltura di Goya occupa da pag. 20 a pag. 25 della graphic novel.

¹⁸ Il 2 maggio è un olio su tela, (268x347 cm), così come il 3 maggio (266x347 cm), realizzati rispettivamente nel 1814 e nel 1813 ed entrambi sono conservati al Museo del Prado di Madrid.

¹⁹ La stampa dell'incisione "con un'improvvisa e inattesa svolta da romanzo thriller è andata dispersa mentre asciugava. Sparita come il teschio di Goya" (Gabos 2024: 62).

²⁰ Un dipinto a olio su muro trasportato su tela (134x80 cm) che il pittore spagnolo ha realizzato nel 1820-1821 e ora è conservato al Museo del Prado di Madrid.

²¹ Arasse (1997) dedica un volume a questo tema, dove la ricerca si concentra sulle tracce più o meno celate dell'artista all'interno della sua produzione.

²² L'autofiction è un genere letterario che combina elementi di matrice autobiografica con la finzione. Il termine è stato coniato, nel 1977, dallo scrittore francese Serge Doubrovsky, per denominare un tipo di narrazione in cui l'autore utilizza la propria vita come materiale di base, manipolandola però attraverso tecniche narrative proprie della fiction. Le principali caratteristiche dell'autofiction sono: l'io narrante coincidente con l'autore; il protagonista ha spesso il nome e le caratteristiche dell'autore, (anche se ciò che racconta non sempre corrisponde al vero), diversamente dell'autobiografia classica (dove il lettore si aspetta la verità), nell'autofiction il confine tra realtà e invenzione è volutamente ambiguo; impiego di elementi narrativi della fiction quali i dialoghi, la costruzione drammatica, la manipolazione del tempo e degli eventi per creare un

effetto narrativo più coinvolgente. Il concetto di autofiction ha origine in Francia con l'autobiografia destrutturata *Fils* (1977) di Serge Doubrovsky. L'autore stesso è il protagonista delle vicende di narrate. Sorto come indagine sull'inconscio, dunque con un'ispirazione psicoanalitica, e utilizzando i caratteri propri del *nouveau roman*, in anni più recenti, la tematica che caratterizza i lavori di autofiction è il rapporto problematico tra verità e menzogna, tra identità e differenza.

²³ “Sono partito dal ripristino di tutti gli strumenti da disegno che ho impiegato nella mia carriera. Dopo tanti anni ho rispolverato le matite colorate. Meravigliose. Desideravo qualcosa di materico che richiedesse forza e la matita colorata necessita di queste attenzioni. Alle matite si sono aggiunti i pennarelli, gli acquerelli, la grafite e l'immancabile china, irrinunciabile, perché i miei disegni sono soprattutto segno” (Gabos 2023: 28).

²⁴ Gabos 2023, p. 73. La graphic novel si chiude con una parte solo scritta intitolata “I benefici di un'ossessione”, nella quale l'autore ripercorre come il volume ha preso forma e le modalità affrontate per apprezzare un gigante dell'arte quale Francisco Goya.

²⁵ La carriera da disegnatore di arazzi a pittore di corte è stato un percorso lineare, senza che l'artista si sia lasciato risucchiare dalle agiatezze e dalle frivolezze. Quello che è quasi stupefacente è che abbia sempre portato avanti una carriera parallela, che per molto tempo è rimasta intima e nascosta, ma che ora è il Goya più conosciuto, Stoichita, Coderch 1990; Todorov 2011.

Bibliografia

Alcaide, Victor Nieto

2023 *Goya. La ribellione della ragione*, Milano, Sole 24Ore Cultura.

Arasse, Daniel

1997 *Le Sujet dans le tableau. Essais d'iconographie analytique*, Flammarion, Paris; tr. it., *Il soggetto nel quadro. Saggi d'iconografia analitica*, Edizioni ETS, Pisa 2009.

Barbieri, Daniele

1990 *Il linguaggio del fumetto*, Milano, Bompiani.

2009 *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carrocci, Roma.

2011 *Guardare e leggere. La comunicazione visiva dalla pittura alla tipografia*, Roma, Carocci.

2017 *Semiotica del fumetto*, Roma, Carocci.

Borghesi, Silvia, Rocchi, Giovanna

2003 *Goya*, in *I Classici dell'Arte*, vol. 5, Rizzoli, Milano.

Boehm, Gottfried

1995 "Bildbeschreibung. Über die Grenzen von Bild und Sprache", in Boehm, Gottfried, Pfotenhauer, Helmut, (a cura di) *Beschreibungskunst, Kunstbeschreibung. Die Ekphrasis von der Antike bis zur Gegenwart*, Fink, München, pp. 23-40; tr. it., "La descrizione dell'immagine. Sui confini fra immagine e linguaggio", in id., *La svolta iconica*, Roma, Meltemi, 2009.

2001 *La svolta iconica. Modernità, identità, potere*, Di Monte, Michele, Di Monte, Maria Giuseppina (a cura di), Roma, Meltemi.

Bredenkamp, Horst

2010 *Theorie des Bildakts*, Suhrkamp Verlag, Berlin; tr. it., *Le immagini ci guardano. Teoria dell'atto iconico*, Raffaello Cortina, Milano 2015.

Chastel, André

1959 *Art et Humanisme à Florence au temps de Laurent le Magnifique. Études sur la Renaissance et l'Humanisme platonicien*, Presses Universitaires de France, Paris; tr. it., *Arte e Umanesimo a Firenze al tempo di Lorenzo il Magnifico. Studi sul Rinascimento e sull'umanesimo platonico*, Einaudi, Torino 1964.

Corrain, Lucia (a cura di)

2021 *Anacronie. Leggibilità tra passato e presente nel display delle arti*, Bononia University Press, Bologna.

Dällenbach, Lucien

1977 *Le récit spéculaire. Essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil.

De Nicolò Salmazo, Alberta

1977 *Mantegna*, Electa, Milano.

Di Carlo, Sara

2023 *Intervista a Otto Gabos per Francisco Goya. La tentazione dell'abisso* cfr. <https://www.a6fanzine.it/2023/11/intervista-otto-gabos-per-francisco.html>

Didi-Huberman, George

2000 *Devant le temps. Histoire de l'art et anachronisme des images*, Minuit, Paris 2000; tr. it., *Storia dell'arte e anacronismo delle immagini*, Bollati Boringhieri, Torino 2007.

1990 *Devant l'image*, Minuit, Paris; tr. it., *Davanti all'immagine*, Milano, Mimesis 2016.

- Doubrovsky, Serge
1977 *Fils*, Éditions Galilée, Paris.
- Eco, Umberto
1996 *Apocalittici e integrati. Cultura di massa e teorie delle comunicazioni di massa*, Milano, Bompiani.
- 2004 *La misteriosa fiamma della regina Loana*, Bompiani, Milano.
- Lotman, Juri M.
1993 *La cultura e la esplosione*, Feltrinelli, Milano.
- Marin, Louis
1986 *La pittura e la teoria, la semiologia e la rappresentazione*, intervista con Viana Conti, in “Flash Art”, n. 133, 52-55.
- 1989 *Opacité de la peinture. Essais sur la représentation au Quattrocento*, Paris, Mason Usher, Paris; tr. it., *Opacità della pittura. Saggi sulla rappresentazione nel Quattrocento*, la Casa Usher, Firenze 2012.
- 1994 *Ruptures, interruptions, syncopes*, in *De la représentation*, Seuil-Gallimard, Paris, 364-375; tr. it., *Rotture, interruzioni, sincopi nella rappresentazione pittorica*, in *Della rappresentazione*, Corrain, Lucia (a cura di), Roma, Meltemi, 2001, 222-239.
- Nagel, Alexander, Wood, Christopher S.
2010 *Anachronic Renaissance*, Zone Books, New York; tr. it., *Rinascimento anacronico*, Quodlibet, Macerata 2024.
- Otto, Gabos
2024 *Franz Kafka. Frammenti nella notte*, Milano, Il sole 24ore.
- 2023 *Francisco Goya. La Tentazione dell'abisso*, Milano, Il sole 24ore.
- 2018 *Egon Schiele. Il corpo struggente*, Milano, Centauria.
- 2019 *Gustav Klimt. La bellezza assoluta*, Milano, Centauria.
- Patrizi, Giorgio
2020 *Narrare l'immagine*, Donzelli, Roma, 12-14.
- 2020 *Inizi. Per una rivista tra immagine e parola*, in “Immagine e parola”, I, 8-15.
- Petrarca, Francesco
1863 *Lettere di Francesco Petrarca delle cose familiari, libri 24 lettere varie ora per la prima volta raccolte e volgarizzate e dichiarate con note di Giuseppe Frassinetto*, Le Monnier, Firenze 1863.
- Schapiro, Meyer
1969 “On Some Problems in the Semiotics of Visual Art: Field and Vehicle” in *Image-Signs, Selected Papers*, vol. IV, Theory and Philosophy of Art; *Style, Artist, and Society*, Braziller, New York 1994, pp. 1-32; tr. it., “Alcuni problemi di semiotica delle arti figurative: campo e veicolo nei segni-immagini”, in *Per una semiotica del linguaggio visivo*, Perini, Giovanna (a cura di), Meltemi, Roma 2002, 92-119.
- 1996 “Script in Pictures: Semiotics of Visual Language”, in *Words, Script and pictures: Semiotic of Language*, New York, Braziller; tr. it., *Scritte in pittura*, in *Per una semiotica del linguaggio visivo*, Perini, Giovanna (a cura di), Roma, Meltemi 2002.
- Smolderen, Thierry
2006 *The origins of comics: from William Hogarth to Winsor McCay*, University Press of Mississippi; tr. it., *Le origini del fumetto, Da William Hogarth a Winsor McCay*, Edizioni NPE 2009.
- Stoichita V, Coderch A.M,
1999 *Goya. The Last Carnival*, Reaktion Books, London; tr. it., *L'ultimo carnevale. Goya, de Sade e il mondo alla rovescia*, il Saggiatore, Milano 2002.
- Todorov, Tzvetan
2011 *Goya. À l'ombre de lumière*, Paris, Flammarion; tr. it., *Goya*, Garzanti, Milano 2015.
- Tosti, Andrea
2016 *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Isola di Liri, Tunué.
- Venturi, Gianni, Farnetti, Monica (a cura di)
2004 *Ecfasi. Modelli ed esempi fra medioevo e rinascimento*, Roma, Bulzoni, 2 voll.

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 architeturali (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*¹ (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 districa. 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*² 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 /intradiegetico (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 extradiegetica 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 tessitura³ (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*⁴ 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 stripitico 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 stripitico 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 crudezza 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'idioletto 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.

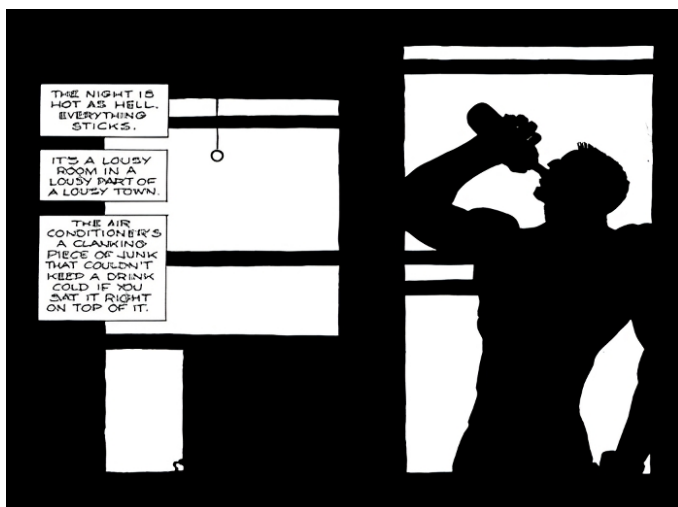


Fig. 3. Miller Frank, *Sin City The Hard Goodbye*, Vol I, 1991, p. 10, Dark Horse Books.

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.

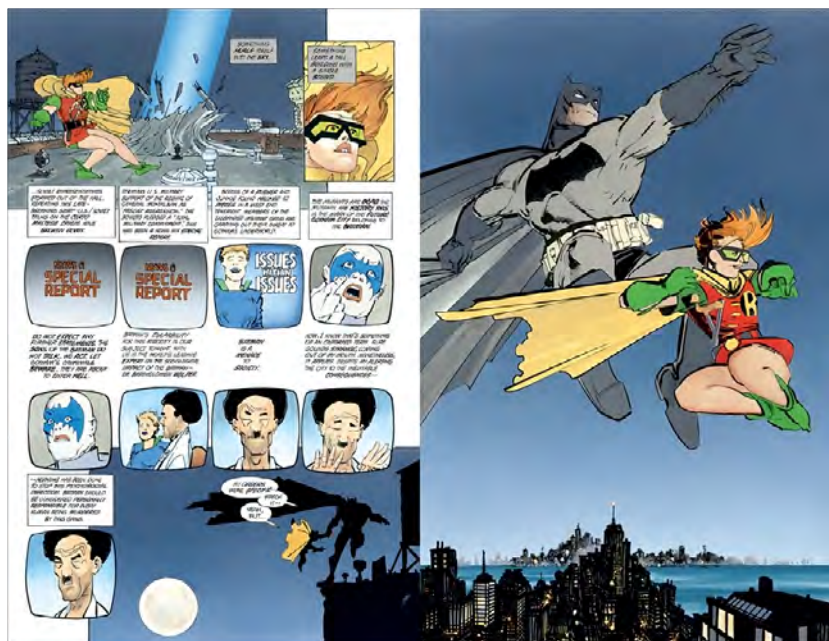


Fig. 4. Miller Frank, *The Dark Knight Returns*, 1986, p. 11-12, DC Comic.

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 affascinano 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 enunciata 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 enunciato 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 crudezza, 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 descrivere 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 quanto 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 *stripitico*. 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 valori 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 orgasmico, 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 obbligata 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*.

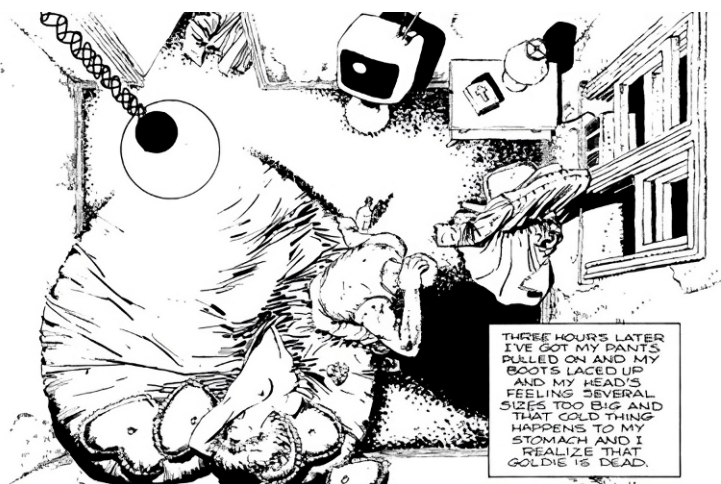


Fig. 6. Miller Frank, *Sin City The Hard Goodbye*, Vol I 1991 p. 14, Dark Horse Books.

Note

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

² 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.

³ 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.

⁴ 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'architetso*, 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.

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)¹, 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 mediali (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 passione² orientata verso un oggetto³ 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 esploseranno 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 irreversibile⁴. 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, indugiando 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 "flaneur 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 emotivo⁵ 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 oscure. 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 adolescenziale⁶ – 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. Mantenremmo 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).

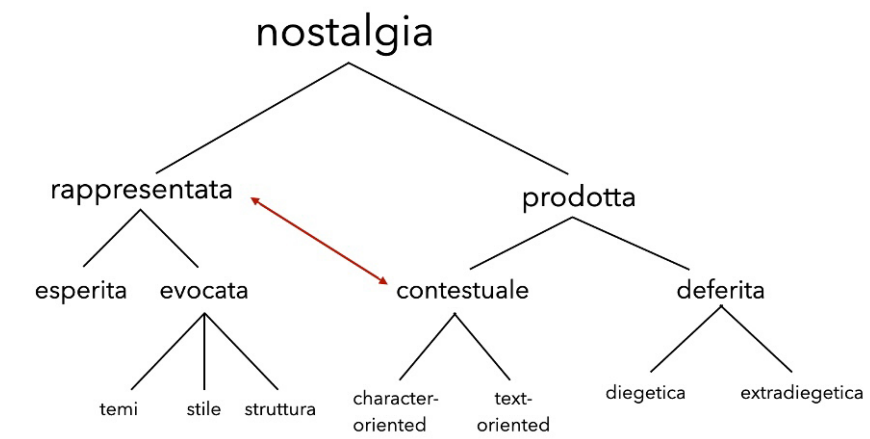


Fig. 1. L’emozione nostalgica in relazione al fumetto.

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 sensoriali, 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)⁷ 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 vissuto⁸.

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)⁹. 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 lettore¹⁰. 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 scrivente 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 intermediali 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)¹¹.

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*¹² 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 problematici¹³ – 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 palinsestosa (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 definitoria 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 accese, 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

senso, 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

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

² 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).

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

⁴ 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).

⁵ 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).

⁶ 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).

⁷ Per una distribuzione diversa degli stessi elementi, cfr. Margolin (2010).

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

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

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

¹¹ 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.

¹² 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.

¹³ 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'ly 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.
-

- Cremens, 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 Refaie, 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*, "ElC", 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.

Tradurre passioni: l'estetica social(e) in manga, manhwa e webtoon

Bianca Terracciano

Abstract

South Korea and Japan are currently among the leading producers of media content consumed by those who, in the Western world, feel like outsiders within their own culture. While the cultural consumption associated with these countries is globally framed in terms of inclusivity and mutual support, the narratives themselves often depict the dynamics of “shame-based cultures” where prevailing semantic oppositions include: obligation vs freedom; tradition vs modernity; Confucian values vs individualism; harmony vs conflict; sacrifice vs self-interest; joy vs sadness; success vs failure. Within this framework, the “we” dominates by blaming the “them,” in texts where shame is simultaneously a passion and a cultural imperative.

To analyze this transversal phenomenon, a selection of transformation narratives has been examined through the lens of social aesthetics, where mythical systems and concomitant, intertextual, and paradigmatic transformation algorithms are brought into discourse. This allows for the articulation of a doctrine of sensibility and its forms within a corpus composed of Japanese manga and Korean *manhwa* and *webtoon*. Across these narratives – often subject to intersemiotic translation – the essay investigates modes of representing a pedagogy of beauty as harmony and ceremonial order, interpreted metadiscursively as a semiotics of social shame, semantically structured between inclusion and exclusion.

Keywords: semiotics of passions, social shame, manga, manhwa, webtoon.

1. Introduzione

Corea del Sud e Giappone sono le nazioni che attualmente producono i contenuti medialti fruiti da chi, nel mondo occidentale, si sente outsider nella sua cultura di appartenenza. Per quanto i testi medialti sudcoreani e giapponesi siano correlati globalmente a imperativi di inclusività e mutuo supporto, in alcune delle narrazioni più note si mostrano le vicende di “civiltà di vergogna” (Pezzini 2008), le cui categorie semantiche preponderanti sono: obbligo vs libertà; tradizione vs modernità; valori confuciani vs individualismo; armonia vs conflitto; sacrificio vs interesse personale; gioia vs tristezza; successo vs fallimento. Corea e Giappone non sono così accoglienti come vengono percepite oltreoceano per via di stringenti

norme sociali di sovente raccontate come soffocanti. Il mal di vivere espresso negli universi finzionali traccia la contrapposizione tra un noi e un loro, un io vs il resto del mondo, poiché si tratta di testi dove la vergogna è al contempo passione e segno di un *dover essere* in una cultura. Per analizzare le narrativizzazioni dei codici delle civiltà di vergogna sudcoreana e giapponese ho scelto alcune storie di metamorfosi nell'ottica di un'*estetica sociale* declinata in chiave semiotica. L'estetica sociale, secondo la concettualizzazione di Georg Simmel (1896), riguarda una serie di "qualità sensibili dei fenomeni sociali e le forme da cui essi sono configurati", le quali diventano sostanza delle relazioni stabilite all'interno della società (Carnevali, Pinotti 2020a). La prospettiva simmeliana è interessante anche in termini di una semiotica del *dover essere* in una cultura poiché propone "un'indagine sulle apparenze quotidiane e sul modo in cui sono plasmate da stili e forme socio-culturali." Tra le teorie di riferimento di Simmel c'è la concezione trascendentale della sensibilità, per cui l'estetica influenza le dinamiche sociali posizionandosi come loro "condizione di possibilità", sfocando i limiti con norme, pratiche e usi.

In altre parole, il sensibile genera gli effetti di senso della socialità stessa: ogni relazione, ogni riconoscimento reciproco, ogni classificazione dell'alterità sono mediate da percezioni estetiche, da ciò che appare alla vista, all'olfatto, al tatto. Lo spazio estetico è ciò che consente il riconoscimento, l'interazione, il giudizio e la classificazione degli altri, conferendo forma all'intersoggettività attraverso "l'incessante attività estimativa" (Carnevali, Pinotti *ibidem*).

Habitus (interiorità soggettiva) e *habitat* (mondo sociale), si co-costruiscono in un gioco di *Wechselwirkung*, una dinamica di reciproca influenza che struttura le forme di vita da un lato, e, da un altro, ne escono modellati. I sensi, in questa cornice, sono strumenti cognitivi e comunicativi, ma anche veicoli patemici che modellano l'identità e generano le atmosfere in cui si danno le relazioni sociali.

Nei testi mediali che compongono il corpus della mia ricerca vengono raccontati i meccanismi di interazione tra soggettività e società nel loro incontro-scontro con le configurazioni dell'estetica sociale riferita all'immagine individuale e pubblica, tra cui i modi di rappresentazione di una didattica del bello come armonia e norma codificata, costruita tra sottomissione e sovranità.

Nell'estetica sociale di Corea del Sud e Giappone si mettono in discorso sistemi mitici e algoritmi di trasformazioni concomitanti, intertestuali e paradigmatiche, al fine di delineare una dottrina della sensibilità e delle sue forme. Il corpus comprende manga giapponesi, *manhwa* e *webtoon* sudcoreani, dove i primi sono fumetti cartacei, in bianco e nero, i secondi stampati su carta oppure disponibili online, perlopiù a colori, e, infine, i terzi accessibili unicamente in digitale. Pellitteri (2021) chiarisce che il termine "manga" deriva dalla combinazione delle sillabe "man" e "ga", che indicano un "disegno spontaneo, creato per divertimento". Un esempio celebre di questa concezione è rappresentato dai manga realizzati nel 1814 da Katsushika Hokusai, noto anche per *La grande onda*. Anche il *manhwa* affonda le sue radici nell'arte classica, come dimostrano le incisioni del X secolo utilizzate per diffondere i precetti buddhisti tra la popolazione. Lo dimostra il *Bomyeongshibudo* in cui una mucca narra una parabola buddhista. L'opera consta in una pagina suddivisa in riquadri e ogni immagine, posta sopra il testo, ne visualizza il contenuto. Si intravedono già qui le caratteristiche dell'arte sequenziale tipica del fumetto. Manga, *manhwa* e *webtoon* spaziano dal thriller alla fantascienza, e sono suddivisi per fasce d'età

e genere, rivolti a bambine e bambini, ragazze e ragazzi, donne e uomini. Il nostro corpus include opere per donne, ragazze e ragazzi, e, nel dettaglio, annovera, in ordine cronologico, i manga:

- *Paradise Kiss* di Ai Yazawa (*Zipper*, 1999-2003): Yukari, studentessa modello dalla vita monotona, incontra un eccentrico gruppo di giovani stilisti che cambiano la sua visione della moda, dell'amore e di sé stessa, avviandola verso un percorso di crescita personale.
- *Beauty Pop* di Kiyoko Arai (*Ciao*, 2003-2008): Kiri Koshiba, ragazza apparentemente disinteressata alla bellezza e con eccezionali abilità nel taglio dei capelli, sfida un trio di ragazzi popolari della sua scuola che aiutano gli studenti a migliorare il loro aspetto, dando vita a divertenti competizioni e nuove amicizie.

I webtoon:

- *Lookism* di Taejun Pak (*Naver Webtoon*, 2014-2022): Daniel, studente emarginato a causa del suo aspetto, si risveglia improvvisamente nel corpo di un ragazzo affascinante, sperimentando così la dura realtà della discriminazione basata sull'aspetto fisico e riflettendo profondamente su identità, bullismo e società.
- *True Beauty* di Yaongyi (*Naver Webtoon*, 2018-2023): Jugyeong, adolescente insicura del proprio aspetto, utilizza il trucco per trasformarsi in una popolare "dea" della bellezza, affrontando contemporaneamente le difficoltà dell'autostima, l'amore adolescenziale e la scoperta di sé stessa.
- *The Makeup Remover* di Lee Yoon (*Naver Webtoon*, 2020): Yeseul, studentessa universitaria inesperta di trucco e bellezza, partecipa casualmente a una competizione di make-up per aiutare Yuseong, un giovane truccatore emergente, a vincere una scommessa professionale. Questa esperienza la porta a confrontarsi con stereotipi estetici e a riscoprire il valore autentico della propria immagine e identità.

Il *manhwa*:

- *Shadow Beauty* di Ahum (*Manta*, 2017): Ae-jin, adolescente introversa e bullizzata, crea Genie, un'identità virtuale perfetta sui social media, con 770k followers, ottenendo popolarità e attenzioni che nella vita reale le sfuggono, ma presto il confine tra realtà e finzione diventa difficile da gestire.

Dall'analisi di queste opere emergono alcuni tratti comuni: la centralità della bellezza e dell'apparenza fisica come criterio di giudizio sociale; il tema dell'identità e dell'autostima, con le persone protagoniste impegnate in percorsi di scoperta personale; la tensione tra realtà e apparenza, spesso vissuta come conflitto tra autenticità e immagine; la critica agli standard estetici imposti dalla società, che si manifestano come fonte di isolamento e pressione psicologica; infine, il processo

di crescita interiore che porta i personaggi a riconoscere il proprio valore al di là dell'aspetto esteriore.

Queste narrazioni sono spesso oggetto di traduzione intersemiotica, in quanto adattate in *anime*, *aeni* (serie animate rispettivamente giapponesi e sudcoreane) o serie televisive “live action”, con attrici e attori in carne e ossa. Esempare è il caso di *True Beauty*, passato dal *manhwa* al *k-drama* omonimo (tvN, Viki, 2020-2021) e successivamente alla versione aeni disponibile su Crunchyroll (2024). Altri adattamenti noti sono l'*anime* di *Paradise Kiss* (Fuji TV, 2005) e il relativo film live-action (2011), il *k-drama* *Shadow Beauty* (Kakao TV, Viki, 2021) e l'*aeni* *Lookism* (Netflix, 2022).

Dal punto di vista dei generi narrativi, le opere del corpus si collocano tra la commedia romantica, combinando toni leggeri, relazioni sentimentali e situazioni ironiche o imbarazzanti, e lo *slice of life*, spaccato di vita, esplorando problematiche quotidiane attraverso uno stile realistico. Si configurano inoltre come veri e propri romanzi di formazione, raccontando il percorso di crescita e consapevolezza dei protagonisti. L'incontro di questi universi di senso conduce infine a una riflessione più ampia sulle qualità sensibili nell'estetica sociale sudcoreana e giapponese. Lo sguardo semiotico qui ci aiuta a catalogare manga, *manhwa* e *webtoon* non solo come prodotti culturali, ma come dispositivi di soggettivazione, attraverso cui si costituisce un'identità pubblica negoziata e vulnerabile, esposta allo sguardo e al giudizio, costantemente ridefinita da configurazioni sensibili e narrative che plasmano il possibile e il desiderabile.

2. Le norme delle civiltà di vergogna tra disgusto e sacrificio

Il rifiuto espresso da giapponesi e sudcoreani per corpi e volti non canonici rimanda al disgusto del borghese verso il sentore di sudore degli operai analizzato da Simmel, il quale problematizza la dimensione “sensorial-materiale” dell'estetica sociale. La non canonicità è una forma di ribellione all'ordine sociale, allo status quo tradizionale e, almeno in parte, patriarcale. Le relazioni sociali sono compromesse da “impressioni sensibili”, o, meglio ancora, da bias estetici (Carnevali, Pinotti 2020b). Lo stesso Simmel, in *Sociologia dello spazio* (1903) attribuisce l'“estetica sociale trascendentale” all'apriori spaziale poiché capace di influenzare l'intersoggettività, dando dunque, in termini semiotici, un ruolo principale alla spazializzazione nelle narrazioni e alle configurazioni discorsive situate. Gli spazi raccontati nei fumetti oggetto di analisi sono ad alta concentrazione di pregiudizi per via delle impressioni sensibili condizionate da bias estetici e rigide norme comportamentali: scuola, università, sistema della Moda. I rapporti sociali che si stabiliscono a scuola o nei luoghi di lavoro in primis si strutturano sulla persona pubblica e, in seconda battuta, sull'*immagine sensibile* (*sinnliches Bild*), la quale condiziona l'alterità e determina i significati attribuiti al mondo in forma di *Färbung* – *colorazione* –, in un processo sinestesico che influisce su *temperatura* (*Temperatur*) e *accento* (*Betonung*) delle relazioni sociali. Da qui derivano gusti e disgusti, antipatie e simpatie, fondamento dell'orientamento intersoggettivo da cui scaturisce “un'incessante attività estimativa, attraverso cui si configurano le relazioni di riconoscimento e di classificazione delle altre persone” (Carnevali, Pinotti 2020a).

Immagine individuale e pubblica sono la moneta di scambio di un'economia intersoggettiva del sensibile, dove i sensi – nel nostro caso la vista – sono strumenti di classificazione, ma anche luoghi di produzione di passioni.



Figg. 1-2. *True Beauty*.

Il volto, in particolare, assume la funzione di oggetto-soglia per eccellenza, un punto in cui convergono l'istanza individuale e la pressione sociale. È qui che si innestano passioni collettive come l'imbarazzo e la vergogna, segnali emotivi che rendono visibile la tensione tra un'identità autentica e il dover essere imposto dalla comunità.

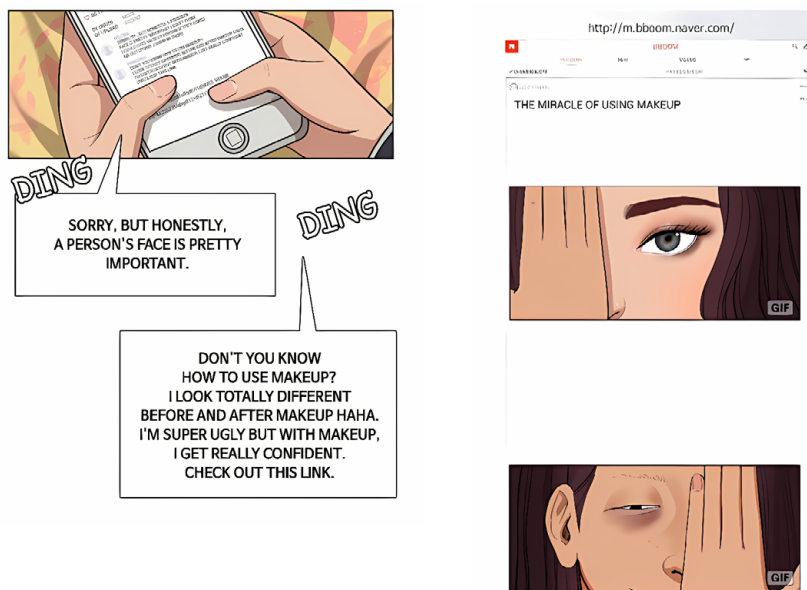
Nel contesto di *civiltà della vergogna* come Corea del Sud e Giappone le apparenze sensibili diventano marche di adesione a una morale condivisa. Il volto "non conforme", in quanto trasgressione del canone, della "linea di condotta significante un ruolo", mette in crisi *l'ordine cerimoniale* (Goffman 1988), minacciando con l'imbarazzo della "perdita della faccia" (onore individuale e familiare). È una questione di obbedienza, di modalizzazione secondo i dover essere e fare.

Le strategie di trasformazione estetica — make-up, chirurgia, filtro fotografico, moda — mostrate nei fumetti del nostro corpus funzionano come algoritmi narrativi, veri e propri operatori semiotici di metamorfosi. La bellezza diventa un valore performativo, frutto di una competenza appresa e trasmessa attraverso codici visivi, tutorial, rituali quotidiani, che regolano l'approvazione sociale.

Nel tutorial di *True Beauty*, o nella sequenza di fotoritocco di *Shadow Beauty*, si impara a risolvere un problema — fase della competenza — perché si è ricevuta una manipolazione di tipo imperativo dalla Destinante estetica sociale. Make-up e app di fotoritocco diventano Aiutanti delle protagoniste, così come creator e influencer, le quali si congiungono con il loro oggetto di valore — adesione ai canoni — per poi essere sanzionate favorevolmente da commenti estatici sui social e nel quotidiano. Nei tutorial di bellezza ci si trucca in "presa diretta", generando

effetti di realtà e *débrayage* enunciazionali, attoriali (sguardo in camera) e spazio-temporali. In altri termini si simula una lezione di trucco faccia a faccia. Difatti, la corporeità di chi performa il trucco risulta fondamentale poiché i prodotti utilizzati modificano in maniera diretta l'aspetto e vengono mostrati con una strategia altamente realistica, a differenza di quanto avviene in uno spot televisivo. Osservare chi si trucca guardando direttamente in macchina, usando lo schermo come specchio, provoca una completa sovrapposizione tra enunciatore ed enunciataria, che, per una forma di contagio prossemico viene spinta a replicare i gesti acquisendo confidenza con cosmetici e make-up.

In *Shadow Beauty*, la vergogna del volto reale è dislocata sull'identità virtuale Genie: un'iconizzazione algoritmica della bellezza che funziona come scudo, maschera, filtro sociale. In questi testi, il "prima e dopo" estetico non è mai solo cambiamento visivo: è il passaggio da un'identità marginalizzata a una forma di vita legittimata dallo sguardo dell'altro. Riflettiamo anche sui titoli delle due opere: *beauty* – bellezza – è un tratto invariante, comune anche al manga *Beauty Pop*, ma nel *manhwa* si parla di ombre, mentre nel *webtoon* di verità. Come non pensare alle categorie della veridizione di Greimas (1987) rielaborate da Keane (1991) dove l'ombra rientra nell'alone semantico dei complementari *apparire* e *non essere*, il cui termine medio è appunto il segreto, che ricopre l'identità di Genie.



Figg. 3-4. *True Beauty*.

Il trucco di *True Beauty*, invece, “rende futile la scissione tra essere e apparire, tra menzogna e verità” (Magli 2013), perché realizza un *voler essere* che diviene visibile, esperibile come effetto di presenza. Il trucco rivela una bellezza nascosta, non la crea come il fotoritocco. *Dovere* e *voler essere* comportano un desiderio di ricevere senza timore gli sguardi dell'alterità, affinché si possa realizzare il

programma narrativo di base “congiungersi con la sicurezza di sé” per eliminare il disagio dalla propria esistenza.

La persona soggetto della vergogna, privata di potere comunicativo, viene espulsa dalla scena intersoggettiva, percepita come parte di un “loro” rispetto a un “noi” normativo, in termini semiotici un *débrayage*. Solo con l’embrayage partecipativo e identificante — il riconoscimento tramite il volto trasformato — la persona-soggetto può essere inglobata nella rete delle relazioni sociali del noi. In questo contesto, la vergogna non è solo una passione individuale, ma, come già accennato, un effetto di senso collettivo: è una forma di mediazione tra soggetto e comunità, tra desiderio di visibilità e necessità di nascondimento. Nelle opere analizzate, il volto assolve a una funzione assiologica: è al contempo segno di colpa e dignità, spazio dell’ostentazione, ma anche superficie da modellare per occultare il disonore. In contesti come quelli rappresentati nel nostro corpus il volto e il corpo sono dotati di una carica semiotica che li trasforma in vettori di potere o di colpa. Chi non corrisponde ai modelli estetici dominanti viene percepito come “sconveniente”, “fuori luogo” e perciò oggetto di ridicolo, vergogna, solitudine.

Vergogna e desiderio, bellezza e giudizio, si intrecciano in uno spazio semantico condiviso, dove la visibilità stessa diventa moneta di scambio. Le strategie per “recuperare la faccia” — trucco, filtri, postura, luce — diventano pratiche rituali attraverso cui si tenta di ristabilire l’ordine cerimoniale infranto.

La vergogna del non bello è strettamente connessa alle opposizioni valoriali centrali nell’assiologia confuciana che contraddistinguono specialmente la cultura sudcoreana dalle aspirazioni marcatamente individualiste – sacrificio/interesse personale, armonia/confitto, onore/disonore – radicate in una vera e propria forma di vita. Nel nostro corpus emerge un dialogo costante tra estetica e narrazione, regolato da una grammatica patemica e politica del visibile entro i margini di un’estetica sociale.

Ecco che il dover apparire in Corea del Sud e in Giappone trabocca di segni di bellezza, densi di corrispondenze e metafore, che definiscono il “rango” sul piano collettivo e affermano un voler essere sul versante individuale. Pezzini (1991; 2020b), a tale proposito, nota che c’è una morale ambigua nel volersi distinguersi perseguendo l’assomigliare a modelli imposti dall’oligarchia della Moda. Il *voler apparire* si traduce in una configurazione narrativa e discorsiva permanente, su cui si intersecano figure che si organizzano sul piano sintagmatico e paradigmatico. Lo stesso Greimas (1987: 58) postula che la scelta quotidiana di proporsi alla società in un certo modo impegna “l’intera intelligenza sintagmatica” nella costituzione di “un oggetto di valore” perché si immagina sempre lo sguardo dell’alterità, che ricorda l’esistenza di codici vestimentari, regole e giudizi classificatori. Le vessazioni esperite dalle persone che occupano i ruoli principali nelle narrazioni del corpus sono asimmetriche rispetto ad altri valori, come quelli epistemici di verità/ falsità o etici di bene/ male: non si può opporre il bello al brutto, piuttosto, i valori estetici sembrano affermarsi “come un sovrappiù di senso” rispetto a un piano di indifferenza o insignificanza, minacciato costantemente dall’inserimento della corporeità e della bellezza nella dimensione significativa della vita in termini di “consumo” (Pezzini 2020a: 72-73).

3. Il lookismo come forma sensibile del giudizio sociale

Il *lookismo* da cui prende il nome uno dei testi del nostro corpus viene comunemente inteso come discriminazione basata sull'aspetto fisico, non agisce unicamente sul piano dell'ideologia sociale, ma si struttura come un dispositivo estetico e morale che modella le dinamiche intersoggettive attraverso il sensibile. Più che un semplice pregiudizio visivo, si configura come una grammatica del riconoscimento, una tecnologia dello sguardo che attribuisce valore alle apparenze e ne fa il fondamento di giudizi etici, relazionali, persino epistemici. Apparire "adeguati" diventa così il presupposto per esistere socialmente, per entrare in relazione, per ricevere una qualsiasi forma di legittimazione, tanto che il termine *lookismo* in alcuni contributi divulgativi viene definito anche come *pregiudizio di bellezza* (Etcoff 1999). Sebbene l'idea che un aspetto fisicamente gradevole possa influenzare positivamente le opportunità professionali (ad esempio attraverso salari più elevati o possibilità di promozione) sia presente da tempo nella letteratura sull'attrattività fisica, l'espressione *lookismo* ha iniziato a diffondersi solo a partire dal 1978, quando viene utilizzata dal *Washington Post Magazine* come alternativa critica alla più neutra nozione di "estetica" (Ayto 1999). Il riconoscimento formale del termine come forma di discriminazione si è avuto nel 2000, con l'inclusione nelle principali opere lessicografiche come *l'Oxford English Dictionary* e *l'American Heritage Dictionary* (Ghodrati, Joorabchi, Muati 2015).

Il *lookismo* si configura come un dispositivo sociale ed economico di inclusione/esclusione, che determina accessi, opportunità e riconoscimenti. È un meccanismo pervasivo che struttura le relazioni intersoggettive attraverso parametri estetici implicitamente normativi. La bellezza – o la sua mancanza – si trasforma in capitale simbolico, in valore di scambio nei circuiti della socialità, del lavoro e della rappresentazione mediatica.

In questa costellazione simbolica, il *lookismo* non è più solo una distorsione del giudizio, ma una vera e propria forma culturale della normatività, radicata nel visibile e performata attraverso i corpi. I fumetti digitali contemporanei, in particolare i webtoon sudcoreani, ne fanno un campo di esplorazione narrativa e semiotica, mostrando come l'apparenza possa essere trasformata, negoziata o ribaltata – ma mai semplicemente ignorata. In tale prospettiva la narrativizzazione del *lookismo* ne consente una presentazione non soltanto come un problema etico, ma come imposizione di un imperativo estetico.

Nel corpus si propongono varie connotazioni di universalità estetica, definita da Eco (1964: 233) "una capacità di farsi termine di riferimento di comportamenti e sentimenti che appartengono anche a tutti noi". Manga, *manhwa* e *webtoon* dettagliano la costruzione identitaria delle civiltà di vergogna, sostanzialmente in quanto dispositivo semiotico di strutturazione delle dinamiche di genere, osteggiato dallo sguardo giudicante che legittima e delegittima.

Uno degli snodi concettuali più rilevanti nell'analisi del *lookismo* sudcoreano risiede nella convergenza tra l'eredità normativa del neoconfucianesimo e la razionalità neoliberale contemporanea. Come rileva Kim (2003), la lunga egemonia del pensiero confuciano, che ha pervaso le strutture politiche, sociali e familiari della Corea per oltre cinque secoli, ha storicamente relegato il corpo femminile a una dimensione puramente oggettuale, priva di soggettività. Le donne erano

concepite come “corpi senza soggetto”, il cui valore era strettamente connesso alla loro conformità a un ideale di *decorum* corporeo e morale.

Qui la vergogna si allinea al concetto espresso dal termine latino da cui deriva *verecundia* nell’accezione di “timore di fare cosa che possa venire rimproverata” (vocabolario Treccani).

Nel contesto post-industriale della Corea del Sud, questa matrice culturale tradizionale non viene abbandonata, bensì si ibrida con le logiche del capitalismo neoliberale, dando luogo a una forma inedita di estetica sociale. Il corpo femminile deve auto-ottimizzarsi secondo gli standard estetici dominanti — occhi grandi da cerbiatta, pelle diafana, viso con ovale a forma di “V” nella linea tra mento e mandibola e peso inferiore ai 50 kg — per comunicare efficienza e valore competitivo. In questo regime, la bellezza diviene un capitale simbolico, una risorsa da gestire e valorizzare nel mercato della visibilità sociale e professionale (Yoon 2022).

Il *lookismo* genera un paradosso epistemico e politico: ciò che appare come scelta individuale — il ricorso al trucco, alla chirurgia estetica o a pratiche disciplinari del corpo — è in realtà codificato come necessità sistemica per disciplinare non solo l’aspetto, ma il comportamento e l’identità stessa delle donne.

L’apparato simbolico che regola la rappresentazione e la gestione dei corpi femminili si fonda su una duplice tensione: da un lato, la continuità con un modello patriarcale fondato sul decoro e sulla conformità; dall’altro, la coazione alla prestazione estetica come dovere individuale mascherato da libertà. In questo orizzonte ideologico, il volto e il corpo della donna sudcoreana diventano il luogo di un conflitto semiotico: simultaneamente oggetti di consumo, veicoli di riconoscimento sociale e strumenti di auto-sorveglianza.

Tali pratiche vengono ingenerate sin dalla tenera età, come dimostra la taschina per il rossetto presente nelle divise scolastiche conferma che il corpo viene allenato sin dall’infanzia alla performatività estetica (Yoon 2022). Anche la confezione delle stesse divise è un ulteriore strumento di controllo del corpo femminile fin dall’adolescenza: gonne corte, camicette aderenti, assenza di collant. L’invariante scolastica nella spazializzazione del corpus dimostra la precocità della manifestazione dell’ideologia lookista nella Corea contemporanea. L’ambiente educativo non solo è permeato da standard estetici rigidamente normativi, ma funge da veicolo per la loro trasmissione precoce alle adolescenti (Lee 2021). Emblematico è il fenomeno del “ritocco post-esame”: interventi chirurgici programmati durante le vacanze scolastiche subito dopo il superamento del CSAT (College Scholastic Ability Test), spesso incentivati da promozioni specifiche delle cliniche estetiche (Yoon 2022).

In *Lookism* il fulcro della narrazione sta nella trasformazione miracolosa nel sonno del corpo di Daniel, che, come in un sogno, assume i tratti figurativi aderenti all’immagine canonica dell’estetica lookista: volto scolpito, pelle chiara, mascella definita, occhi magnetici vs occhi gonfi, pelle grigia, postura curva. Il contrasto visivo tra i due corpi è netto, lo si vede anche nell’alternanza degli incassamenti di *débrayage/embrayage* attoriali e temporali (i due ragazzi, giorno vs notte). Le vignette mostrano il cambiamento nel loro essere accostate, e il ritmo cambia anche a seconda della corporeità raccontata: ritmo accelerato nel corpo “bello”, più lento in quello “reale”. La maggiore velocità è dovuta all’ambiguità dell’adesione all’estetica sociale, che sembra funzionare sebbene causi un’alienazione del Soggetto, il quale viene oggettualizzato per la bellezza e non trattato come essere umano. La perfezione è una maschera sociale che non corrisponde al sé autentico, difatti le passioni dominanti in *Lookism* sono confusione e imbarazzo.



Fig. 5. Le due corporeità in *Lookism*.

4. Dispositivi visivi e fruizione sensibile: il fumetto come spazio estetico-sociale

Nella configurazione discorsiva dei manga e dei webtoon, la costruzione della pagina e la disposizione delle vignette non rappresentano semplici scelte formali, bensì modellano l'esperienza percettiva di chi legge, incidendo direttamente sulla modalità di fruizione e sulle dinamiche affettive attivate nel racconto.

Lo stesso Eco (1964) propone un'analisi del fumetto per inquadrature di luoghi e personaggi, vale a dire per ogni vignetta presente sulla striscia. Nel nostro corpus la prima differenza tra *webtoon/manhwa* e manga è la modalità di fruizione: i primi sono fatti per essere fruiti su dispositivi mobili e quindi le vignette sono disposte secondo la verticalità, mentre i secondi, pensati per il cartaceo, presentano una disposizione orizzontale delle scene. Il risultato che *webtoon* e *manhwa* presentano una divisione più netta tra vignette, incorniciate da spazi bianchi, mentre nei manga spesso c'è una sovrapposizione degli eventi narrati, la cui importanza è proporzionale all'ampiezza dell'inquadratura-vignetta.

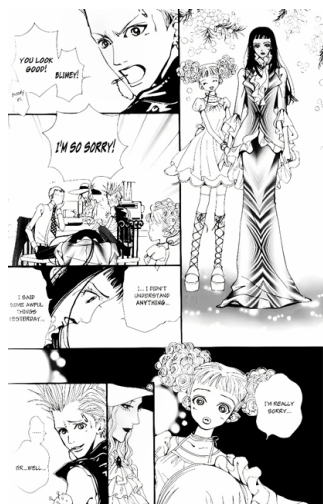


Fig. 6. Trasformazione di Yukari in *Paradise Kiss*.



Fig. 7. Kiri, protagonista di *Beauty Pop*, arriva in soccorso di una bambina.

Nel manga tradizionale, infatti, la pagina è organizzata frontalmente come un palcoscenico visivo: l'azione si svolge in inquadrature costruite per essere osservate come quadri teatrali, in linea con l'eredità del Kabuki che Pellitteri (1999) mette in relazione con la grammatica del manga contemporaneo. I codici gestuali del teatro giapponese – il *mie*, primo piano, posa drammatica e congelata che cattura l'apice emozionale, e il *roppō*, camminata rituale eroica – sono marche stilistiche intertestuali che sopravvivono nelle configurazioni iconiche del fumetto, visibili nei momenti di *pathos* in cui il volto del personaggio viene isolato, plastificato, accentuato da linee cinetiche e colori accelerati. La codifica gestuale non solo intensifica la scena, ma produce una sospensione narrativa, una sorta di “*punctum visivo*” che chiama in causa lo sguardo del lettore in una dimensione cinematografica. Nei manga gli spazi bianchi sono ridotti al minimo, perché le tavole devono essere dense, riempite negli interstizi. Tanto che, se la storia allenta il passo, si inseriscono vignette-embrayanti che riportano al tempo della loro composizione, con tanto di esplicitazione del punto di vista autoriale. Gli spazi bianchi aumentano quando bisogna alimentare il *pathos*, dilatando la rappresentazione degli eventi. Il “vuoto” è un'espressione visiva del *ma*, concetto chiave dell'estetica giapponese che designa l'intervallo necessario tra le cose – assume valore ritmico, affettivo, prossemico. Il *ma* consente a chi legge di “respirare” nel racconto, di assorbire le tensioni, di abitare la durata emotiva della scena. È in questi interstizi che si manifesta una nuova modalità di costruzione patemica: il tempo non è più quello lineare dell'azione, diventa emotivo e discontinuo, segnato da pause, vuoti, silenzi che figurativizzano l'attesa, il turbamento, l'introspezione. La dilatazione dei momenti e l'aumento dello spazio bianco traduce sul piano visivo il procedimento di *enjambement* mirato a un prolungamento del senso in un tempo continuo e disforico. Pertanto, lo spazio bianco tra le vignette può figurativizzare uno scarto tra competenza ed esecuzione, tra l'essere e ciò che si dovrebbe essere secondo i codici dell'estetica sociale. Nei webtoon il “vuoto” si arricchisce con una rinnovata accezione: la struttura verticale frammenta lo spazio narrativo e lo riconfigura come un flusso stratificato, in cui lo spazio bianco tra ogni vignetta aumenta, appunto, per facilitare lo scrolling della lettura. La vergogna viene spazializzata come “vuoto”, dilatata o condensata nel verso della verticalità dello scrolling digitale, che nei webtoon si fa modo di fruizione, ma anche ritmo delle passioni esperite, in quanto simulacro dell'enunciazione enunciata dei social media, luogo dove al contempo si sconta e si trova riparo dall'imbarazzo di non essere conforme. Le emozioni non si limitano a essere rappresentate: vengono esperite nella durata dell'intervallo tra un frame e l'altro, nella verticalità introdotta a partire dal 2004 con l'introduzione dei webtoon sulla piattaforma Naver, pensato per lo scrolling su smartphone, che rompe con la logica del “palco” tipica del manga cartaceo e introduce una fruizione radicale, interiorizzata.

Nel quadro della media theory contemporanea, la nozione di *mediazione radicale* proposta da Richard Grusin (2015) assume un ruolo centrale perché genera e trasforma le esperienze, in modo simile a ciò che Bruno Latour (1995) chiama “traduzione”, come fa notare in *Radical Mediation* lo stesso sociologo americano. L'intento trasformativo della mediazione radicale coinvolge le qualità sensibili umane e non umane mettendole in relazione tra loro poiché tutto l'esistente funge da medium così come “la vita stessa è una forma di mediazione” (Grusin 2017: 236). Ne consegue che la condizione necessaria dell'apparire è una mediazione visiva, affettiva ed esperienziale e definisce la condizione incarnata dello *stare-nel-*

mezzo, dell'immersività dei testi fruiti. La fruizione radicale di un fumetto produce un'esperienza immersiva, quasi corporea, dove lo sguardo non è più esterno ma inglobato nella diegesi – e con esso, anche il giudizio estetico e morale, che si attiva in modo implicito, affettivo, preriflessivo. Nella logica della mediazione radicale l'affettività sta nella materialità dell'immediatezza incarnata (del presente) perché la vicinanza al corpo dei media – leggere e zoomare con le dita – fa sì che il nucleo della mediazione sia nell'immanenza: come Merleau-Ponty (1945) vede nell'ottico un'estensione dell'aptico, così la mediazione coinvolge tutti i sensi e riformula la percezione come relazione sensibile complessa. Derrida (1975) spiega che la *mimesis* non è rappresentazione per similarità, bensì relazione tra due produttori, anticipando una concezione *correlazionale* della mediazione poiché *intermediazione necessaria tra umani e non umani*.

È nell'articolazione stratifica del visibile che si realizza la forza semiotica del fumetto asiatico: un sistema di significazione composito in cui forma, contenuto e supporto concorrono a costruire l'identità sensibile del soggetto. In tal senso, il dispositivo narrativo diventa non solo rappresentazione, ma performance del sociale, una grammatica visuale che modella passioni, codici e forme di vita.

Ogni gesto estetico – il modo di sedersi, di vestirsi, di modificare una foto – è già atto sociale e performativo. Nelle tavole analizzate emerge una co-implicazione tra apparenza e appartenenza, figurativizzata nelle strategie discorsive riguardanti la tensione tra il sembrare e l'essere delle persone-soggetto la cui rappresentazione in piani ravvicinati dove spiccano dettagli non canonici e la loro correzione raffigura l'alternanza di colpa e redenzione.



Fig. 8. *The Make-up Remover.*

A questo punto è palese che il cambio di organizzazione delle vignette e di fruizione da cartaceo a digitale implica un aumento del grado di immersività poiché la pagina non è più uno spazio da guardare, ma un'esperienza da attraversare. La fruizione da dispositivo si fa sensoriale, e realizza una perfetta articolazione tra estetica sociale e costruzione del senso: spazi bianchi e primi piani assurgono a micro-atti relazionali, dove si stipula il contratto epistemico con il testo e con la cultura.

5. *Figure della bellezza: dal volto singolare alla norma algoritmica*

Nel saggio *Il fuoco nel vaso*, Lotman (1998) colloca la bellezza in una zona liminale, sospesa tra il piano dell'espressione e quello del contenuto. La sua riflessione si concentra sul modo in cui questi due piani interagiscono, in armonia o in tensione, con le diverse configurazioni storiche ed estetiche, in un continuo confronto con il tema di libertà semiotica. La bellezza non è un'entità autonoma e fissa, ma un campo di forze in cui agiscono natura, soggettività creativa e dimensione religiosa. Come osserva lo stesso Lotman, la bellezza pur essendo di per sé intangibile, emerge come marca visibile e vincolo.

La visibilità è il fulcro dell'immaginario estetico contemporaneo, in cui la bellezza si articola lungo un asse che va dalla singolarità soggettiva alla computazione algoritmica, passando per modelli generalizzati e culturalmente codificati. A partire da questa prospettiva, è possibile distinguere tre grandi figure discorsive: la bellezza individuale, intesa come espressione di una forma di vita specifica e irripetibile; la bellezza universale, incarnata da icone globali come Barbie, un "angelo" che funge da standard simbolico e insieme da thesaurus di esperienze estetiche standardizzate e iperdefinite (Basso Fossali 2008: 111); e infine la bellezza algoritmica, esito della mediazione computazionale che tende a sintetizzare tratti facciali "ottimali" sulla base di dati biometrici e preferenze culturali condivise (Dondero 2022). La bellezza algoritmica tende a trasformare il viso in una mappa calcolabile di tratti desiderabili, riducendo la varietà delle fisionomie a una sintesi predittiva.

Dal punto di vista semiotico, la bellezza algoritmica si configura come una sintesi visiva codificata, costruita per approssimazione iterativa rispetto a un modello ideale. Essa si fonda sull'astrazione di tratti fisionomici ricorrenti resi rilevanti dai testi mediali e riprodotti dalle app di editing e dai filtri social, che costruiscono una nuova retorica del volto, in cui la singolarità del soggetto è sacrificata a favore della riconoscibilità all'interno di una grammatica estetica condivisa. Il volto algoritmico non rappresenta più la persona, ma il suo simulacro ottimizzato, un segno che risponde a logiche di desiderabilità predittiva e anticipazione del gradimento sociale.

C'è un tipo di volto che si potrebbe considerare l'antesignano della bellezza algoritmica, cioè il *viso modello* individuato da Barthes (1967) nel *Sistema della Moda*, vale a dire il grado zero istituzionalizzato che funge da punto di riferimento dei canoni di bellezza. Si tratta di un volto normativo che nel nostro corpus coincide con le versioni ideali o digitali dei personaggi. Barthes aggiunge altri due tipi: il *viso stagionale*, influenzato dallo *Zeitgeist*, che si riconosce per caratteristiche topiche e figurative legate a tendenze culturali transitorie. È il volto che cambia con la moda: un nuovo stile di sopracciglia, una palette di colori dominante, una certa pettinatura. Troviamo la rappresentazione del volto

stagionale in *Paradise Kiss*, *The Make-up Remover*, dove il tutorial di trucco o l'outfit da comporre diventano pratiche semiotiche stagionali, riflessi di uno stile codificato e aggiornabile. Il *viso trasformato*, infine, si colloca come l'elemento più instabile della tipologia: viene dominato dall'evento, dalla moda come atto performativo. Qui la struttura cede il passo alla trasformazione, e il volto si fa segno dell'anno in corso, traccia mutevole che risponde all'urgenza di un'estetica situata. È questo il caso delle sequenze di makeover che si succedono nella narrazione, dove il trucco non è solo maschera, ma dispositivo attanziale che modifica lo statuto sociale del soggetto. La moda, in questo senso, "rettifica" il volto, modificandone comportamento, atteggiamento e competenza sociale.

Nel corpus si susseguono gli stessi termini rilevati da Barthes nei testi verbali sull'abbigliamento stagionale o sulle acconciature. Verbi come *allungare*, *aumentare*, *ispessire*, *assottigliare*, *diminuire*, *ridurre* si applicano sia all'abbigliamento che alle parti del volto. Barthes (1967: 115) auspicava la possibilità di correlare le varianti rintracciate nei discorsi di Moda alle dimensioni morfologiche, storiche e psicologiche del soggetto, per mostrare i rapporti fra il sistema semiologico e il mondo. Se consideriamo la *variante di volume*, il cui compito è quello di descrivere la funzione del significante di moda e contribuire all'inizio di un processo di connotazione e interpretazione della realtà, ci rendiamo conto che influisce sul rapporto corpo-abbigliamento e nella determinazione del volto "ideale": modificare la linea del naso, ridefinire le proporzioni degli occhi, "rimodellare" le labbra. In questo modo, l'intervento estetico non è solo una prassi cosmetica, ma un atto semiotico: ogni trasformazione morfologica diventa una variazione di senso, un'aggiunta alla narrazione di sé.

A livello più astratto, la categoria semantica fondamentale che attraversa queste trasformazioni è quella del voluminoso/minuto, un asse di valore che informa l'estetica della delicatezza, della leggerezza o, al contrario, dell'intensità. Nel linguaggio sincretico del nostro corpus la gestione del "volume" – dei capelli, degli occhi, delle guance – è una delle principali strategie per regolare l'affettività della scena, il posizionamento sociale del personaggio, la sua disponibilità alla visione o, al contrario, il desiderio di sottrarsi allo sguardo.

Le tre forme descritte da Barthes e Dondero non sono separate, ma si intrecciano nelle pratiche di rappresentazione dei *webtoon* e *manhwa* del nostro corpus, dove il volto viene modificato e perfezionato secondo uno standard estetico condiviso e interiorizzato.

La trasformazione del volto, nella sua accezione estetica, passionale e semiotica, si distribuisce nel corpus secondo una logica seriale e differita: non è mai un evento isolato, ma una progressione narrativa che si sviluppa nell'arco di più episodi, caricandosi di attese affettive e tensioni discorsive. Ogni modifica — un nuovo trucco, una posa diversa, una scelta di stile — agisce come una micro-metamorfosi, innescando una continuità ideale tramite discontinuità, secondo una delle fondamentali leggi di montaggio del linguaggio fumettistico. Il senso nonostante i montaggi di frammenti, accelerazioni, sospensioni, ellissi visive, genera una forma narrativa coerente articolandosi attraverso l'impiego di ruoli tematici e stereotipi visivi: figure riconoscibili e mitizzate che fungono da snodi simbolici nella costruzione del senso. Il volto della protagonista insicura, dell'amica popolare o del "principe" idealizzato, non è mai solo un tratto illustrato, ma la condensazione di "una somma di finalità non sempre razionalizzabili" (Eco 1964: 219).

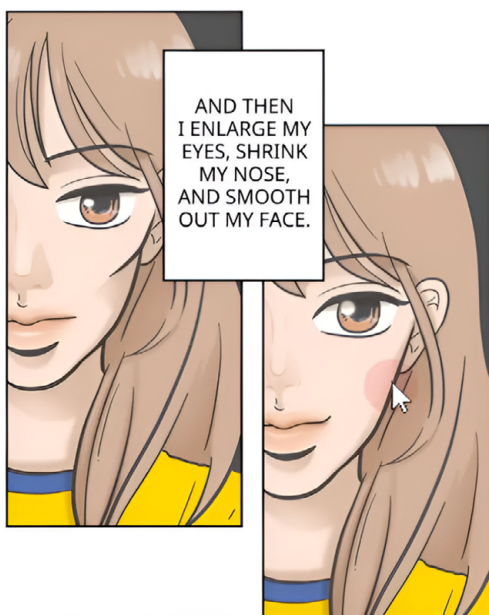


Fig. 9. Fotoritocco in *Shadow Beauty*.

In questi casi, si parla di “mitizzazione come simbolizzazione inconscia”, una forma di proiezione estetica e affettiva che consente a chi legge di partecipare ai desideri, timori e aspirazioni inscritti in quell’immagine. A livello semiotico, ciò avviene grazie a un *semisimbolismo*, ovvero un’organizzazione del senso che non si fonda su un solo termine (il tratto, il colore, il gesto), ma su una categoria dei piani dell’Espressione e del Contenuto: una bocca grande o un occhio lucido vengono rese parte di un “tipo” riconoscibile e codificato. È in questo modo che visi, corpi in manga, *manhwa* e *webtoon* diventano figure narrative e culturali, vere e proprie segnature emotive, forme affettive condivise.

6. La vergogna del non bello: volto, giudizio e configurazione intersoggettiva

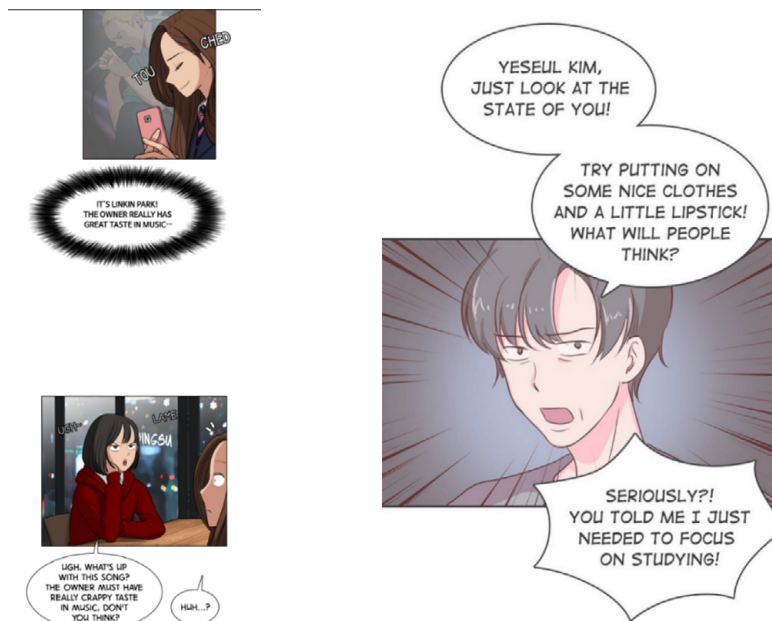
Ebbene, pur se in testi apparentemente “leggeri”, la vergogna si configura come un potente dispositivo semiotico, una passione sociale che organizza le relazioni intersoggettive attraverso precisi criteri estetici. Volti e corpi fuori norma sono sanzionati simbolicamente: vengono percepiti come sconvenienti, una deviazione da un “dover essere” estetico che coincide con l’appartenenza alla comunità. Con Marsciani (1991) possiamo affermare che la “faccia” spesso si configura come “campo di battaglia” e marca il confine tra l’attualizzazione della competenza e la realizzazione nella performance.

L’esperienza della vergogna si manifesta come l’effetto di senso di un meccanismo discorsivo complesso: segno visibile di una distanza tra la norma e il soggetto, innesca l’interiorizzazione della colpa. Come ricorda Turnaturi (1998), la vergogna è una passione morale, che attiva una forma di turbamento profondo,

un'interruzione della continuità comunicativa con l'alterità. La vergogna suggerisce l'inadeguatezza del soggetto a ricoprire un ruolo nel contratto simbolico che regola la circolazione dei valori: la sua "faccia" è insufficiente, inadeguata, motivo di squalifica sociale.

Tuttavia, non tutte le narrazioni aderiscono passivamente a questi dispositivi normativi. In alcuni casi, la non-trasformazione, il rifiuto del make-over o la disfunzionalità della metamorfosi introducono un momento di resistenza estetica: la bellezza non è più l'obiettivo da raggiungere, ma il campo di una tensione etica. Il soggetto può scegliere di *non apparire*, o di farlo secondo codici propri, dando vita a una soggettività divergente che non cerca più la piena identificazione, ma una forma di esposizione critica. Qui la direzione è verso una competenza che congiunge con un sapere del corpo e sul corpo, mediatrice di una più serena esperienza di sé atta a plasmare identità e apparenza (Demaria 2019: 320). Il problema, soprattutto nella generazione Z sta nella percezione degli sguardi sanzionatori dell'alterità, imponente ostacolo all'autoaffermazione che si traduce, oltre che nella vergogna, nella paura del bullismo, dell'umiliazione pubblica e del mancato congiungimento con l'oggetto di valore trasversale, vale a dire il gradimento social(e).

L'alterità viene figurativizzata come giudicante, efferata, limitata e dalle posizioni salde e cristallizzate. Per tale ragione il soggetto della vergogna si trova a "nascondere" non solo l'aspetto, ma anche consumi medialità quali fumetti, film, e musica preferita (confronta o vedi. i Linkin Park in fig. 10). Amiche e madri fungono da simulacro del sistema di attese dell'estetica sociale. In buona sostanza, trucco e parrucco, durante la metamorfosi, patemizzano il volto, però il cambiamento avviene *tout court*, arrivando a intaccare la forma di vita in sé.



Figg. 10-11. *True Beauty; The Make-up Remover*.

L'imbarazzo di chi consuma contenuti ritenuti "inadatti" (musica, fumetti, trucco, estetiche deviate dal canone) non riguarda solo la sfera personale, ma rivela una dinamica più ampia in cui l'identità culturale è soggetta a processi di estetizzazione normativa. In questo quadro, le scelte di consumo non sono percepite come neutre o intime, ma come atti estetico-identitari pubblici, valutati e classificati secondo un'estetica dominante che funge da criterio di legittimazione sociale.

L'identità culturale, in altre parole, non è solo ciò che si è o si sente, ma ciò che si può legittimamente mostrare. Il gusto (musicale, visivo, narrativo) diventa una seconda pelle, una superficie visibile su cui si proietta il giudizio normativo dell'alterità. Questa performatività culturale dell'appartenenza si manifesta già nell'adolescenza, quando la pressione al conformismo non è solo sociale, ma anche estetica, filtrata attraverso i codici visivi, i simboli riconosciuti e l'autopresentazione digitale.

In tal senso, il "nascondere" certi consumi culturali è un gesto profondamente estetico: non solo un evitare il giudizio, ma un tentativo di rinegoziare la propria visibilità entro un regime di senso che distingue tra il legittimo e il ridicolo, tra il valido e il marginale. Così, l'identità culturale si configura come una superficie estetica valutabile, un dispositivo di inclusione o esclusione secondo codici appresi e interiorizzati.

Le estetiche della vergogna analizzate nel corpus mettono in crisi la narrazione di un'inclusività apparente, smascherandone la natura performativa e prescrittiva. Laddove si proclama libertà espressiva, ciò che si impone è invece un regime enunciazionale di visibilità condizionata, in cui il corpo – come supporto semantico e patemico – diviene l'interfaccia attraverso cui si contratta l'accesso alla legittimità sociale. La soggettività non può semplicemente essere, ma deve apparire conforme a un modello estetico standardizzato, reiterando atti di adesione che, nel tempo, costruiscono identità e disattivano il dissenso.

L'impossibilità di enunciare il sé fuori dal canone genera un'interruzione dell'embrayage partecipativo e identificante: non solo un silenzio, ma un non poter dire che sfocia in passioni disforiche – rabbia, vergogna, impotenza – e in condotte passivo-aggressive. In questa dinamica, l'inclusione si rivela come un atto performativo vincolante, un contratto implicito che, pur presentandosi come apertura, funge da clausola di esclusione.

Dal punto di vista semiotico è in gioco l'atto stesso del riconoscere, inscritto in una grammatica di atti illocutori estetici (truccarsi, modificare, filtrare) che istituiscono la validità di una persona. Riconoscere questa logica performativa – e dunque anche manipolabile – è il primo passo verso un'estetica del dissenso: una forma di visibilità divergente che, anziché reiterare il *dover essere*, ne sovverte le premesse.

Un'estetica in cui il dire e il mostrarsi non siano obblighi, ma atti liberi di soggettivazione: nell'epoca della rappresentabilità universale, il diritto apparire "*IO*" resta l'ultima forma di dissenso.

Bibliografia

-
- Ayto, John
1999 *20th Century Words*, Oxford, Oxford University Press.
- Barthes, Roland
1967 *Système de la mode*, Paris, Seuil; trad. it. *Sistema della moda*, Terracciano, Bianca (a cura di), Milano, Mimesis.
- Basso Fossali, Pierluigi
2008 *Vissuti di significazione. Temi per una semiotica viva*, Pisa, ETS.
- Carnevali, Barbara, Pinotti, Andrea
2020a “Introduzione. L'estetica sociale. Simmel ritrovato”, in Simmel, Georg, *Stile moderno. Saggi di estetica sociale*, Carnevali, Barbara, Pinotti, Andrea (a cura di), Torino, Einaudi, VII-XXXI.
- Carnevali, Barbara, Pinotti, Andrea
2020b “Aisthesis e forma”, in Simmel, Georg, *Stile moderno. Saggi di estetica sociale*, Carnevali, Barbara, Pinotti, Andrea (a cura di), Torino, Einaudi, 39-49.
- Demaria, Cristina
2019 *Teorie di genere*, Milano, Bompiani.
- Derrida, Jacques
1975 “Econimimesis”, in Derrida, Jacques, *Mimesis des articulations*, Paris, Flammarion.
- Dondero, Maria Giulia
2022 *Models, Mannequins, Dolls and Beautified Faces: A Semiotic and Philosophical Approach to the Sense of Beauty*, “Topoi” 41, 4, 785-793.
- Eco, Umberto
1964 “Il mito di Superman”, in Eco, Umberto, *Apocalittici e Integrati*, Milano, Bompiani.
- Etcoff, Nancy
1999 *Survival of the Prettiest: The Science of Beauty*, New York, Doubleday.
- Ghodrat, Zahra, Joorabchi, TN, Muati, Abdul
2015 *The Influence of Globalization on 'Lookism' in Workplace Environments of Different Cultures*, in “Global Media Journal”, 13, 24.
- Goffman, Erving
1988 “Imbarazzo e organizzazione sociale”, in Goffman, Erving, *Il rituale dell'interazione*, Bologna, Il Mulino.
- Greimas, Algirdas Julien
1987 *De l'imperfection*, Paris, Fanlac; trad. it. *Dell'imperfezione*, Palermo, Sellerio 2005.
- Grusin, Richard
2015 *Radical Mediation*, in “Critical Inquiry”, 42 (1).
- Keane, Teresa
1991 *Figurativité et perception*, in “Nouveaux Actes Sémiotique”, 17; trad. it. “Figuratività e percezione”, in Fabbri, Paolo, Marrone, Gianfranco (a cura di), *Semiotica in nuce. II. Teoria del discorso*, Roma, Meltemi 2002.
- Kim, Taeyon
2003 *Neo-confucian body techniques: Women's Bodies in Korea's Consumers society*, “Body & Society”, <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1357034X030092005>
-

- Latour, Bruno
1995 *Non siamo mai stati moderni. Saggio di antropologia simmetrica*, Milano, Elèuthera.
- Lee, Byung Chul
2021 *The Social Elements of Lookism Resulting to Body Deformity*, "Asia-Pacific Journal of Convergent Research Interchange", 7, 9, 167-177.
- Leone, Massimo
2023 *The Hybrid Face: Paradoxes of the Visage in the Digital Era*, London, Taylor & Francis.
- Lotman, Jurij Mihajlović
1998 "Il fuoco nel vaso", in Jurij Mihajlović Lotman, *Il girotondo delle muse. Saggi sulla semiotica delle arti e della rappresentazione*, Burini, Silvia (a cura di), Bergamo, Moretti & Vitali, 120-127.
- Magli, Patrizia
2013 *Pitturare il volto: il trucco, l'arte, la moda*, Venezia, Marsilio.
- Marsciani, Francesco
1991 "Uno sguardo semiotico sulla vergogna", in Pezzini, Isabella (a cura di), *Semiotica delle passioni*, Bologna, Esculapio.
- Merleau-Ponty, Maurice
1945 *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard; trad. it. *Fenomenologia della percezione*, Milano, Bompiani 1965.
- Pellitteri, Marco
1999 *Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Roma, Castelvecchi.
- 2021 *I manga. Introduzione al fumetto giapponese*, Roma, Carocci.
- Pezzini, Isabella
1991 *Il borghese uniforme: un percorso letterario*, in Butazzi, Grazietta, Mottola Molino, Alessandra, *L'uniforme borghese*, Novara, De Agostini.
- 2008 *Passioni, segni e valori nei modelli della cultura*, in "E/C", http://www.ec-aiss.it/pdf_contributi/pezzini_28_7_08.pdf
- 2020a "Greimas e l'invenzione semiotica della moda", in Pezzini, Isabella, Terracciano, Bianca (a cura di), *La moda tra senso e cambiamento. Teorie, oggetti, spazi*, Milano, Meltemi.
- 2020b "Lo spazio in Au Bonheur des dames di Émile Zola", in Pezzini, Isabella, Terracciano, Bianca (a cura di), *La moda tra senso e cambiamento. Teorie, oggetti, spazi*, Milano, Meltemi.
- Simmel, Georg
1896 *Soziologische Aesthetik*, in "Die Zukunft", XVII, 5; trad. it. "Estetica sociologica", in Simmel, Georg, *Stile moderno. Saggi di estetica sociale*, Carnevali, Barbara, Pinotti, Andrea (a cura di), Torino, Einaudi 2020.
- 1903 *Soziologie des Raumes*, in "Jahrbuch für Gesetzgebung, Verwaltung und Volkswirtschaft im Deutschen Reich", XXVII; trad. it. *Sociologia dello spazio*, in Simmel, Georg, *Stile moderno. Saggi di estetica sociale*, Carnevali, Barbara, Pinotti, Andrea (a cura di), Torino, Einaudi 2020.
- Turnaturi, Gabriella
1998 *Vergogna: Metamorfosi di un'emozione*, Milano, Feltrinelli.
- Yoon, Katie
2022 *Beneath the Surface: The Struggles of Dismantling Lookism in Looks-Obsessed South Korea*, "Embodied: The Stanford Undergraduate Journal of Feminist, Gender, and Sexuality Studies", 1, 1.

Manga e webtoon: il futuro del fumetto è sempre più digital?

Margherita Ronzoni

Abstract

This article explores the evolving relationship between manga and webtoons as comic storytelling forms that are increasingly integrating with new technologies and reading devices made available by today's digital offerings. Through a semiotic perspective, the text aims to investigate how this connection is possible and how it may serve as a forerunner to a new frontier for comics and their potential.

Keywords: manga, webtoon, digital, transmedia adaptation/transposition, reading.

1. Introduzione

Non tutta la saggistica di settore è concorde nello stabilire il primo contatto tra il fumetto e il computer. In termini di pura creatività e diffusione online si parlava di un campo inesplorato, con confini tutt'altro che ben delineati. Alcuni suggeriscono come prima sperimentazione ibrida *Giovanotti Mondani Meccanici*, il fumetto di Antonio Glessi e Andrea Zingoni, pubblicato nel 1984 sulle pagine di *Frigidaire*. Altri tirano in ballo *Witches and Stitches*, per altro considerato anche il primo esempio di proto-*webcomic* o David Farley, autore dal 1993 al 2006 di *Doctor Fun*, prima striscia presente sul World Wide Web. La maggior parte assegna infine il primato a *Shatter*, opera di Peter Gillis e Mike Saez, serializzato dal 1985, e che è da considerarsi il primo fumetto commercializzato a essere realizzato a computer (Fumettologica 2015).

Si è invece molto più concordi nel designare un protagonista fondamentale per lo sviluppo del processo di lettura e diffusione del fumetto in formato digitale. Fondato da David Steinberger, John Roberts e Peter Jaffe nel 2007, Comixology fu una vera e propria rivoluzione e funse da apripista per numerose iniziative digitali atte a diversificare e semplificare l'accesso del pubblico all'opera fumettistica in tutte le sue forme, nonostante in suo declino e la chiusura del dicembre 2023.

Nonostante le potenzialità espresse dall'incontro tra la forma narrativa del fumetto e lo spazio immateriale del web e delle applicazioni di lettura siano state esplorate in molti modi, queste faticano a decollare davvero, e il web comic così come le trasposizioni digitali sono qualcosa che ancora sembra fa storcere il naso agli editori occidentali, europei in particolare piuttosto che americani. E in Oriente?

Prima di cominciare bisogna tenere bene a mente che a causa delle numerose sperimentazioni effettuate, “fumetto digitale” è un termine ombrello che oggi abbraccia forme profondamente diverse, il cui unico punto in comune è la mediazione digitale, a sua volta direttamente connessa al supporto utilizzato. Un oggetto di indagine così ampio andrebbe allora scandito, e un buon punto d’inizio può essere seguire alcune dicotomie: chiedersi se si tratta di un fumetto fruibile online e/o offline; se si tratta di un prodotto nato per l’ambiente digitale o digitalizzato; se formalmente fa leva sulla già citata triade vignetta/gabbia/pagina, o se sfrutta il supporto digitale per ampliare lo spazio rappresentato o ancora per introdurre transizioni, animazioni e video in un ambiente statico, delimitato dai margini dello schermo attraverso cui gli utenti fruiscono del fumetto stesso (Busi Rizzi 2021).

Scopo di quest’articolo è quello di indagare, seppur potendo soltanto scalfrirne la superficie, l’attuale rapporto del panorama digitale con le forme del fumetto orientale. Attraverso un approccio di natura semiotica che spazia dalle forme dell’usabilità, fino alla struttura comunicativa e formale del fumetto stesso, verranno presi in esame i manga (fumetti giapponesi) soprattutto per quanto riguarda il concetto di mera trasposizione della versione cartacea in un formato digitale, e il fenomeno in dirompente crescita dei *webtoon* coreani, nati come vera e propria forma narrativa online e, solo successivamente, protagonisti di una trasposizione cartacea, perlomeno in Occidente.

2. È nato prima l’anime o il manga?

Nel *mare magnum* di discussioni sull’attuale stato dell’editoria italiana, emerge un coro che all’unanimità grida “i giovani di oggi non leggono più”. Ebbene, dobbiamo ricordare che se oggi è possibile acquistare manga nelle fumetterie e nelle librerie, non lo dobbiamo certo ad un amore incondizionato verso il voler esplorare nuovi orizzonti letterari, bensì alla televisione. Quando dalla seconda metà degli anni Settanta le reti televisive italiane, dalla RAI a quelle private, cominciarono a saccheggiare i magazzini degli studi di produzioni animate giapponesi, non potevano prevedere che la loro caccia a materiali audiovisivi a basso costo con cui riempire slot di programmazione indirizzati ai ragazzi avrebbe indotto alcuni editori dal fiuto più sottile di altri a risalire alla vera origine di quelle storie in chiave animata. La bolla esplose definitivamente nel 1990, quando dopo i primi timidi tentativi degli anni Ottanta ripagati con vendite da capogiro, quei bambini ormai cresciuti chiedevano a gran voce i manga da cui derivavano le avventure che tanto li avevano entusiasmati in televisione (Bouissou 2008). L’impennata nelle vendite di fumetti dei passati anni, che ha trovato nella pandemia un carburante perfetto, ha origini simili: con l’ingresso sempre più massiccio di produzioni animate e serie tv tratte da manga e fumetti sulle principali piattaforme streaming – ormai sostituiti massicci del palinsesto generalista delle reti tv – si è nuovamente tornati a cercare l’origine vera e propria delle storie che ci hanno tenuti incollati agli schermi di tablet e smartphone.

Tra i fattori distintivi di questa forma narrativa per i mercati stranieri, a partire dall’Italia, evidenziamo la composizione e il senso di lettura da destra verso sinistra. Poiché la scrittura ideogrammatica procede in direzione inversa rispetto ai testi occidentali, i libri e anche i fumetti giapponesi si aprono da sinistra a destra e la lettura procede da destra verso sinistra (Pellitteri 2021). Un aspetto che dopo

più di trent'anni ancora sembra non essere entrato nella nostra consuetudine e familiarizzazione con l'oggetto manga, tant'è che gli editori inseriscono in ogni volume indicazioni pratiche sul senso di lettura e l'ordine da seguire nelle tavole. Bisogna inoltre sottolineare che la complessità narrativa, il numero di personaggi e la durata di queste produzioni non potevano competere con quanto all'epoca disponibile nel mercato italiano e più in generale europeo. Una competizione che risulta evidente ancora oggi, confrontando non solo la durata in termini di anni di alcune serializzazioni e la grandissima offerta di generi e storie a disposizione, ma soprattutto la mole di capitoli e tavole che li accompagnano, con una media di 20 tavole a settimana per le serie ad uscita settimanale e 45 per le serie a cadenza mensile.

2.1 La semiotica del manga incontra il web in patria e nel mondo

In questa sede non mi addenterò in un'analisi estremamente dettagliata di tutte le caratteristiche semiotiche del manga, limitandomi a selezionarne gli aspetti maggiormente rilevanti per meglio comprendere il forte legame instauratosi tra i fumetti giapponesi e i device digitali. Ciò che conta davvero è in che modo questa forma narrativa dalle vastissime capacità espressive e costellata dagli stili più vari, abbia saputo valicare i confini della carta stampata. Un processo che, come accennato, non si limita esclusivamente al cambio di supporto al momento della lettura, ma che si espande alle produzioni televisive in animazione, i cosiddetti anime, generando un effetto valanga fatto di gadget, merchandising, produzioni musicali e teatrali, con differenze, trasposizioni, aggiunte e approfondimenti, rendendo il manga parte di un esteso processo transmediale e crossmediale.

Tra le caratteristiche che mi preme sottolineare è bene partire da una differenza di fondo essenziale tra i fumetti europei e la maggior parte dei fumetti giapponesi: se i primi focalizzano i loro sforzi sul guardare e sul leggere, i secondi danno molta più importanza al "sentire". Per essere più chiari, gli espedienti narrativi del manga, così come lo stile, la gestualità, la concatenazione delle tavole, la gestione dello spazio bianco tra le vignette, mirano a far sì che il lettore ancora prima di leggere i dialoghi o le didascalie, abbia già colto il senso generale di quanto sta accadendo. I redattori delle riviste esigono dagli autori che un episodio di una trentina di pagine possa essere percorso in circa tre minuti, ovvero sei secondi per tavola. Una tale rapidità di lettura presume che il lettore non debba soffermarsi su ogni singola vignetta per comprendere il contesto narrativo, il che in fase di creazione pone l'accento sull'importanza della costruzione degli effetti tensivi nella narrazione, come li definisce Barbieri: aspetti ai quali prestiamo maggiore attenzione rispetto ad altri, dei quali attendiamo l'evoluzione e la teniamo maggiormente da conto per aspettative personali o perché la storia stessa ci spinge in una direzione piuttosto che in un'altra. Nel momento in cui iniziamo a fruire di un testo il nostro giudizio non è mai del tutto scevro da aspettative. Quando la risoluzione di queste ultime si trova posticipata, si genera nel lettore uno stato di tensione, stato che a sua volta focalizza ulteriormente l'attenzione (Barbieri 2017: 101). Si genera quella sensazione di incombenza incalzante, quella che spinge il lettore a leggere molto più, forse, di quanto avrebbe voluto in una volta sola. Ed ecco che la velocità diventa il primo punto di convergenza tra il manga e la dimensione del web, velocissima per sua stessa natura. Ciò che conta è poter sapere che cosa accade rapidamente e in modo pratico, senza sforzi eccessivi, specie se ci si trova in una dimensione di passaggio tra due situazioni: in viaggio come pendolari prima di

andare al lavoro o a scuola (situazione che nel panorama postbellico diventò uno dei principali momenti di consumo di manga in Giappone), mentre si aspetta alla fermata dell'autobus o durante una pausa caffè. L'aver sempre a portata di mano uno smartphone o un tablet, ormai parte integrante di quasi ogni aspetto delle nostre vite, rende questo passaggio semplice e quasi immediato. La velocità, nel manga, non implica però una pochezza di abilità artistica nell'opera o una mancanza di profondità nel contenuto: l'ammirazione dei particolari dei disegni sarà più opportuna a un'eventuale seconda lettura, che l'appassionato effettuerà a suo piacimento nell'edizione cartacea in formato *tankobon* al fine di apprezzare pienamente il talento artistico dell'autore e le sottigliezze che gli sono sfuggite ad una prima occhiata (Bouissou 2008: 117).

In secondo luogo non bisogna trascurare l'enorme influenza che l'alfabeto ideogrammatico giapponese ha sulla percezione della narrazione fondata su vignette disegnate. Gli ideogrammi, ovvero i *kanji*, derivano da originari pittogrammi, o disegni stilizzati. Non esiste perciò alcun rapporto tra la loro forma e la loro pronuncia. Proprio come per qualsiasi altro simbolo del quale siamo subito in grado di riconoscere il significato per convenzione, così i giapponesi possono accedere direttamente al significato dei *kanji* senza la necessità di una mediazione di lettere la cui composizione formi delle parole. Questo indipendentemente da quanti segni o strati di significato lo compongano e quindi dalla sua complessità. Il lettore giapponese comprende quindi una tavola o una coppia di queste in un unico colpo d'occhio complessivo. Il neofita, al contrario, rischia di scivolare nell'abitudine ormai consolidata dalla forma occidentale, di procedere nella lettura da una vignetta all'altra, tentando di stabilire connessioni dirette fra queste ultime in un ordine cronologico, basandosi sui dialoghi e sulla posizione assunta dai personaggi nello spazio circostante.

Questa possibilità insita nella struttura stessa del manga di poter essere compreso su due livelli diversi (contenutistico e legato ai semplici fatti con una lettura superficiale, e più approfondito con una lettura che presta attenzione ai dettagli che arricchiscono l'opera, ma non ne stravolgono la comprensione iniziale) lo rende ancora più adatto ad un device di natura digitale nel momento in cui quest'ultimo a nostra disposizione è più piccolo della sua controparte cartacea. Si perde così la necessità di dover ingrandire una vignetta per poterne cogliere tutti particolari e appare anche evidente come il sistema *guided view*, che tanto aveva fatto la felicità dei lettori di fumetti su *Comixology*, qui sarebbe del tutto controproducente, offrendo un'eccessiva focalizzazione sulla singola vignetta, minando la cinematografia delle tavole e il loro messaggio "sentito" nei gesti e nei giochi d'incastro tra le immagini, che trova suo pieno compimento solo nell'interezza della sua visione.

In sintesi possiamo affermare che nel fumetto occidentale la vignetta racchiude ogni disegno per renderlo un momento distinto in una concatenazione cronologica: la vignetta è al servizio del tempo. Nel manga la vignetta è al servizio del senso (Bouissou 2008: 118-120).

2.2 Una formula vincente

Viste le precedenti considerazioni, possiamo quindi facilmente comprendere come la transizione del manga verso lidi più "immateriale" sia stata un processo compiuto senza eccessivi spargimenti di sangue. La prova è da ricercarsi nei mezzi stessi messi a disposizione per la lettura in digitale. Navigando un po', tra siti

web, forum e blog è possibile risalire ad una più che discreta quantità di siti e servizi che permettono di leggere, comprandoli o gratuitamente, manga in lingua originale, offerti sia dalle stesse case editrici giapponesi, sia da servizi aggregatori di contenuti provenienti dalla più diverse realtà editoriali. Si passa dalla versione giapponese di Amazon, al sito EbookJapan (ottimo anche per romanzi e libri in generale) fino alla numerosissima offerta di app per smartphone che offrono offerte e piano di abbonamento più o meno personalizzati, o alternativi sistemi di raccolta punti per ottenere sconti, pass a nuove serie e talvolta regali.

Il manga non nasce e si sviluppa per una forma digitale, ma l'immaterialità dell'e-book e delle applicazioni per smartphone vengono plasmate a sua immagine per meglio accogliere le tavole e il lettore. Nel saper sfruttare le potenzialità del web, le case editrici giapponesi non dimenticano il mercato estero, un modo per espandere la propria area di influenza e colmando così quelle lacune che caratterizzano al contrario il nostro mercato. L'applicazione per smartphone offerta e gestita dalla casa editrice Shueisha, Manga+ ne è un buon esempio. Disponibile principalmente in lingua inglese, sia in versione web che come applicazione, Manga+ mette a disposizione tutti i manga pubblicati dalla casa editrice, si tratti di serie concluse, in corso o one shot. Gancio e riconoscibilità immediata sono garantiti dalla presenza nel logo di Luffy, protagonista di *One Piece*, tra i manga più longevi e popolari in circolazione e tra i principali cavalli di battaglia dell'editore nipponico.

Entrando nel sito dal proprio smartphone, la pagina si apre mostrando nella parte alta dello schermo una serie di advertising a scorrimento orizzontale che pubblicizzano nuove serie disponibili, eventi speciali, ricorrenze e offerte. Subito sotto, parte un elenco con gli ultimi aggiornamenti sulle serie in corso con i nuovi capitoli pubblicati. Ai lati estremi dello schermo in alto a destra e a sinistra trovano posto rispettivamente la barra di ricerca e un menù a tendina che indirizza a varie sezioni della piattaforma, come la lista completa di manga disponibili, gli aggiornamenti, le classifiche dei preferiti, la lingua, i creators e lo spazio dedicato ad illustrare l'obiettivo che la piattaforma si pone (il chi siamo, per intenderci). Quest'ultima si presenta con una grafica più accattivante e pop, ricca di immagini raffiguranti i personaggi di punta dell'editore che compaiono in animazione sullo schermo, in contrasto con quella più semplice e discreta di tutte le altre pagine a sfondo nero con dettagli rossi e gialli per i testi e gli elementi grafici, un mix poco invasivo per gli occhi e che mette in risalto le copertine dei manga. Quella della scelta del colore è infatti uno dei principi fondamentali su cui si basa la leggibilità di una pagina web. Molto interessante è anche lo spazio dedicato ai creators che conduce ad una sezione interamente dedicata a coloro che vogliono pubblicare la propria serie e diffonderla online sul modello ben consolidato dei coreani *webtoon*, di cui parleremo tra poco. Addentrandosi più nel dettaglio nel processo di lettura, cliccando sulla copertina della serie scelta, si viene indirizzati su una pagina che illustra la trama del manga, le lingue disponibili, la data e l'ora del prossimo aggiornamento se si tratta di una serie in corso e l'elenco dei capitoli. Di questi ultimi viene offerta la possibilità di leggere i primi e gli ultimi tre capitoli dell'intera serie, mentre per quelli intermedi si viene rimandati all'applicazione per smartphone per poterli leggere gratuitamente previo download e iscrizione. I manga presenti sulla piattaforma sono copie digitalizzate delle versioni cartacee, perciò a livello di adattamento della tavola al media digitale non ci sono differenze per quanto riguarda composizione, struttura e gestione di tutti gli elementi classici

che costruiscono la storia e la sua messa in scena. Al momento della lettura, il passaggio da una pagina all'altra avviene mediante scroll verticale, movimento molto familiare e automatico, che si integra bene con un'idea di lettura veloce e inserita in un movimento noto, dove la tavola di adatta perfettamente in dimensioni a quello dello schermo del nostro smartphone o tablet.

Ne deduciamo una consapevolezza di fondo sul fatto che i mercati esteri riescono a rendere le opere disponibili al loro pubblico solo in tempi molto più tardi rispetto all'uscita originale. Una consapevolezza che se ben sfruttata, porta i lettori a migrare verso soluzioni che consentano loro di non aspettare mesi per essere in pari con le loro storie preferite. Il motto *"Anywhere in the world, in multiple language at the same time as Japan"* che spicca nella sezione "about us" parla chiaro. Nel progettare sito e applicazione possiamo dire che la strategia testuale di far vincere facilmente l'utente è stata ampiamente rispettata: l'oggetto d'uso in questione è un'interfaccia che in termini di usabilità potremmo definire come intuitiva, accurata nella sua semplicità, essenziale e facilissima da usare, e con un'idea all'avanguardia a sostenerla: che leggere un fumetto da smartphone non è una pratica da temere, bensì da abbracciare e valorizzare come alternativa pratica e moderna alla tradizionale lettura in cartaceo. A dimostrarlo non è esclusivamente la compiacenza dei lettori tramite commenti e giudizi positivi, ma numeri di mercato facilmente misurabili.

Se osserviamo i dati più recenti sulle vendite di manga e riviste in Giappone, che continuano ad aumentare di anno in anno, notiamo un cambiamento significativo nella preferenza del formato, con una tendenza sempre più marcata per i formati elettronici, capace di compensare il calo della tiratura della carta stampata.

Comic Market Sales in Japan

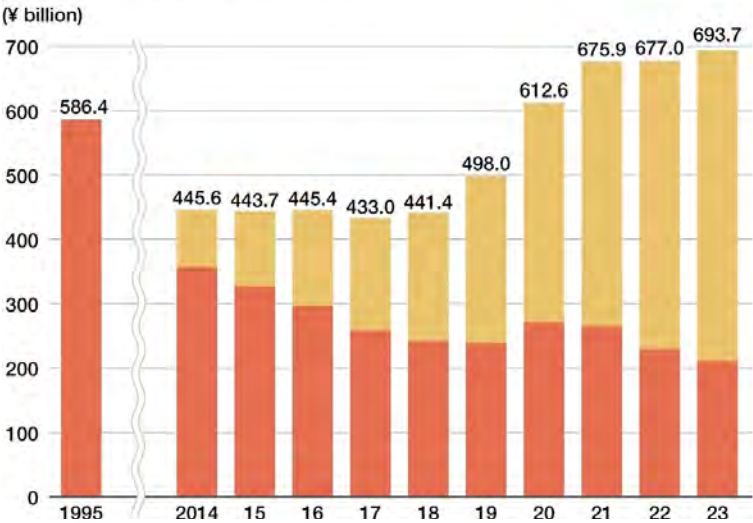


Fig. 1. Grafico realizzato dal sito nippon.com basato sui dati del Research Institute for Publications, riportante lo stato delle vendite di fumetti in Giappone in formato digitale e cartaceo, 2023.

Secondo l'All Japan Magazine and Book Publishers' and Editors' Association e il Research Institute for Publications nel 2023 le vendite totali stimate di fumetti e riviste cartacei ed elettronici in Giappone sono aumentate anno su anno del 2,5% a ¥693,7 miliardi, raggiungendo un terzo record annuale consecutivo. Per tipo di media, le vendite di fumetti elettronici letti su smartphone e altri dispositivi mobili sono aumentate anno su anno del 7,8% a 483 miliardi di yen, mentre i fumetti cartacei in formato tankōbon digest sono diminuiti dell'8,2% a 161 miliardi di yen. Anche le riviste di fumetti sono diminuite del 7,4% a 49,7 miliardi di yen. Osservando le tendenze recenti, le vendite di fumetti cartacei sono cresciute in modo significativo nel 2020 e nel 2021, ma hanno iniziato a calare nel 2022 e l'anno successivo erano scese al di sotto del livello pre-pandemia del 2019. Al contrario, il mercato degli e-comic è quasi raddoppiato rispetto al livello del 2019. Ciò che comprendiamo da questi dati è che il Giappone dimostra di non temere il digitale, anzi. Lo abbraccia, lo fa suo adattandolo alle esigenze del mercato e dei lettori, traendone vantaggio e rimanendo al passo con i tempi attraverso un'impostazione editoriale moderna e variegata.

3. I ricchi neonati del fumetto digitale

I *webtoon* sono fumetti pubblicati su piattaforme online o mobili; il termine è stato coniato in Corea all'inizio degli anni 2000 come un'amalgama di "web" e "cartone animato" (Yeices, Shim, 2021). A differenza dei siti di fumetti digitali, che offrono contenuti precedentemente pubblicati, i siti *webtoon* come Daum Webtoon e Naver Webtoon, così come KakaoPage e Lezhin, offrono contenuti serializzati dinamici che sono per lo più di proprietà dei creatori. In generale, ogni episodio viene caricato su base settimanale e il feedback dei lettori è istantaneo (tranne che sulle piattaforme che disabilitano la funzione di feedback degli utenti), consentendo agli artisti di arricchire e migliorare con sempre nuovi dettagli le trame e l'estetica del fumetto nel tempo. Il mezzo di visualizzazione, lo scorrimento verso il basso di una striscia verticale, consente ai lettori di ammirare un singolo episodio in un paio di minuti.

Per contestualizzare l'ascesa dei *webtoon*, iniziata ufficialmente nel 2003, dobbiamo innanzitutto specificare che la loro nascita è strettamente legata a diversi fattori di carattere culturale, storico ed economico, con forti implicazioni di natura crossmediale e transmediale.

Fondamentale per l'esplosione di questa nuova causa di forza maggiore digitale, fu senza dubbio l'impatto dei manga giapponesi sull'industria del fumetto coreana, in un momento in cui quasi tutti i prodotti della cultura popolare giapponese erano ufficialmente vietati in Corea. Dalla liberazione del paese dall'occupazione giapponese nel 1945, il governo coreano aveva mantenuto un severo divieto su riviste, libri, fumetti, programmi televisivi e film popolari giapponesi, una situazione che durò fino al 1998, quando la politica fu revocata. Nonostante il divieto, sia l'industria che le parti interessate del governo lottarono duramente per controllare il flusso di comunicazioni giapponesi in Corea, dovendo contrastare la circolazione illecita dei manga, nonché la propensione dell'industria coreana a piratare i manga giapponesi a scopo di lucro. Di conseguenza, i creatori di contenuti economici divennero di fatto intermediari culturali non autorizzati, localizzando fumetti giapponesi per il mercato coreano, che a sua volta mantenne viva la cultura del fumetto in termini di lettori e pratiche artistiche. E mentre in seno al paese si sviluppavano stili e

una specifica concezione del mezzo, oltre che del suo funzionamento, la cultura coreana incominciava a fluire al di fuori del paese (Yeices, Shim, 2021). Dalla fine degli anni '90, la cultura popolare e i prodotti mediatici della Corea del Sud sono emigrati al di fuori del paese verso territori vicini; questo fenomeno, noto come *Hallyu*, o *Korean Wave*, è in atto quasi senza sosta ancora oggi e con un'intensità sempre maggiore. L'interesse mondiale per la cultura coreana è stato guidato principalmente dalla diffusione del *K-pop*, dei *K-drama* e dei film, con successi chiave tra cui i gruppi *K-pop* BTS e Blackpink, il film vincitore dell'Oscar *Parasite* (2019) e la serie televisiva *Squid Game* (2021). Immerso in questo processo come parte dei prodotti esportati, i *webtoon* vennero lanciati dall'industria coreana del fumetto inizialmente in Francia, Giappone e Sudest asiatico, i maggiori centri esteri lettori di comics. Inizialmente il *webtoon* non fu bene accolto. Il pubblico era abituato a leggere le storie da un libro o da un magazine e il passaggio ad un fumetto totalmente digitale risultò quantomai estraneo. Con il tempo le cose iniziarono a cambiare: una sempre più massiccia diffusione e popolarità, portarono il *webtoon* ad incrementare i suoi numeri, diventando un'industria milionaria. I primi segnali di grande successo arrivarono dalla Francia nel 2009, quando venne creata una nuova compagnia chiamata Delitooon. Sulla falsariga dei *webtoon* coreani, Delitooon inizialmente si limitò a creare fumetti digitali semplicemente digitalizzando quelli già esistenti. Con il passare del tempo iniziò a realizzare *webtoon* veri e propri, coinvolgendo artisti locali e dando vita intorno al 2015 al "French *webtoon*" (Jang, Song, 2017: 14). Questo fatto in particolare deve farci capire un punto molto importante. La *Korean Wave* è stata riconosciuta ufficialmente come una forma di soft power e come un'importante risorsa economica per la Corea del Sud, generando entrate sia attraverso le esportazioni di prodotti che il turismo. Jang e Song hanno identificato partendo da qui, il fenomeno così chiamato "*glocalization*", ovvero una capacità da parte di un prodotto di provenienza esterna rispetto al proprio paese, di adattarsi ad un contesto locale come prodotto comune e familiare. Si viene a creare così una sorta di ibrido composto da una cultura di carattere globale e le caratteristiche della cultura locale "di atterraggio".

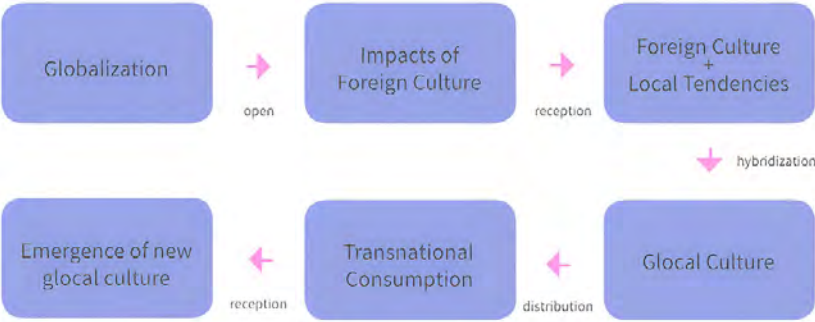


Fig. 2. Schema che mostra lo sviluppo di una glocal culture (Jang; Song, 2017, pg. 5).

Come accennato prima in merito alla potenza transmediale e crossmediale del mezzo, i *webtoon* conobbero la loro prima vera spinta a livello economico e mondiale con l'uscita dei fumetti dedicati al celebre gruppo *K-Pop* BTS, entrando a far parte del "BTS Universe" nel 2019. Da allora i profitti generati anno raggiunto livelli record e sono in continuo aumento. Per fare un esempio nel 2020 il mercato del fumetto statunitense valeva 1,3 miliardi di dollari, contro i 950 milioni del mercato del *webtoon* coreano, l'uno con un secolo di storia alle spalle, l'altro con poco più di due decenni di vita.

4. Nel vivo della struttura: il segreto del successo del *webtoon*

Entriamo ora maggiormente nel vivo di un'analisi semiotica dei fumetti coreani, della loro struttura ed espedienti narrativi, così come del loro ritmo tensivo e rapporto con il mezzo digitale. Su questo fronte verrà molto in aiuto il lavoro di Daniele Barbieri sulla semiotica del fumetto, che consiglio di consultare per maggiori approfondimenti.

Partiamo innanzitutto col dire che la *Korean Wave* non ha raggiunto il mercato mondiale solo in termini di mero acquisto di un prodotto, ma anche a livello di spinta creativa di nuovi contenuti. Il modello *webtoon* non è più a esclusivo uso di artisti coreani, ma appartiene a tutti. È sufficiente elaborare una storia, disegnarla, pubblicarla su una delle piattaforme disponibili e portare avanti la serializzazione. Non più approvazioni e colloqui da parte di case editrici, ma la strada dell'autopubblicazione e dell'autopromozione si spalancano davanti a nuovi autori emergenti, che si confrontano prima che con editori e logiche di mercato del settore, con un pubblico giudicante, che commenta e suggerisce, che decreta il successo di un'opera in base al numero di visualizzazioni sulle piattaforme. Una strada che va di pari passo con la volatilità del web e con una mole contenutistica a dir poco cospicua, dove sono le logiche dei meccanismi dei social network a prevalere come contorno per il successo di un'opera. Ne è un chiaro esempio *Lore Olympus* di Rachel Smythe, opera vincitrice di un Eisner e di un Harvey Award come miglior opera digitale nel 2021 e nel 2022, serializzata sulla piattaforma *Webtoon* ("filiale" occidentale di Naver Webtoon) dal 2018.

Altro elemento che emerge prepotentemente è la presenza del colore, in netto contrasto con le pubblicazioni manga tutte rigorosamente in bianco e nero. Non essendo pensato per una pubblicazione su carta, il *webtoon* è totalmente avulso dalle logiche che ruotano attorno ai costi per stampa del colore, un aspetto che gli permette di esprimersi liberamente con ogni mezzo e tecnica artistica digitale a disposizione. Ma il vero fulcro attorno al quale ruota tutta la struttura della narrazione seriale in formato *webtoon* è la lettura mediante scroll verticale.

La tavola è lo schermo e lo schermo è la tavola. L'area di lavoro è ora una "tela infinita", *infinite canva* come l'ha definita originariamente Scott McCloud, identificando questa caratteristica come la vera innovazione del formato digitale (Busi Rizzi 2021). Tra le numerose sperimentazioni adottate nel campo del fumetto digitale, i prodotti che utilizzano il formato della tela infinita sono la seconda tipologia più diffusa, dopo quella più immediata del fumetto cartaceo digitalizzato. Non si tratta più di una trasmigrazione da un media cartaceo ad uno digitale, bensì di una creazione pensata e creata per smartphone. Le logiche di creatività che sostengono questo tipo di narrazione sono ben diverse da quelle di un tradizionale fumetto cartaceo, specie se occidentale.

Gli effetti tensivi, le aspettative, sono coadiuvati dallo spazio bianco tra una vignetta e l'altra, dal limite del bordo dello schermo e dall'azione di scroll, che assume in connotati del voltare pagina. Siamo in una dimensione dove elementi che prima potevamo separare con convinzione ora sono mescolati, quasi sovrapposti tra loro. Lo spazio bianco è uno di questi elementi (Barbieri 2017).

Quando parliamo di spazio bianco intendiamo quella frazione tra le vignette che evoca il movimento, il passaggio da un momento all'altro. È quella frazione di durata variabile che scandisce micro attimi di tempo o periodi più lunghi a seconda dell'immagine della vignetta successiva, quella frazione di tempo variabile tra due momenti/istanti congelati nelle vignette (Barbieri 2017). Solitamente si tratta di uno spazio bianco tra le cornici delle varie vignette; a volte può essere nero, specialmente quando un cambio di colorazione vuole mettere maggiormente in evidenza un elemento narrativo (la tensione di una storia drammatica o dalle tinte noir o horror ad esempio); nel fumetto occidentale attraverso una maggiore libertà di organizzazione spaziale della griglia (con conseguente sovrapposizione delle vignette o, addirittura, la loro eliminazione) lo spazio bianco, che per inclusione e comodità può essere riferito come blank space dall'inglese (uno spazio vuoto di transizione) ha subito un ridimensionamento.

Nel manga lo spazio bianco nella sua forma più classica, gioca ancora un ruolo di primo piano nella costruzione della tavola, inclusa la sua variante nera, riservata solitamente alla dimensione narrativa del flashback. Nel *webtoon* questo blank space, questo spazio vuoto ha assunto connotati differenti e capaci di sovrapporsi tra loro. In alcuni casi lo possiamo identificare con il movimento di scorrimento delle immagini ad opera del pollice sul telefono, in altri con una disposizione delle vignette che di spazio bianco ne lasciano moltissimo ma sempre in collaborazione con lo scorrimento verticale, assumendo i connotati di un cambio di pagina sfogliando un volume. Eppure non è soltanto spazio apparentemente inerte, ma anche lui stesso vignetta, perché accoglie in molti casi i balloon di testo riferiti alle vignette disegnate, lasciate vuote di scritte e segni grafici verbali. Le vignette sembrano quasi galleggiare in questa dimensione apparentemente eterea, sospese e in successione una sull'altra come finestre in un edificio, a volte come piccoli pioli di una scala, disposti in rapida successione. Spesso la sequenza che appare ai nostri occhi è composta da una vignetta, un successivo spazio bianco contenente testo scritto, un'altra vignetta, spazio vuoto e così via. L'effetto che si produce è quello di una lettura molto veloce, dove la rapidità di scroll da un segno grafico a quello scritto permettono di creare quel legame tra vignetta e testo che contestualizza e completa la storia.

Nel fumetto il rapporto fra i testi dei balloon e le immagini è calibrato in maniera arbitraria da parte dell'autore del testo. La scelta di come far interagire questi due aspetti nello sviluppo dell'opera sta unicamente a lui. Un bravo autore sa che da un sapiente gioco di interazioni possono nascere risvolti narrativi, ulteriori livelli di lettura e di immersione, legami atti a rafforzare o smorzare determinati aspetti del fumetto piuttosto che altri (Barbieri 2017). Nel manga, visto il senso di lettura inverso la "sorpresa" si troverà specchiata. Nel *webtoon* la sorpresa si troverà in basso e il limite, l'attimo di respiro prima della rivelazione, dovrà essere calcolato in base al fatto che il lettore non avrà una visione a volo d'uccello della tavola, ma si troverà subito davanti ad una nuova vignetta, e poi un'altra e un'altra ancora. Questo sguardo dal cielo sulla tavola, potenzialmente, nel *webtoon* scompare, sostituito da un succedersi delle vignette non più con un distacco da una pagina

all'altra e quindi una sorta di raggruppamento che scandisce il respiro di lettura, bensì un proseguo costante che cambia la percezione del passaggio da una vignetta all'altra, da una pagina all'altra.

Un prodotto di questo tipo, che vive di una logica rapida e di consumo lampo difficilmente presenta una grafica e una storia complessa, tematiche pesanti e intricate, o una sperimentazione di natura digitale particolarmente evoluta. Siamo lontani da un livello di interattività con il testo che implichi scelte attive da parte dell'utente nel corso della lettura, un uso (massiccio o meno), di animazioni o effetti dinamici delle vignette oppure la presenza di ipertesti. Il *webtoon* si ferma a quella che Marie-Laure Ryan chiama "interattività periferica", nel suo scritto "*The interactive onion: layers of user participation in digital narrative texts*". Si tratta del primo di quattro livelli di interattività che possono essere presenti in un testo: il secondo livello riguarda il discorso narrativo e la presentazione della storia attraverso ipertesti; il terzo livello sono le variazioni create in una storia già parzialmente definita (come accade in molti videogiochi); infine il quarto livello viene chiamato meta-interattività e prevede la creazione della sceneggiatura in tempo reale. In questo specifico caso, il primo livello si traduce nell'atto di cliccare su una freccia per andare alla schermata successiva, o, in questo caso, scorrere sullo schermo. Come afferma James O'Sullivan, "ogni arte è consapevole del proprio medium, e tutti i media presentano diversi livelli di interazione [...] ciò che conta sono il grado e il tipo di interazione" (Busi Rizzi 2021: 5). Tornando al livello di una tecnica grafica e di una storia maggiormente intricata le eccezioni ovviamente non mancano: il già citato *Lore Olympus* ad esempio, dove l'autrice affronta i temi del consenso nei rapporti sessuali, più in generale nelle relazioni e numerose sfaccettature delicate dell'amore, in una cornice fantastica di divinità dell'Olimpo in chiave moderna. Solitamente la semplicità grafica del prodotto riflette la semplicità contenutistica: linee e tratti netti, colori piatti e privi di eccessive sfumature, un tratteggio quasi assente, limitato ad adempiere alla sua funzione di suggerire il movimento. Personaggi spesso tratteggiati in maniera stereotipata tramite elementi grafici immediatamente riconoscibili, che permettono di collocare il soggetto in un preciso spazio e ruolo sin da subito. Gli sfondi e le ambientazioni sono quasi del tutto assenti, tratteggiati a malapena giusto per far sì che i personaggi non galleggino nel vuoto delle loro stesse vignette. Anche in questo caso sotto l'aspetto grafico esistono delle eccezioni: *Hellbound*, *Solo Levelling*, *God of Highschool*, *Sweet Home* per citarne alcuni tra i più *mainstream* del momento, soprattutto tra il pubblico più giovane. Si percepisce comunque un forte ricorso a tecniche grafiche capaci di semplificare e velocizzare la realizzazione finale del capitolo, con modelli creati a computer e ripetuti in serie, ambientazioni semplici, ma che fanno uno sforzo maggiore per fornire qualche spunto in più alla narrazione, così come storie incentrate maggiormente sull'azione che non sui dialoghi. All'autore, così come al lettore di *webtoon*, più di tutto interessa il fatto, meno la forma o la sua descrizione. E come si suol dire un'immagine vale più di mille parole.

Il fumetto è prevalentemente un lavoro di immagini. Chiunque, appassionato o neofita che sia, potrà confermarlo. Ma scendendo nelle profondità di un'analisi maggiormente livellata, è possibile accorgersi di come queste immagini non siano davvero a sé stanti come potrebbe a volte apparire.

Osservando bene, anche ad una prima occhiata superficiale è già possibile intuire, seppur in maniera incompleta, la facilità con cui in generale il racconto veicolato

da immagini si adatti a certi tipi di storie o rappresentazioni. Più in generale non appare difficile comprendere che la narrazione tramite figure, siano esse ferme o in movimento, possa glissare su alcuni aspetti procedurali nella stesura di una storia. Una descrizione che richiederebbe pagine e un tempo considerevole in termini di lettura, può essere compressa in un paio di disegni, o negli sfondi delle successive vignette, lasciando spazio all'azione vera e propria. Si potrebbe anche, erroneamente magari, affermare che la descrizione in sé sia meno importante rispetto all'azione, che passi in secondo piano. Ma quello sfondo, quell'immagine, quella vignetta senza parole ci introducono uno scenario bene preciso, fatto di significati accurati e significativi per il racconto. Così non fosse non sarebbe davvero necessario aggiungerli perché lo sfondo potrebbe anche non esistere. Nel fumetto ogni scelta di spazio, prospettiva, oggettistica presente è attentamente calcolato, calibrato e valutato. Certi tipi di narrazione (supereroi, horror più spinto o splatter...) si adattano meglio ad una descrizione tramite immagini che non al romanzo. In quest'ottica l'eliminazione di eccessivi elementi grafici acquista un suo perché se pensiamo allo scopo e al mezzo di veicolazione del fumetto (Barbieri 2017).

Quando definiamo il fumetto un racconto per immagini, o utilizziamo l'espressione per indicare la storia di un film, stiamo operando una semplificazione. Fumetto e cinema infatti non raccontano esclusivamente per immagini: nel cinema converge anche tutta la dimensione del sonoro (opzione presente anche nel fumetto grazie al digitale), mentre nel testo a fumetti buona parte della componente visiva è data dalla scrittura verbale, che può essere a sua volta più o meno graficamente connotata (di più nell'espressione dei rumori ambientali, di meno nelle didascalie). Il raccontare per immagini ha un vantaggio rispetto al raccontare per sole parole. Oramai possiamo dire che il fumetto ha le potenzialità per diventare più complesso di un semplice racconto per immagini: con l'aggiunta di elementi musicali si arricchisce infatti l'equazione del modo narrativo, che potrebbe, potenzialmente, arrivare a soppiantare gli elementi onomatopeici espressi graficamente nel testo.

5. Conclusioni

Il manga e il *webtoon* abbracciano il web e il digitale con approcci diversi, ma ugualmente convinti. Da un lato abbiamo una forma narrativa nata e sviluppata in maniera tradizionale con una lunga storia alle spalle, che per sua costruzione, potenzialità e per rimanere al passo coi tempi usa le nuove tecnologie per sopperire alle esigenze del mercato e dei lettori, senza snaturare se stessa o cambiando radicalmente la propria struttura. Dall'altro lato il *webtoon* è una forma di fumetto molto più recente, frutto di investimenti mirati e di una visione molto aperta verso la condivisione e la diffusione della propria cultura verso l'esterno. Nasce con precise regole dettate da ragioni di device mescolate alle nuove tipologie di fumetto che il pubblico vuole leggere. Si tratta di un approccio al digitale che appare molto più proattivo e meno spaventato rispetto alla reazione dell'occidente, che ha bisogno di sradicarsi dalle vecchie abitudini ormai consolidate e sperimentare con uno sguardo rivolto a chi i risultati è davvero riuscito ad ottenerli. Nella corsa verso fette di mercato e forme del fumetto sempre nuove e mutevoli, il treno verso una formula vincente potrebbe essersi appena fermato alla nostra stazione o essere già ripartito. I binari sono ugualmente stati posati. Resta solo da decidere se seguirli oppure no.

Bibliografia

-
- Barbieri, Daniele
2017 *Semiotica del fumetto*, Roma, Carrocci.
1991 *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.
- Busi Rizzi, Giorgio
2021 "Fare cose con i fumetti: i post-comics digitali e la promessa dell'interattività", Pixel: letteratura e media digitali, "Lettere persiane", 129-150, Universiteit Gent.
- Jang, Wonho, Song, Jung Eun
2017 *Webtoon as a new Korean wave in the process of glocalization*, Ateneo de Manila University.
- Bouissou, Jean-Marie
2008 *Manga. Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Arles, Éditions Philippe Picquier trad. it. *Il manga. Storia e universi del fumetto giapponese*, Latina, Tunué 2021.
- Pellitteri, Marco
2021 *I manga. Introduzione al fumetto giapponese*, Roma, Carrocci.
- Dal Yong, Jin
2022 *Understanding Korean Webtoon Culture. Transmedia Storytelling, Digital Platforms, and Genres*, Leiden, Brill.
- Brienza, Casey
2015 *Global Manga. "Japanese" Comics without Japan?*, UK, Ashgate Publishing Limited.
2016 *Manga in America: Transnational Book Publishing and the Domestication of Japanese Comics*, London, Bloomsbury Academic.
- Suzuki (CJ), Shige, Stewart Ronald
2023 *Manga. A Critical Guide*, London, Bloomsbury Academic .
- Brian Yecies, Ae-Gyung Shim
2021 *South Korea's Webtooniverse and the Digital Comic Revolution*, London, Rowman & Littlefield.
- Cosenza, Giovanna
2014 *Introduzione alla semiotica dei nuovi media*, Roma-Bari, Laterza.
-

Sitografia

<https://fumettologica.it/2022/02/everything-is-fine-webtoon/>

https://fumettologica.it/2021/11/webtoon-fumetti-coreani/?_gl=1*1xrvqu8*_ga*MTM5MTM5MTMwMy4xNzM3OTkxMjcx*_ga_EB60QWB86B*MTczODI1MjcxOS4yLjEuMTczODI1MzAxMC40Mi4wLjA

https://fumettologica.it/2021/10/webtoon-batman-wayne-family-adventures/?_gl=1*cddjgr*_ga*MTM5MTM5MTMwMy4xNzM3OTkxMjcx*_ga_EB60QWB86B*MTczODI1MjcxOS4yLjEuMTczODI1MzE0Ny41Mi4wLjA

https://fumettologica.it/2021/12/lore-olympus-webtoon-new-york-times-classifica/?_gl=1*bp8yir*_ga*MTM5MTM5MTMwMy4xNzM3OTkxMjcx*_ga_EB60QWB86B*MTczODI1MjcxOS4yLjEuMTczODI1MzU1Mi41NC4wLjA

<https://artsandculture.google.com/story/EAWB4YvyVDqJJQ>

<https://artsandculture.google.com/project/manga>

<https://fumettologica.it/2017/01/siti-manga-scans-aggregatori-scanlators/>

<https://www.nippon.com/en/japan-data/h01940/>

One Piece! Towards a figural semiopraxis of freedom

Francesco Garbelli

Abstract

In this paper, I adopt the *manga One Piece* by Eiichirō Oda as a theoretical object and a model in order to develop some theoretical remarks on semiosis. Firstly, I discuss Oda's writing device of narrative repetition, that I frame as a figural process of retrospective fulfillment of sense where different stories interact. Then, I reconstruct the theme of 自由 (freedom) in the diegesis, on three different regimes of valorization: morality, sociopolitical power and nature. What emerges from the survey is that in the achievement of every declination of freedom actions and stories, whose combined effect is to renegotiate values, play a key role. I propose that freedom in *One Piece* is the condition for and the result of (re)creating one's own 伝説 (legend), i.e. an enacted story, which makes action a semiopraxis. I therefore define a semiopraxis as an enunciate with a narrative structure which precedes its own actual enunciation, that can also remain forever virtual. I therefore claim that narrative repetitions in *One Piece* can be considered a depiction semiopraxis. Then, I focus on Oda's characters whose concept is that of a trickster (most notably, the protagonist Monkey D. Luffy), as instances of the zero of a semiotic structure, which allows any transformation of values to take place. I conclude that *One Piece* can be considered an effort to delve into the ways through which comics can expose figurality, the capacity of a semiotic token to be both itself and other, and hence to free from any unilateral narration.

Keywords: cultural_studies, semiotics, manga_studies, visual_studies, comics.

1. Introduction

In this essay, I will discuss how the narrative repetitions that we find in *One Piece* [ワンピース], written and illustrated by Eiichirō Oda, can be accounted for in the light of the *manga* positing an essential relationship between freedom and narratives. *One Piece* tells first and foremost a story about freedom¹. Its different thematizations in the *manga* share nevertheless one common motive, namely that they are achieved thanks to the enaction of a narrative – as narratives open up the possibility to confirm or transform values. Crucially, even though it undertakes a story, this kind of enaction does not coincide with an enunciation. I will therefore suggest to adopt the expression “semiopraxis” in order to give reason of a pecu-

liar type of enunciate, which is characterized by the property of preceding its own actual enunciation, which may remain forever virtual as well, by just being enacted. A semiopraxis thus results to be the trick that allows one to exercise freedom as a sense-making intervention upon values. Repetitions in the manga's graphic narration will therefore be considered to be functional to the depiction of semiopraxis. The *manga* itself, in this perspective, presents its enounced enunciation, in the medial forms of graphic narration, as the result of the enunciation presupposed by the enactments of narratives that change the values internal to it; but it also presents itself as a device that reflects upon semiopraxis and semiosis in general. I will therefore analyze how *One Piece* addresses sense-making practices, and even how it performs, as enunciate, the possibility to re-narrate differently other encyclopedic tokens, thus putting on display as a meta-medium the contribute of *manga* as sense-making *media* to the recreation of sense. In other words, and more briefly, I will inquire about the different modalities in which *One Piece* explores the meaning of freedom as the exercise of semiopraxis under the device of repetition; that is why I develop such a study under the aegis of semiotics.

Pay attention to the fact that the main focus of this proposal is to uncover a complex operative principle of *One Piece* – that freedom is expressed in semiopraxis – that the manga does not only purport to be valid within its fictional world, but also and above all in semiosis in general. In this sense, *One Piece* acts as a “theoretical object” that compels the analysis to rethink its conceptual tools in order to grasp its point of view and way of forming². In other words, a semiotic investigation of the *manga* goes hand in hand with an attempt to account for the challenges that it poses to semiotic theory; this is why the analysis, rather than conducting a strict application of semiotics of comics, of graphics and of textuality in general, will keep a keen eye on interpretative and structural semiotics, and, of course, will bear a particular interest for the theory of enunciation and of narrativity.

A foreword to freedom that, as it will be argued, is exercised by semiopraxis. Freedom surely is a *tricky* concept – readers will understand in a while; by the moment, let us just notice that, as a value among other values, and perhaps as the supreme one, freedom is historically recent and determined, passible of many (and even contradictory) formulations and peculiar only to some, and not to all, social ecologies of sense-making and world-inhabiting³, but on the other hand, it is the very condition for any operation of value building, which in semiotics, to cite discipline's founder Charles Sander Peirce, rests relative to its source on a “Pure Play” of “Musement” that “has no rules, except this very law of liberty” (Peirce 1960: 313, 6.458). So we could distinguish between freedom as the theme of different enunciates on multiple levels, i.e. a negotiable value of which these enunciates may provide one or more definitions or exhibitions which are to be related to a complex network of enunciative practices and intertwined dynamical global and glocal conceptions of the world or *Weltanschauungen*⁴; and freedom as the law of semiosis, i.e. what is supposed to bring about any enunciation as an activity that builds, modifies, rejects etc.⁵ any value (including freedom) in enunciates. A semiopraxis has to amount to an expression of this fundamental freedom, expression which already interacts with the values that are constantly renegotiated within ecologies of sense, thus contributing to their development⁶.

2. Repetitions in *One Piece*'s graphic narration

One Piece is packed with narrative repetitions. Oda's habit of tracing many intra-textual references is well-known; we find them both as iconic repetitions, i.e. repetitions that can be visually tracked and evaluated in the drawings, and as repetitions in the syncretic text that is proper to comics⁷, which is accessed by combining visual and linguistic (non-visual) competences in order to infer relevant defined information about the diegetic fictional world of the *manga*⁸. I give some examples. A first case is the repetition of visual traits, which are graphically expressed through the physical appearance of characters.



Fig. 1. *One Piece*, ch. 603. Gol D. Roger.



Fig. 2. *One Piece*, ch. 96. Monkey D. Luffy.



Fig. 3. *One Piece*, ch. 965. Silvers Rayleigh.



Fig. 4. *One Piece*, ch. 598. Roronoa Zoro.

Another case is the repetition of visual traits of scenes, graphically expressed through the poses and the dispositions of elements.



Fig. 5. *One Piece*, ch. 143. Dr. Hiriluk and Tony Tony Chopper.



Fig. 6. *One Piece*, ch. 563. Edward Newgate and Squard.



Fig. 7. *One Piece*, ch. 1104. Bartholomew Kuma and Jewelry Bonney.



Fig. 8. *One Piece*, ch. 49. Mihawk cutting a ship.



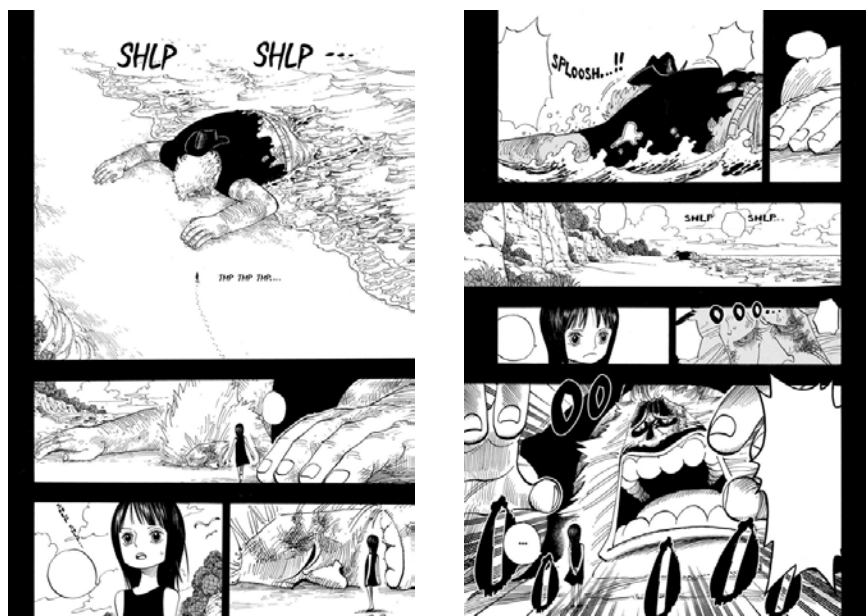
Fig. 9. *One Piece*, ch. 599. Zoro cutting a ship.



Fig. 10. *One Piece*, ch. 930. Arbel before striking Charlotte Linlin's ship.



Fig. 11. *One Piece*, ch. 981. Marco before striking Charlotte Linlin's ship.



Figg. 12-13. *One Piece*, ch. 392. Robin meeting Jaguar D. Saul for the first time.



Fig. 14. *One Piece*, ch. 1133. Robin and Saul meeting again.



Fig. 15. *One Piece*, ch. 116. Luffy saved by giants



Fig. 16. *One Piece*, ch. 1100. Luffy saved by giants.



Fig. 17. *One Piece*, ch. 232. Luffy defeats Bellamy.



Fig. 18. *One Piece*, ch. 779. Luffy defeats Bellamy again.



Fig. 19. *One Piece*, ch. 253. Luffy's pose in Skypiea (a).

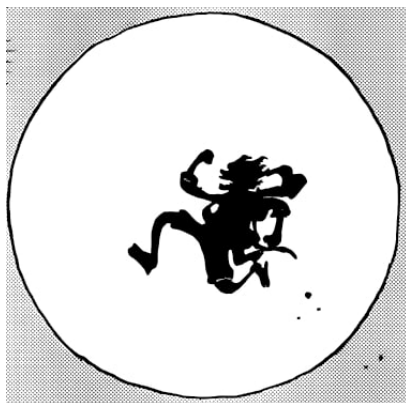


Fig. 20. *One Piece*, ch. 1044. Luffy's pose in Gear Fifth transformation (a).



Fig. 21. *One Piece*, ch. 299. Luffy's pose in Skypiea (b).



Fig. 22. *One Piece*, ch. 1044. Luffy's pose in Gear Fifth transformation (b).

Then we have the cases in which the repetition regards the units in the syncretic text of the manga, concerning various elements of its fictional world that are not fixated in the same iconic traits, but that are nevertheless inferred from the diegesis, like personality, relationships, role, etc of different characters. For example, Scopper Gyaban shares with Vinsmoke Sanji a passionate temperament and the positioning in the respective crew's hierarchy; Monkey D. Garp and Koby share the moniker of 英雄 (hero) and the role of Marine rival and chaser of, respectively, Roger and Luffy; Ace and Bartolomeo are both faithful subordinates and share the position of leader of the second fleet within their respective crews. It is also worth mentioning Yamato's struggle to replicate Kozuki Oden's biographical deeds and to replay his role in Roger's adventure in Luffy's one.

This repetition can involve episodes or other narrative sequences on a larger scale. For example, Usopp's lies parallel successive events; Igaram's hyperbolic fear about Nefertari D. Vivi standing on the mast and being kidnapped by a bird matches her abduction by Morgans; a meeting between old friends Kuma, Marine admiral Kizaru and Sentomaru happen on Sabaody Archipelago arc, and then again on Egghead arc; the plan of Warlord Crocodile to take over Arabasta kingdom mirrors the one applied by Warlord Doflamingo to become the ruler of Dressrosa; Tom building Roger's ship with Adam tree wood figures Franky doing the same for Luffy.

We may also consider the case of repetition in the paratext that is constituted by volume covers.

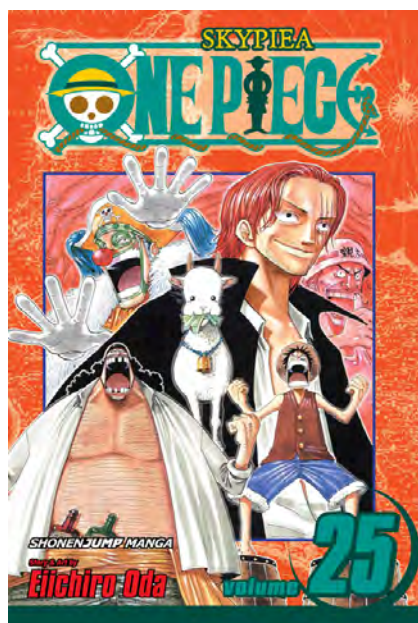


Fig. 23. *One Piece*, vol. 25. Cover.



Fig. 24. *One Piece*, vol. 105. Cover.



Fig. 25. *One Piece*, vol. 39. Cover.



Fig. 26. *One Piece*, vol. 93. Cover.

What's peculiar about these repetitions is that they are not a gratuitous ornament; they are not, in other words, irrelevant with respect to how *One Piece* builds up the meanings it conveys as a text. Of course sometimes Oda indulges in mere self-quotation; but this *corpus* is made up of those narrative repetitions that are established with a meaningful purpose, as I shall argue.

Let us notice that the iconic repetition of Gol D. Roger, the former king of the pirates, by Monkey D. Luffy, the protagonist who aspires to become the next king (Figg. 1-2), cannot be really understood without taking into consideration that Roger's story is being repeated by Luffy; we may even say that this repetition matters just because of this more fundamental repetition in stories, of which it becomes a sort of metonymy. In fact, within the iconic resemblance are condensed and signified the two characters' respective narratives, that are made resonate with each other in order to exalt that a tale which is to some extent the same can be narrated otherwise. This is the reason for which the iconic repetition becomes pertinent from the perspective of the internal development of meaning. For Luffy's adventure, as transposed as it is into his appearance, does not only repeat Roger's one, but retrospectively recreates the meaning of the latter, since the reader can now assume a larger set of possibilities for a story, that of becoming the king of the pirates, that encompasses Roger's singular declination and comprehends also Luffy's one.

Likewise, Silvers Reyleigh's story as Roger's right-hand is repeated by Roronoa Zoro (Figg. 3-4). (Figg. 5-7), (Figg. 8-9) and (Figg. 10-1) depict, respectively, stories about acquired parenthood, where Hiriluk and Chopper are repeated by Newgate and Squard, and then by Kuma and Bonney; stories of becoming the greatest swordsman, where Drakul Mihawk is repeated by Zoro; and stories about the right-hand of a pirate owing the status of 四皇 (one of the so-called Four Emperors), where Arbel is repeated by Marco. As to the repetition of stories featuring the same characters, again at stake it is the possibility to recreate the sense of the past in a new direction. In Figg. 12-14, Robin and Saul repeat the story of their first encounter; in Figg. 15-16, giants repeat the story of saving Luffy; and in Figg. 17-18, Luffy and Bellamy repeat their battle. In Figg. 19-22, Luffy repeats himself, reloading his story of liberator of peoples. The same goes for Gyaban and Sanji, Garp and Koby, Ace and Bartolomeo, Oden and Yamato, and also for the cases presented as instances of repetition of longer narrative sequences. Figg. 23-24 and Figg. 25-26, playing with the paratext, respectively mark a repetition in the stories of the four pirates happening to be on the same page in Figg. 23-24 and the stories of Franky and Scien, both in the same pose in the background of Figg. 25-26, as cyborgs.

Briefly, by virtue of the identity they bear with what they repeat, these repetitions retrospectively re-create by a kind of expansion the meaning of the latter. This effect is achieved not only in repetitions that are motivated for an operation of foreshadowing or prefiguration, a writing device consisting in repeating an element that was introduced for the first time in the narration with a different meaning, in order to redefine it as the prodrome of a successive development; not only, either, for retcon, or retroactive continuity, which consists in exploiting only by a repetition *ex post* some non-opined possibilities laid down in the narration without originally having in mind to make such a move; but, in general, as we have seen, every parallel that makes two intra-textual units interact may be a repetition that, provided that engages with narratives, displays a story that is narrated otherwise.

As we have observed, all these repetitions are therefore just metonymical of larger narrative textual tokens that are indirectly compared from them, in a way similar to that in which, according to Gérard Genette, some texts like *À la recherche du temps perdu* by Marcel Proust realize “une collusion très fréquente de la relation métaphorique et de la relation métonymique, soit que la première s’ajoute à la seconde comme une sorte d’interprétation surdéterminnante, soit que la seconde, dans les expériences de ‘mémoire involontaire’, prenne le relais de la première pour en élargir l’effet et la portée” (Genette 1972: 59-62). Indeed, the “dirty” metaphor that is included in this sort of metonymy expands the range of the meaning of the repeated element, which comes into being from a virtual state as the second instance re-tells the first. Backed by narratives, values are set in motion and renovated. To theoretically account for this phenomenon of generation of sense, we can look at the idea, developed in the philosophy of Gilles Deleuze, of difference through repetition, that captures the tricky identity between two distinct elements belonging to a shared series, which promotes a palingenesis of meaning⁹. Some scholars affirm that Deleuze’s assumption lays down a brand-new *Critique*, with reference to the Kantian metaphysical project¹⁰; but albeit from a semiotic standpoint, we may regard at Deleuze’s idea as a “Cryptique”, as it insists on bringing forth the unachieved concealed (cryptos, hidden) possibilities of pre-existing sense. In fact, repeated units had to carry the meaning that repetition unleashes at any rate virtually. But crucially, only the repetition allows to bring it forth. So, all these repetitions can be considered as devices to retrospectively recreate the sense of previous diegetic elements virtually carrying a new one. To capture this particular property, we can recur to the notion of “figura”. Beware that I do not mean, by this term, the definition that it possesses in generative semiotics; on the contrary, I adopt it as it is presented in the work of Erich Auerbach, as anything that can receive a fulfillment of sense by something else, which it somehow figures¹¹. Auerbach’s formulation proves to be useful in order to address sense-making as a development of a value that has both already been and not been yet. By projecting itself onto the new instance in order to figure it, a figura manifests one of its latent values. Though this formulation is stranger to generative semiotics, in a sense this peculiar repetition preserving identity has been nevertheless put under inquiry in its tensive offshoot, where it is called figural; on the other hand, the difference between the first token and the second one fulfilling it is told to be of figurative order¹². So, we may say that Roger is Luffy’s figura. Their identity is figural, so that, figurally speaking – i.e. from the standpoint of Roger and not from that of Luffy who is his fulfillment – Roger is the same as Luffy, his story being the same of Luffy’s one; on the contrary, they remain distinguished on the figurative plan, where the exact aspect of Roger and the exact structure and parts of his tale do not match up with Luffy, who narrates them differently.

3. Pursuing the answer to 自由 (freedom)

What’s the point in this employ of figural repetitions by Oda? In order to understand their role in the architecture of the *manga*, we’ll need to turn to discuss the importance that narratives possess in *One Piece*. We will see how, by their capacity to ever narrate otherwise repeated elements however preserving their identity, they prove to be an essential practice in order to attain freedom. As a starting point, I shall take this declaration by Gol D. Roger, the former “king

of the pirates”, who incarnates the spirit of *One Piece*’s story: “‘The inherited will’, ‘the dreams of people’, ‘the ebb and flow of ages’ – as long as people pursue the answer to *freedom*, these things will never cease to be [“受け継がれる意志” “人の夢” “時代のうねり” — 人々が「自由」の答えを求める限り せらは決して — 止まらない]”¹³. One term is emphasized, 自由, which means “freedom”, 自 standing for self and 由 for cause or determination, in the sense of being the *artifex* of one’s own destiny. Roger claims that the most important thing to do, and maybe the central theme of the *manga* itself, is to find an answer to this tricky concept. And indeed *One Piece*’s diegesis can be explored in order for readers to go for it.

This will be our goal too. For the analysis, the *manga* will be discussed on three diegetic levels, namely the regime of morality, the regime of sociopolitical power, and the regime of nature. I choose this tripartition in relation to three different regimes of valorization of freedom which are rather classical in the philosophical tradition, and that the *manga*, building its fictional world, carefully envisage and devises. Maybe this section, whose function is to lay down a positive formulation of the account of freedom globally conveyed in *One Piece*, won’t feel too much palatable to pure semioticians, who usually start from dictionary definitions in order to provide a basis to their studies. I’m going to do quite the opposite, resembling the method of literary criticism: starting from what springs from within *One Piece*, different aspects of freedom will be related to different dictionary entries. Just take it as a preliminary description of freedom as content based on selected relevant aspects of the *manga*, that has the additional advantage of sparing us from reviewing *One Piece*’s entire mammoth plot. Although I won’t use semiotics to frame these intradiegetic elements, I will nevertheless recur to it in order to account for the *manga*’s theoretical presuppositions concerning narratives.

3.1. Morality: freedom as 自己決定 (*self-determination*)

One Piece’s characters often make moral statements about what drives their choices of conduct. A common motive is the insistence on taking responsibility for the sake of one’s own integrity¹⁴. The protagonist Monkey D. Luffy, who has chosen to walk the path towards becoming “the king of the pirates”, affirms and shows in his actions that he is ready to face the consequences and the risks, even by putting his life on the line. So do many other characters who fight in the name of their own convictions. One striking example comes from Dressrosa arc. Since youth, Hyena Bellamy admires Donquixote Doflamingo, the main antagonist of the arc, as a great pirate, and dreams to serve under his flag; however, he reveals to be too weak a subordinate for Doflamingo, who ultimately decides to dispose of him, overtly despising his uselessness and beating him half dead. As Luffy, who’s befriended Bellamy, reaches them to fight Doflamingo, this latter uses his superpowers to physically manipulate Bellamy’s body and make them clash together, but after a while releases the condition, setting Bellamy free. Unexpectedly, Bellamy chooses to stand beside Doflamingo, and fights on against Luffy, arguing that “I know what true admiration is!! I know I’ve chosen the wrong man to admire...!! And I know my own wretchedness too!! But just because I didn’t get the answer I wanted, I’m not going to flip my allegiance toward the man I admire in such a pathetic way!!! Even a fool has his own consistent principles, you know!!! [あこがわかってんだ!! 憧れる男を間違えた事も...!! 己のみじめさも!!! てめえの望んだ返事を貰えなかったからと 勝手に憧れた男に手の

ひらを返す様な みつともねエマネはしたくねエ!!! マヌケにやマヌケなりの 貫くべき “筋” ってもんがあんだよ!!!”¹⁵. Analogously, Portgas D. Ace, as soon as he’s been set free from the platform where he was going to be executed during Marineford arc, decides to get back and confront Marine admiral Akainu, who has offended his values and eventually manages to kill him.

It seems that, for *One Piece*’s characters, freedom does not exhaust itself as it delivers a choice, but has to be preserved by seeing it through to its end, so as to preserve integrity. Free will requires not only freedom, but also will; a will to stick to the values set by one’s own choices’, embracing their consequences. Obviously, it doesn’t imply that such values cannot be revised or rejected, but whether they were endorsed by free will, this has to be proved to the extent that one is willing to keep a coherence with them. This appears patently in the Whole Cake Island arc, when Jinbe meets Charlotte Linlin to communicate that he revokes his militancy in her crew, and she claims his soul in return; now, Linlin’s superpower consists in stealing souls of living beings lacking will, and as Jinbe, who accepts to let her take his soul as a consequence of his previous decision to join her, enacting a consistent decision, thus showcases a strong will, she is unable to proceed¹⁶. For will as determination is necessary to keep the integrity, freedom in ethics may be declined here as 自己決定, self-determination, 己 standing for oneself, 決 for setting a discontinuity, and 定 for determination.

Now, the possibility to provide a continuity with choices taken in the past in order to promote or change the values that were assessed by them is granted by injecting actions into narratives, i.e. enunciates with a narrative structure: in fact, narrativity, which organizes the dynamical articulation of meaning, starts with the contraction of a certain array of values and ends by sanctioning the same array or a different one¹⁷. In other terms, narrativity is a property which ultimately re-creates values, as necessary as it is to attain freedom as self-determination¹⁸. So, enacting a narrative is required to build up a coherent progression in which integrity can be established.

3.2. Sociopolitical power: freedom as 解放 (liberation)

However intricate, *One Piece*’s plot coagulates around recurring nodes, eventually converging in a bigger yet homothetic sociopolitical scenario. The common point of scenes, episodes, arcs and sagas is liberation from oppression, imprisonment, self-deception, dictatorship, slavery, and other similar forms of conditioning. Luffy’s first actions as a pirate consist in freeing individuals (Koby from Alvida’s ship, Zoro from a Marine base) and then, along with his crew, succeeds in saving entire populations from their wicked rulers (Drum, Skypiea, Dressrosa, Wano). Notably, most of *One Piece*’s countries adhere to a confederative organization called World Government; now, during Enies Lobby arc Luffy orders his comrade Usopp to burn down its flag as a declaration of war, for the organization is after their comrade Nico Robin, who, as an archeologist, aims at uncovering a period of world history that scholars have been forbidden to research upon. Moreover, World Government is the symbol of oppression not only because it prevents people from knowing a history that may change their minds about it: it also protects slavery, practiced all over the world and especially by the caste of world nobles, and promotes discrimination among races¹⁹. Luffy’s fight against the World Government thus becomes the epitome of a strife for overthrowing a set of imposed and torturing values. In this case, freedom is eminently 解放, liber-

ation, 解 standing for the act of untying, and 放 for the act of releasing or setting free. Relative to the system of sociopolitical powers in *One Piece*, freedom as 解放 posits the accent on exercising it in emancipation from oppression.

Here again, narratives prove to be essential to the cause. In fact, the values imposed by World Government and other powerful oppressors can be considered as inculcated by a set of forced narratives. As to its past and sociopolitical structure, *One Piece*'s world is quite stable: official history and World Government have been established 800 years before the plot taking place, and still last by eliminating whoever like Robin tries to bring to light other narratives. However, the very structure of narrativity allows to ever narrate some values otherwise. Many clandestine mythologies indeed circulate among *One Piece*'s peoples, telling different stories about what common knowledge presents as a matter of fact, thus leaving a glimpse of alternatives. Another relevant element is that every time someone makes a change relative to what past as it is believed to be determines as habits and expectations, it is stressed how news and legends spread to recount the deeds²⁰. There's no gap between action and the tale being told about it (such an aspect cannot but be magnified as *One Piece* is a story): to act against the official history is to bring forth a new possibility. Liberation may therefore be conceptualized against a background of narratives and, as it has been argued, considered attainable through other narratives to enact.

Brief, also liberation is achieved by enacting stories. Imposed alien values are just a possible sanctioned outcome; they may always be sanctioned differently as narrative unfolds. Interestingly, Luffy does not only achieve liberation by enacting a different narration that subvert values, but is also the carrier and the provider of it. When, thanks to his superpower, he activates his Gear Fifth transformation, in which he states to be in "the appearance of me having become free [おれが自由になった姿だ]"²¹, he's designated as "Warrior of liberation [解放の戦士]"²² and is accompanied by the "Drums of liberation [解放のドラム]"²³; under this light, Luffy does not only seek for freedom as he roams around, but he brings it around with him as if he constituted its very source. In the next section, I will clarify how, from a structuralist outlook, this feature is not extraneous to narrativity, but is precisely postulated by its property to transform values.

3.3. Nature: freedom as 自主 (autonomy)

One Piece's nature is a matter of lore, which is currently known only by Oda (and, in intra-diegetic perspective, is perhaps known by the rulers of the World Government, and guessed by scholars and scientists), so that every attempt to describe the physical and metaphysical architecture of his fictional world cannot be but a conjecture based upon hints. Bearing this *caveat* in mind, backstory and overall background information, especially about the nature of superpowers relative to the physical and metaphysical laws governing Oda's world, can offer to the analysis of the concept of freedom in the *manga* an additional layer.

Against what is considered natural (which pretty traces what we would call natural of our world, based on current Occidental common knowledge), superpowers provided to individuals who eat "devil fruits", contextually gaining a vulnerability to seawater, are reported to be as unnatural as possible – which is not so trivial, since the majority of fictional works contemplating superpowers tend to present them as natural (spontaneously born powers, magic, aura, chakra and so on). The only theory on devil fruits internal to the *manga* which has appeared so far is the one

advanced by Dr. Vegapunk, and it is of extreme significance for it conceives them as crystallizations of narratives imagined by people. In his words: “Each ‘devil fruit’ is...!! It is the ‘possibility’ of *human evolution* that someone desired!!! Oh, how I wish I could become like that...!! How I wish I could become like this...!! The multifarious futures of humanity are these ‘powers’!!! Of course, such an ‘unnaturalness’ is abhorred by mother nature, the ‘sea’ itself. As it exists, it bears its punishment!!! ‘Power users’ are...!! Those who live in numerous other dimensions as envisioned by someone...!!! [“悪魔の実”とは……!! 誰かが望んだ「人の進化」「可能性」である!! ああなれたらいいな……!! こうなれたらいいな……!! 多岐に渡る人類の未来が“能力”である!! 従ってその“不自然”は 自然の母“海”に 嫌われるという 罰を背負って存在する!!! “能力者”とは……!! 誰かが思い描きたいくつもの異次元を生きる者達……!!!]”²⁴.

In other terms, once more narratives are what allows to imagine possibilities that go beyond the alleged matter of fact of physical laws, nature (physis) itself. This latter is referred to as 自然, the condition of oneself (or things) as one oneself is (or they themselves are), since 然 indicates a state when used as suffix. In this perspective, freedom appears to be 自主, being the master – as 主 stands for this notion – of oneself (or things) as to sanction what to be (or what they are), i.e. autonomy. We shall regard this concept in a Kantian fashion, as autonomy (from autos, self, and nomos, law) circumscribe a domain which exclusively obeys to its own self-legislation, independently from external domains’ laws. Even in this case, 自主 captures the necessity to enact narratives, as they are put in place in imagination and action, by literally embodying them in the form of edible fruits, so as to surpass 自然 and break free from its constraints. As far as possible, things may always be narrated otherwise, and the values that have been contracted be sanctioned in a different way²⁵.

4.1. 伝説 (legend) as a semiopraxis of freedom

We can conclude the survey on 自由 in *One Piece* by affirming that, according to the regimes of valorization of ethics, sociopolitical powers and nature, the concept is presented as 自己決定, 解放 and 自主, respectively. In light of our considerations, it is now possible to come up with the following answer: in all its various declinations, freedom is obtained in *One Piece* by enacting narratives. Deeds and tales therefore play a key role in this regard: to act is to renegotiate values, which circulate and develop through narratives, by confirming or changing them. So, it is important to acknowledge that, as *One Piece* obliges to understand, narrativity is not only the property of an enunciate that has been enunciated, but the form of any dynamical articulation of sense in action²⁶, and as such a key ingredient to exert freedom. However, this would be a most peculiar issue: an enunciate preceding its own enunciation, which may never come to be actual as well, and stay forever in a virtual state.

In order to account for this strange element, I suppose that *One Piece* drives the reader to conceive the meaning of freedom as the condition for and the result of a legend: I buy this noun, which is 伝説 in Japanese, from the *manga* chapter in which the opening quotation from Roger is reported, which is entitled *The Legend Has Begun* [伝説は始まった]. By the term legend, I mean what I was previously advocating, i.e. an enacted story, an enunciate whose enunciation may always remain virtual, for all that counts is action upon values in a narrative pattern.

When Napoleon Bonaparte or Mahatma Gandhi are said to have made history (or even “have written” it) it is surely not intended that they did it as bookmen; they made actions filling in and further promoting the thread of a narrative. They changed values by impacting on their ecologies of sense-making by means of the narrativity that from the start distinguishes a semiotic lifeworld. Since any action happens standing out against a background of values and narratives and prosecuting them, everything may contribute to the recreation of a legend with the eventual outcome of redefining what is sanctioned. Even on local scope, communitarian or even idiosyncratic legends blossom from time to time; all subjects of practices, indeed, do not always need actual enunciations in order to manipulate values.

If we bear in mind that actions and enunciations are always carried out in ecologies of sense-making organized by the interaction of many practices, so that also enunciation is thinkable as a practice, it is easier to understand that the enaction of a narrative that contracts and sanctions values may configure itself as an enunciate before enunciation, for acting in an environment that is already replete with semiotic values amounts to commit to a practice that bears the same effects of an enunciative one. The fact that such an enunciation stays in a virtual state, as a result, is of little importance. We can therefore conceive action, in a world of values manipulated through narratives, as an enaction of a story (virtually a manifold of different narratable ones), and focusing on its relation to enunciative practices, as a semiopraxis²⁷. This expression has recently appeared in the work of José Luis Grosso²⁸; however, whilst he focuses on semiosis as inherent to body and sensation, I will abide to the etymon and treat it in relation to action. As we have declared, a semiopraxis is an enunciate preceding its own actual enunciation; strictly speaking, a semiopraxis does not narrate, rather it is being narrated. Freedom, according to *One Piece*, is thus related to the recreation of a legend as a semiopraxis, whose enunciation is delegated to the semiotic life of the world, or to the *manga* itself.

To conclude, I therefore propose to define the process through which according to *One Piece* freedom can be attained as a figural semiopraxis. A figural semiopraxis is an enunciate which establishes a relationship with a past narrative and the new one that it enacts, and that, by fulfilling the former, carries out a sense that amounts to the reconfirmation of values or to their change. Indeed, any figural semiopraxis can pick up a token from the past and narrate it differently: this repetition will make for an identity of contraction that results in a renovation as to the ultimate sanction. This way, both integrity and rebellion can always be pursued.

4.2. *One Piece's repetitions as the enounced enunciation of semiopraxis*

If what we have stated about the notion of semiopraxis holds, we can assume that the initial *débrayage* that constitutes *One Piece* as an enunciate poses its correlated enunciation as that which is virtually presupposed by all the legends confirming or changing its internal values – as enunciates with narrative structure – and thus purporting an achievement of freedom in the different regimes of valorization. So, we may predicate of the repetitions that we have discussed in 2nd section that they precisely serve as the depiction of semiopraxis in graphic narration, for the figural device signals an intervention on values by narratives, preserving both an identity in their contract and a renovation in their sanction.

Indeed, this possibility is emancipatory. Consider the cases of (Figg. 5-7), in which the graphic poses of Hiriluk, Newgate and Kuma are inserted into stories about parenthood. *One Piece* comes plenty of euphorically connotated relationships of acquired, spiritual parenthood: Bell-mère to Nami and Nojiko, Marine fleet admiral Sengoku to Donquixote Rosinante and this latter to Trafalgar D. Water Law, Zeff to Sanji, Dadan to Luffy, Ace and Sabo (who also establish an acquired brotherhood) and, of course, Hiriluk to Chopper, Newgate to Squard and all his other subordinates, and Kuma to Bonney. Biological parenthood, on the contrary, sometimes is dysphoric: Vinsmoke Judge, Charlotte Linlin and Kaido abuse of their children. What is interesting here is that parenthood becomes an emblematic theme to convey the alternative oppressing or liberating capacity of narratives: whereas despotic parents force into their heirs their own narratives, the possibility to embrace someone else's narrative, and thus establishing a different descentance or inheritance, is always available. It is the case of Yamato repeating Oden in order to free herself/himself from the narrative imposed to her/him by her/his father Kaido. Likewise, Sanji repeats Zeff, not Judge, enacting a new possibility of the story of the former, who set sail to find the mysterious sea All Blue but eventually retired before succeeding (Sanji's supposed to realize this unachieved goal), and substituting with this alternative structuration of values those that the latter tried to impose on him. In acquired parenthood, we therefore find an explicit connection to the diegetic attainment of freedom. Consider also the case of the second meeting between Robin and Saul, portrayed in Figg. 12-14, showing how the dramatic narrative involving them (the story of their friendship ends with the destruction of Robin's island by the World Government and Saul's sacrifice in order to give her the opportunity to flee) may be emancipated from its grievous memory, by taking it up again to renegotiate the correlated values.

That semiopraxis has an effect upon existing values means, as we have remarked, that it needs to contract the same values that it is to manipulate as a preliminary move. As we have observed, all values are sanctioned by narratives that are already circulating (and that oppressors may come to force upon others) in a semiotic ecology. Now, *One Piece's* graphic narration appears to suggest that these values cannot be decoupled from enunciates sanctioning them. This pretty matches an idea by Umberto Eco, who proposed to conceive of semiotic values as registered not *per se*, but as inserted and interpreted in the enunciates (with narrative properties) concerning them that have been produced over time, which are tokens stored in an encyclopedic format²⁹. Moreover, Auerbachian figura is eminently a token: a token that narrates a value, but that may in any case be narrated otherwise in order to develop a new sense. Indeed, every encyclopedic token exists in the state of figura and every figura is a token: whereas, in the state of sign, a token is provided with sense and value, in this other state it can assume them only by virtue of a retrospective provision (of course, these already belong to the token as yet unexpressed possibilities which recruit and even overlap with many features of its actual value and sense). In fact, in Luffy's semiopraxis, consisting in recreating the legend of the man who became king of the pirates, is not meaningless that he also recovers Roger's physical aspect – that metonymically expresses the broader repetition – for this puts on display a key feature of the capacity of enacted stories to renovate values: they do not address, strictly speaking, values, but tokens. Roger's tale is extracted from the encyclopedia of *One Piece's* lore and re-narrated (by the *manga's* graphic narration as the *débrayage* of the enunciation that semiopraxis postulates)

as Luffy's one. Brief, no intervention on values can be achieved without tokens being called forth; for freedom is exercised by narrating differently the same story. *One Piece's* graphic narration precisely magnifies how encyclopedic tokens can be repeated and varied through legends: values, as narrated in some way by a token, can be contracted in new narratives that by developing them according to their structure renovate them. So, semiopraxis consists in contracting the values that are sanctioned in a narrative by enacting a narrative which expresses a certain pattern of organization and eventual sanction; the enacted narrative may trace the token involving the contracted values, if the aim is to defend them and preserve one's integrity, or may be a different narrative, with the objective of modifying them in order to emancipate oneself from sociopolitical and physical-metaphysical constraints. The graphic narration of Oda's *manga* thus does not only signal a semiopraxis being carried out, but also adds to its representation the fact that to address values a repetition is necessary: a repetition that develops tokens in many ways. Tokens are restored and re-narrated, establishing a continuity in the discontinuity, an identity in the difference, which certifies that their relative values have been defended or transformed. A semiopraxis like a legend cannot therefore be created *ex nihilo* – it is always pre-structured, as a result of the demand to modulate what has already been said and registered as an encyclopedic token³⁰. This is why, in the previous section, I specified that freedom concerns the recreation of a legend, and not its simple creation. Hence, a semiopraxis fulfills a promise of sense which is latent throughout the values sanctioned by tokens in the encyclopedic format, and by doing this modifies them.

5. *The zero and the trickster*

One Piece displays another interesting aspect relative to the structure of semiosis with which it plays. According to structuralism, within systems of sense-making practices that are intertwined in ecologies of sense, and that we may conceive as local encyclopedic configurations – so that this reception of structuralism makes it more akin to its use in anthropology than to that in linguistics, since we have to account for narrative tokens rather than bare values – there should always be a value that can assume any value in the system, in order to regulate all possible stabilizations and transformations of other values. This value is called zero. This notion designates a special ever-shifted value within a local configuration of the encyclopedia; the zero may assume any value and through its structural ambiguity makes it possible for all other values to differentiate each other – and therefore to exist – and to change³¹. Any token, from time to time, can be associated to the zero, and thus, as it provides the condition to produce sense, herald freedom. Along with the notion of figura, the notion of zero proves to be useful in order to explain how *One Piece's* graphic narration depicts the semiopraxis of freedom and, as a model, talks about semiosis in general³².

Many texts feature the zero – which is indispensable for any token to exist as endowed with a separate value within an encyclopedic portioning and for values to relate and change – by associating it to an internal element. When this is a character, it has been studied by the name of trickster³³. Mythology and folklore are the most-targeted narratives by anthropologic investigations on tricksters, and surely Oda's work, which establishes many figural relationships with this kind of stories and carefully construe its internal ones, demonstrate a keen attention on

their characteristics. Anthropologic studies on tricksters in mythology and folklore have come up with the conclusion that:

trickster is a boundary-crosser. Every group has its edge, its sense of in and out, and trickster is always there, at the gates of the city and the gates of life, making sure there is commerce. He also attends the internal boundaries by which groups articulate their social life. We constantly distinguish – right and wrong, sacred and profane, clean and dirty, male and female, young and old, living and dead – and in every case trickster will cross the line and confuse the distinction. [...] Where someone's sense of honorable behavior has left him unable to act, trickster will appear to suggest an amoral action, something right/wrong that will get life going again. Trickster is the mythic embodiment of ambiguity and ambivalence, doubleness and duplicity, contradiction and paradox. [...] There are also cases in which trickster creates a boundary, or brings to the surface a distinction previously hidden from sight (Hyde 1998: 7-8).

As the token carrying the value of zero, the trickster is the source of every value, both of their stability and their transformation. This is the reason why the trickster is as necessary for the establishment of order as it is feared for its endangerment, so that, after having accomplished its role of creator of a system of values, it is usually relegated on its margins³⁴. Since it is a liminal element continuously crossing and creating boundaries, it could not be otherwise. The trickster is banished and considered no-sense, though this conception is just the reaction of an established order to the excess of sense the trickster carries, thus enabling figural relationships to spring from the figurative traits of tokens: the trickster connects them by playing the zero, crossing their alleged boundary and disclosing a new value. Which makes it the stronghold of freedom itself³⁵.

Does *One Piece* have a trickster? Yes indeed. It is Nika, whose story and value are crystallized in the devil fruit bearing his name. *One Piece*'s internal mythology states: "Who can say if he was the savior who prevented the world from breaking... Or the destroyer who brought it crashing down. He appears and the world undergoes a great transformation!! Therefore, the rulers of the day fear Nika's emergence [世界が壊れぬ様現れた英雄か...全てを壊した破壊者か 彼はこの世界が大きく形を変える時に現れる!! ゆえに 時の権力者達は二力の出現を恐れるのだ]"³⁶. Those who eat Nika's fruit, first Joyboy and then Luffy, admittedly³⁷ gain the bodily properties of rubber – note that 自由 means freedom but also elasticity –, are only limited by their imagination and put smiles on faces (recall Peircean Pure Play)³⁸, and are considered the incarnation of the warrior of liberation – as we have seen, thus is called Luffy in his Gear Fifth transformation, which is activated precisely when he awakens his true superpower³⁹. A protean freedom, exercised by the properties of rubber, heralding changes, is the mark of Nika. Such a power fits very well with the definition of trickster provided above. Moreover, Nika's fruit does not appear in the devil fruits' encyclopedia internal to the *manga* – how could it be admitted in a regulated order? – and goes under the deceptive name of Gum-Gum fruit. Joyboy, who ate the fruit first and re-enacted Nika's legend, lived exactly 800 years before the plot taking place and after his advent World Government as a stable system of values was established and decided to remove him from official history, thus marginalizing its narrative⁴⁰. Luffy, who is the actual bearer of Nika's power, is a declared enemy of the World Government too. Nika, Joyboy and Luffy can therefore be regarded as tricksters: they make free-

dom a tricky concept, and *One Piece* shows it. Now it is clear. Freedom is tricky since it is related to a fundamental ambiguity, without which borders between values could not be crossed nor built: that is guaranteed by the zero, which when associated with a character produces someone who can make the trick, knowing no limits except those of imagination, the trickster. This is linked in Oda's work to the medium of *manga* itself, as Luffy's actions in Gear Fifth transformation stereotype (one may even say that they employ a figurality of visual scenes) cartoony ones typically coded by *mangas*, suggesting that *manga* art itself is the emblem of a trickster-fashioned activity whose only rule is that of liberty. So the role of Luffy as a trickster suits what would be expected from the protagonist of a *manga* telling a story about freedom and exhibiting how *mangas* themselves foster it⁴¹.

6. *One Piece as enunciate: the inter-textual figurality*



Fig. 27. *One Piece*, ch. 1044. Cartoony gags by Luffy in Gear Fifth transformation (a).



Fig. 28. *One Piece*, ch. 1070. Cartoony gags by Luffy in Gear Fifth transformation (b).



Fig. 29. *One Piece*, ch. 1111. Cartoony gags by Luffy in Gear Fifth transformation (c).

As emerged in the last part of previous paragraph, *One Piece* does not only display the attributes of a figural semiopraxis, but it is also constructed in order to manifest the capacity of *manga qua* medium of graphic storytelling to recreate the sense of other tokens. Indeed, a first step in this direction was already taken in the case of Figg. 23-26. In Figg. 23-24, the deliverance of new meaning concerns the

presence of apparently unrelated characters, whose only relation consists in being on the same cover page of the *manga*, which acquires sense after 80 volumes, when the news of all them four becoming emperors is unexpectedly announced by them all appearing on the same page of the newspapers in the diegesis, and then highlighted by the new cover volume itself: happening to be on the same page thus changes its associated values, narratively explored on a different development. In Fig. 25-26, the process concerns Franky and Scien, (the volumes' number, in addition, is made up of the same cyphers, but reversed: 39 and 93), and suggests not only that they repeat each other as they are both cyborgs who deal with biotechnologies, but also as they are related by parenthood. But most crucially, *One Piece* makes its most important discourse on how *mangas* can recreate values when it directly addresses tokens circulating in the encyclopedia of the real world. In this sense, we exit from the domain of an enunciate preceding its own enunciation to step in the domain of enunciated enunciates *tout court*. For this reason, it is opportune to abandon the term semiopraxis and address the enunciation that can be achieved by comics. Freedom as the condition to enact one's own legend trespasses from a mimetic narrative plan to a meta-narrative plan exhibiting a property of the medium itself⁴². Again, *One Piece* does the job in a plenty of ways. A first one consists in tracing an analogy in visual traits of characters' and sceneries' design.

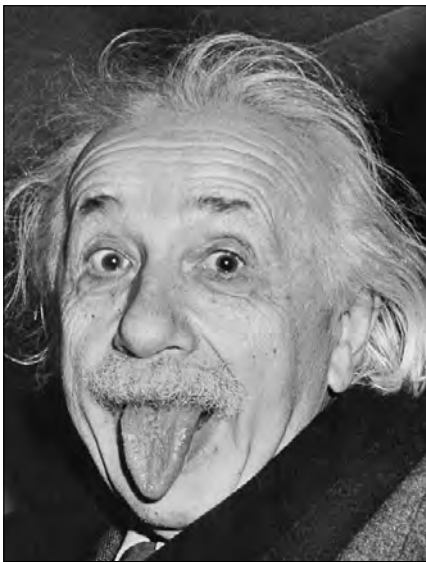


Fig. 30. Arthur Sasse, *Albert Einstein*, 1951
(© Public domain).

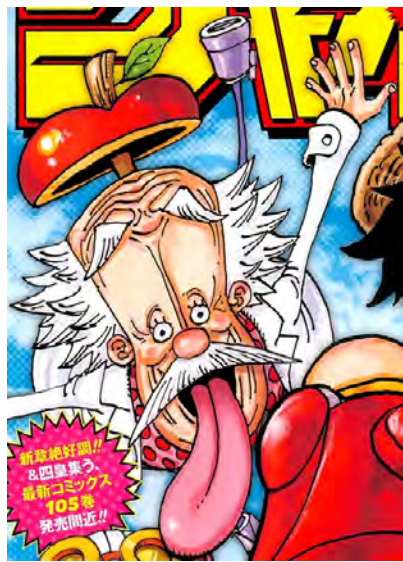


Fig. 31. *Weekly Shōnen Jump*, 13, 2023. Cover.
Dr. Vegapunk.



Fig. 32. Jim Sharman (director), *The Rocky Horror Picture Show*, 1975. Screenshot (detail). Copyrighted by Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. Tim Curry interpreting Frank-N-Furter.



Fig. 33. *One Piece*, ch. 537. Emporio Ivankov.



Fig. 34. Kent Wang, *Venice (Grand Canal, Santa Maria della Salute)*, 2020. Photograph Licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 2.0 Generic license.



Fig. 35. *One Piece*, ch. 323. Water 7.

Sometimes this entails to draw, i.e. to visualize, a non-visual inter-textual parallel (even getting inspiration by other depictions of it). Vegapunk's head is a visualization of the anecdote of the apple falling on Isaac Newton's head; Kuja tribe repeats the Amazons; Marshall D. Teach, also known as Blackbeard in the *manga*, is designed as to match the descriptions of the historical Blackbeard, whose name was Edward Teach; Noah's ship is designed after Noah's ark; the submerged prison of Impel Down is a graphic re-imagination of Dante's *Inferno*.



Fig. 36. *One Piece*, ch. 515. Kuja tribe.



Fig. 37. *One Piece*, ch. 925. Marshall D. Teach.



Fig. 38. *One Piece*, ch. 632. Noah's ship.



Fig. 39. *One Piece*, ch. 525. Impel Down.

A second way is the analogy in non-visual figurative identity traits. For example, Cavendish's split personality repeats the story of *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* by Robert L. Stevenson (Cavendish square is also a location featuring in the novel, and the Rommel Kingdom where Cavendish's alter-ego manifested himself for the first time is designed after a Victorian London, where the action of the novel takes place); Linlin's voracity and monstrosity re-imagine the witch of *Hansel and Gretel* by the Brothers Grimm; Doctor Hogback, who stitches up corpses in order to zombify them, is analogue to Victor Frankenstein from the homon-

ymous novel by Mary Shelley (or maybe to the protagonist of the *Île du Docteur Moreau* by H.G. Wells); Vegapunk creating the Mother Flame, an energy source that the World Government employs to power weapons of mass destruction, and henceforth having a crisis of conscience about it, parallels the vicissitudes of J. Robert Oppenheimer. A third way is the analogy in visual scenes.



Fig. 40. Koizumi Junsaku, *Twin Dragon Ceiling*, 2002, ink on thick Japanese traditional paper, 11.4 x 15.7 m, Kyoto; Kennin-ji.



Fig. 41. *One Piece*, ch. 1024. Kozuki Momonosuke and Kaido facing in their dragon transformation.



Fig. 42. Momwriter, *a SC*, 2014. Photograph (detail). Licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International license. King Kong.



Fig. 43. *One Piece*, ch. 829. Charlotte Linlin.

Also in this case a non-visual inter-textual parallel is sometimes drawn anew. Doc Q distributing exploding apples parallels the scene with evil queen in *Snow White* by the Brothers Grimm; Kizaru landing onto the mainland on a cannonball is analogue to a scene of *Baron Munchausen's Narrative of His Marvellous Travels and Campaigns in Russia* by Rudolf Erich Raspe; Robin tied-up to the ground while the Tontatta tribe walks around and on her re-imagines an episode of *Gulliver's Travels* by Jonathan Swift; Doflamingo, whose surname is Donquixote, destroying a meteorite summoned by Marine admiral Fujitora's superpower, reflects the ESA's proposal for a spatial mission of a spacecraft named Don Quijote to impact with an asteroid and deflect it.



Fig. 44. *One Piece*, ch. 223. Doc Q offering apples.



Fig. 45. *One Piece*, ch. 506. Kizaru riding a cannonball.



Fig. 46. *One Piece*, ch. 711. Robin and the Tontatta tribe.

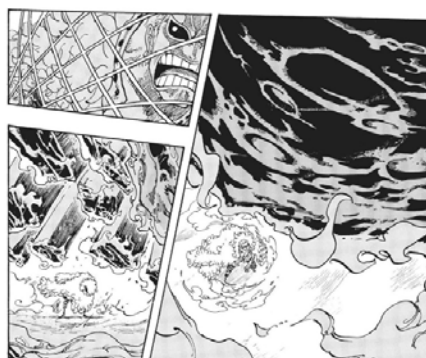


Fig. 47. *One Piece*, ch. 713. Doflamingo destroying a meteorite

A fourth way is the analogy in non-visual figurative narrative sequences. It is the case of the Whole Cake Island arc and Lewis Carroll's *Alice's Adventures in Wonderland*; Amazon Lily arc and the episode of Ulysses and Calypso in Ogygia island, narrated in Homer's *Odyssey*, Book V; Elbaph arc and Ragnarök in Norse mythology; Kalgara and Noland's flashback and the chronicles of explorers like Francisco de Orellana and Louis de Rougemont; the quarrel between Skypieans and Shandia tribe over the land of Upper Yard and the Israeli-Palestinian conflict over Jerusalem and other territories. Notably, Manish Prabhakar Singh (2021) has individuated many Japanese folkloristic narratives scaffolding different sequences of Wa arc.

In all the examples presented above in this paragraph Oda repropose a narrative and relaunches it differently, so that latent values manifest. In fact, the stories of the reported characters, objects, places and so on re-play, or in some sense pre-play values that can then be exercised in other directions for the construal of Oda's world entities; the same goes for the construal of events, whose schema is

drawn from other stories and reapplied to experiment a possible variable. Under this light, *One Piece* allows to appreciate the medium of manga as “a media-cultural arena for the exchange, intertwining, amalgamation, re-appropriation, and hybridizing of images and tropes that are no longer exclusive to one culture, but become globally recognizable motifs, ‘traveling images’ that can be used for new forms of expression” (Barthold 2020)⁴³.

By telling its own story and, in some ways, visualizing it in a graphic expression, *One Piece* exhibits its capacity of recreating legends, celebrating the medium of *manga* in general as a freeing force thanks to the power of imagination. A very interesting fan theory circulating in the web about the treasure Luffy is seeking for (the *One Piece* – still it is unknown what it is –, the supreme object of value in a story, as we have seen, which is eminently about freedom) suggests that it could turn out to be the *manga* itself; and since its possession is sufficient to gain the title of king of the pirates, who, according to Luffy, is “the freest one [一番自由な奴]”⁴⁴, such a meta-narrative surprise may not sound too odd. Literature frees its readers from oppressing narratives circulating in the encyclopedia, paving the way to enact alternatives.

7. Conclusion

In the end, *One Piece* can be considered a work that delves into the ways through which comics can expose figurality, the capacity of a value to be both itself and other, as a resource to break free from any unilateral narration. As the operation requires recreating one’s own legend, it is purported to be a figural semiopraxis: it enacts a story that re-enacts other ones, narrating them further and differently. In this sense, a legend can be called one’s own as long as it is reappropriated from somewhere and sometime else⁴⁵. In Jan Assmann’s words: “All cultures share this tendency to draw a veil of forgetfulness or self-evidence over their conventionality and contingency (that is, the fact that their constructed realities could be differently conceived)” (Assmann 2012: 117). Exercising freedom can then be considered a special kind of remembrance, which fulfills a promise of sense forgotten in the encyclopedia; so that, as the notion of semiopraxis suggests, “freedom of action is not just a matter of decision making but also involves the whole surrounding complex of meanings” (*ivi*: 118). Relating to Roger’s quotation, this is how an “inherited will” is perpetuated in its emancipating force by the imaginative autonomy of “the dreams of people” through “the ebb and flow of ages”. As long as the zero is around, this kind of changing inheritance may always happen. Under this perspective, *One Piece* declines in a peculiar way the Oriental aesthetics of predestination. Indeed, it just lays down the concept of prefiguration: what is to fulfil a figura is not predictable. As a destination for this latter is retrospectively decided, we may say that in Oda’s *manga* is at play a kind of postdestination. Prefiguration and postdestination are thus the extremes in between which a figural semiopraxis of freedom is viable: by it, one can truly be the *artifex* of one’s own destiny – the answer to freedom has to be pursued by looking at the past in search of the future.

¹ *One Piece* is nowadays a world-wide famous ongoing series and franchise: a milestone in comic literature and a contemporary classic. It narrates the adventures of the pirate Monkey D. Luffy and his crew, in search of the treasure known as the “One Piece” to become the next “king of the pirates”. During their journey, the protagonists face many opponents, the main antagonist being the organization that rules the world, the World Government. Individuals in *One Piece* may acquire superpowers like turning into animals or elements by eating “devil fruits”, concurrently losing the ability to swim. Devil fruits’ origin, as well as the foundation of World Government and *One Piece*’s world’s historical past in general, are draped in mystery.

² Cfr. Calabrese (1985). I will also refer to *One Piece* as a model, as Alva Noë (2015) calls the objects that can stage or put on display social practices.

³ By adopting these terms I opt for an ecological perspective on values, that are to be situated in the continuous interexchange between agents and environments that conflate nature and culture, contaminate together and develop contingently (Basso Fossali 2017; Di Paolo et al. 2018; Paolucci 2021; Ingold 2021). For a reconstruction of the attestation and the declinations of the value of freedom in Western culture, cfr. Honneth (2014). As to its conceptual genesis, cfr. Raaflaub (2004).

⁴ By the term *Weltanschauung*, as dated as it may sound, I refer to an overall distinctive structuration of values that expresses an idea of a region or of a world.

⁵ According to Paolucci (2020), all these variations that enunciations – actually, enunciative practices – determine on values can be summarized as changes in their modes of existence.

⁶ Beware that, actually, even the supposed fundamental freedom is just another particular instance of its negotiation as a value; i.e., in the end, it is a token among others, devoid of any dogmatic metaphysical dignity. This freedom, in other words, is the object of other theories or narratives that can be linked to a discourse about One Piece to the extent to which the discourse endorses their values. This is not to deny referentiality, but to preserve immanence. So when I talk about a fundamental freedom I do not make an absolute statement, but rather a statement whose validity depends on the components of the discourse I am assembling; and when I say that One Piece addresses it, it simply means that it addresses a condition which is suggested by a set of other narratives and advocated by a set of other theories. As long as we enact them to frame our experience, we can assume that what they affirm, their alleged metaphysical referentiality, is real.

⁷ Cfr. Floch (1997).

⁸ Cfr. Smolderen (2007).

⁹ Cfr. Deleuze (1968).

¹⁰ Cfr. Hughes (2009).

¹¹ Cfr. Auerbach (1944; 1946). I firstly refer to Auerbach’s definition since it is the simplest and the most efficient to play in this kind of research. Moreover, as it is formulated at the end of a critical historical reconstruction of the use of the notion as an interpreting tool, Auerbach’s fundamental definition is at the core of any successive exquisitely semiotic reprise. In this field, the notion has been adopted by Courtés and Greimas (1993), Basso Fossali (2017), Paolucci (2021), and Bondi, Piotrowski, and Visetti (2023). A figura, Auerbach says, can be either an entity or an event. Figuration may be intended in many ways that can be conveyed through the addition of a prefix, like pre-figuration or con-figuration.

¹² Cfr. Courtés and Greimas (1993).

¹³ *One Piece*, ch. 100. From now on, I will use this format for quotations from Oda 1997-ongoing, ch. standing for chapter. Since latest chapters are not collected in volumes yet, I won’t indicate the corresponding volume; for the same reason, the referred edition of the *manga* will consist in its serialization on “Weekly Shōnen Jump”. All English translations are mine; I report the original Japanese right after.

¹⁴ For a philosophical account of this line, cfr. Williams (1973); and, for a broader discussion, cfr. Cox, La Caze and Levine (2021).

¹⁵ *One Piece*, ch. 769.

¹⁶ *One Piece*, ch. 863.

¹⁷ According to Greimasian theory, the first phase of narrativity is referred to as a contract which establishes the values which will frame further actions; afterward, the phases of competence and performance follow; the last phase is called sanction, in which the subject receives an acknowledgment by virtue of the narrative’s final values. Crucially, the values at the time of the sanction may not be the same of those at the time of contract (Greimas 1970). For convenience, I take the last stage of narrativity as a sanction of the values that sanction the subject: in fact, positing an ultimate yardstick is a necessary correlate of the final sanction.

¹⁸ On the fundamental role of descriptions in ascribing intentionality, cfr. Anscombe (1957); about the specific narrativity of this structuring process, cfr. Schechtman (2011) and Gallagher and Hutto (2008).

¹⁹ In *One Piece*, races refer to different human species, like giants, lunarians, fairies, fishmen, mermaids, anthropomorphic mammals, and so on.

²⁰ E.g., after almost any arc, many pages are dedicated to how newspapers report the actions of the protagonists (together with the reactions of other characters throughout the world); rumors about characters' feats often recur contextually to their apparitions; many characters possess a moniker relating to their deeds; many ways of internal storytelling of characters' actions are displayed, like the comic "Sora, Warrior of the Sea", the book "Liar Noland", the sculptures in Dressrosa of Lucy, Kyros and Usopp (who also has one in Skypiea), and the song "Bink's sake"; and captions are sometimes wrapped as if they were imagining how the scenes would be recounted.

²¹ *One Piece*, ch. 1061.

²² *One Piece*, ch. 1044.

²³ *One Piece*, ch. 1043.

²⁴ *One Piece*, ch. 1069.

²⁵ About devil fruits' metamorphosing effect on values, cfr. Sasada (2011).

²⁶ Cfr. Czarniawska and Gagliardi (2008).

²⁷ Cfr. Paolucci (2020). Both enunciative praxis and semiopraxis may be framed within an enactivist theory of semiosis (Hutto and Myin 2017; Paolucci 2021).

²⁸ Cfr. Grosso (2008; 2018).

²⁹ Cfr. Eco (1984).

³⁰ Cfr. Paolucci (2020). In a study on *One Piece*, Akos Kopper stresses how the very choice of a theme at the center of so many narratives like piracy as its subject exactly display this assumption: "Narrative studies emphasise [sic] that stories never stand in and of themselves and are not produced in a vacuum; instead they tie into already existing deeply rooted narratives. This means that they exist intertextually by building on narratives they reinforce and reiterate" (Kopper 2020: 507). I will return on this.

³¹ Cfr. Deleuze (1969; 2002).

³² These notions assume a methodology that frames sense-making from the perspective of its discrete parts rather than from the whole. About discreteness being the cypher of contemporary medialization of experience and thus of semiosis, and *One Piece* epitomizing such a Weltanschauung, cfr. Barthold (2020).

³³ Cfr. Radin (1956); Ballinger (1989); Hyde (1998).

³⁴ For a deeper discussion, cfr. Girard (1982).

³⁵ "D'une part, la figurativité fonctionne comme réserve actantielle qui peut aider à reconfigurer des scènes de confrontation, d'autre part, elle se propose comme une enveloppe qui cherche à intercepter ce qui semble fuir à la commensurabilité des valeurs proposée par les domaines d'investissement. La figurativité contribue alors à la coalescence des pôles identitaires, forgés dans l'hétérogénéité des jeux de langage, et en même temps elle favorise leur transpiration par rapport à l'environnement" (Basso Fossali 2017: 494).

³⁶ *One Piece*, ch. 1136.

³⁷ *One Piece*, ch. 1044.

³⁸ On Luffy as *homo ludens*, see Skweres 2018.

³⁹ As noted above, Nika's epiphany is also accompanied by the so-called drums of liberation. I can't address here this interesting theme for reasons of space and because it hasn't been sufficiently expanded yet in the *manga* itself. Let us just observe that rhythm is another dimension under which it is possible to frame figurality as the recreation or transformation of values by a difference through repetition (cfr. Derrida 1972 and Sini 2012) and that intriguingly Deleuze affirms that "*Il suffit [...] que nous tendions notre peau comme un tambour, pour que la 'grande politique' commence. [...] Tout cela traversé par des circulations, des échos, des événements qui font plus de sens et de liberté, d'effectivités que l'homme n'en a jamais rêvé, ni Dieu conçu*" (Deleuze 1969: 91).

⁴⁰ It seems that Joyboy is the name of the spirit of drums, with trickster traits, in Caribbean folklore, reported in the book of 1985 *Encyclopedia of Things That Never Were*, by Robert Ingpen and Michael Page. Whether the myth really exists or is invented, Ingpen-Page's Joyboy and *One Piece*'s one share many elements. Moreover, *One Piece*'s geography of scattered islands is quite similar to Caribbean one (which also resembles, to some extent, Japan's one), whose alleged *Weltanschauung* may be termed as based on creolization (cfr. Glissant 1990), which is sympathetic with *One Piece*'s principles (cfr. notes 22, 24), so that a parallel in mythologies would hold. Joyboy would therefore be a very interesting case of figurality (a re-edition of Caribbean narratives concerning the value of zero and its associated trickster).

⁴¹ Interestingly, legends on Joyboy present him as the first pirate, Luffy aims at becoming the king of the pirates and *One Piece* indeed is about piracy: "the" pirate can be regarded as an ambiguous, liminal figure subverting any established order (cfr. Kopper 2020), just like a trickster, and certainly a personification of freedom (Luffy defines the king of pirates "the freest one").

⁴² To wit, disassembling and reassembling encyclopedic tokens is common to many *mangas* and *animes* (cfr. Lamarre 2009), but besides this basic compositional procedure, that Oda adopts in many cases (any time, e.g., a character or a place brings visual reference to an extra-textual element – for a study on *One Piece* as a meta-medium of this kind of hybridization, cfr. Barthold 2020), our discourse is

focused on a restricted, more specific set, containing the cases in which the reference is motivated by an overlap between the stories concerning the values at play, so that *One Piece*'s counterpart re-enacts the older narrative. We may follow Ivo Ritzer and associate this more demanding principle in *manga* composition to that of mythopoetic "bricolage" introduced by Claude Lévy-Stauss (Ritzer 2013). It is also important to be aware that it is sometimes hard to tell if an author reinvents stories from the original or from other *mangas* (cfr. Azuma 2009), but as long as they bear some traits of the former and involve similar values, one can assume an intertextuality with it even if the actual source is another *manga* (cfr. Ingulsrud and Allen 2009; Akgün 2020).

⁴³ Buket Akgün claims that this kind of operation involves a "moe-ification" that can rehabilitate values that were formerly demonized and repressed by mainstream discourse. In this sense, *mangas* like *One Piece* "can serve as a springboard for subversive thought' aiming at transforming the contemporary social and cultural structures" (Akgün 2020: 12).

⁴⁴ *One Piece*, ch. 507.

⁴⁵ As Hiroko Sasada observes of *One Piece*, "it seems inevitable that a condition of freedom is to join the ranks of 'others'" (Sasada 2011, p. 205).

Bibliografia

-
- Akgün, Buket
2020 *Mythology moe-ified: Classical witches, warriors, and monsters in Japanese manga*, “Journal of Graphic Novels and Comics”, 11, 3, 271–284.
- Anscombe, Gertrude Elizabeth Margaret
1957 *Intention*, Oxford, Blackwell.
- Assmann, Jan
2012 *Cultural Memory and Western Civilization: Functions, Media, Archives*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Auerbach, Erich
1944 *Neue Dantestudien*, Zürich, Europa-Verlag.
1946 *Mimesis. Dargestellte Wirklichkeit in der abendländischen Literatur*, Bern, Francke Verlag.
- Azuma, Hiroki
2009 *Otaku: Japan's Database Animals*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Ballinger, Franchot
1989 *Living Sideways: Social Themes and Social Relationships in Native American Trickster Tales*, “American Indian Quarterly”, 13, 1, 15–29.
- Barthold, Willi W.
2020 *The swordsman as the artist: Aesthetics of fragmentation in Eiichiro Oda's One Piece and 21st Century cultural hybridity*, “ImageText: Interdisciplinary Comics Studies”, 11(2), <https://imagetextjournal.com/the-swordsman-as-the-artist-aesthetics-of-fragmentation-in-eiichiro-odas-one-piece-and-21st-century-cultural-hybridity/> (last access: 20/02/2025).
- Basso Fossali, Pierluigi
2017 *Vers une écologie sémiotique de la culture. Perception, gestion et réappropriation du sens*, Limoges, Lambert-Lucas.
- Bondi, Antonino, Piotrowski, David, Visetti, Yves-Marie
2023 *Semiotic Perception and Dynamic Forms of Meaning*, Dordrecht, Springer.
- Calabrese, Omar
1985 *La macchina della pittura. Pratiche teoriche della rappresentazione figurativa fra Rinascimento e Barocco*, Roma-Bari, Laterza.
- Courtés, Joseph, Greimas, Algirdas Julien (a cura di)
1993 *Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.
- Cox, Damian, La Caze, Marguerite, Levine, Michael
2021 *Integrity*, in Zalta, Edward, Nodelman, Uri (a cura di), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, <https://plato.stanford.edu/archives/fall2021/entries/integrity> (last access: 20/02/2025).
- Czarniawska, Barbara, Gagliardi, Pasquale (a cura di)
2008 *Narrative we organize by*, Amsterdam, John Benjamins.
- Deleuze, Gilles
1968 *Différence et répétition*, Paris, Presses Universitaires de France.
1969 *Logique du sens*, Paris, Éditions de Minuit.
2002 *À quoi reconnaît-on le structuralisme?*, in Id., *L'Île desert et autres textes. Textes et entretiens 1953-1974*, Paris, Éditions de Minuit, 238–269.
-

- Derrida, Jacques
 1972 *La Dissémination*, Paris, Seuil.
- Di Paolo, Ezequiel, De Jaegher, Hanne, Cuffari, Elena
 2018 *Linguistic bodies. The continuity between life and language*, Cambridge, MA, MIT Press.
- Eco, Umberto
 1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi.
- Floch, Jean-Marie
 1997 *Une lecture de Tintin au Tibet*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Gallagher, Shaun, Hutto, Daniel D.
 2008 *Understanding others through primary interaction and narrative practice*, in Zlatev, Jordan, Racine, Timothy, Sinha, Chris, Itkonen, Esa (a cura di), *The shared mind: Perspectives on intersubjectivity*, Amsterdam, John Benjamins, 17–38.
- Genette, Gérard
 1972 *Figures III*, Paris, Seuil.
- Girard, René
 1982 *Le Bouc émissaire*, Paris, Grasset.
- Glissant, Édouard
 1990 *Poétique de la Relation*, Paris, Gallimard.
- Greimas, Algirdas Julien
 1970 *Du sens*, Paris, Seuil.
- Grosso, José Luis
 2008 *Semiopraxis en contextos interculturales poscolonial*, “Espacio Abierto”, 17, 2, 231–245.
 2018 *En otras lenguas. Semiopraxis popular-intercultural-poscolonial como praxis crítica*, Parroquia Javier Loyola, UNAE EP.
- Honneth, Axel
 2014 *Freedom's Right: The Social Foundations of Democratic Life*, New York, Columbia University Press.
- Hughes, Joe
 2009 *Deleuze's 'Difference and Repetition'*, London, Bloomsbury.
- Hutto, Daniel D., Myin, Erik
 2017 *Evolving enactivism. Basic minds meet content*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Hyde, Lewis
 1998 *Trickster Makes This World: Mischief, Myth and Art*, New York, Farrar Straus & Giroux.
- Ingold, Tim
 2021 *The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*, London, Routledge.
- Ingulsrud, John, Allen, Kate
 2009 *Reading Japan Cool: Patterns of Manga Literacy and Discourse*, Lanham, Lexington.
- Kopper, Akos
 2020 *Pirates, justice and global order in the anime “One Piece”*, “Global Affairs”, 6, 503–517.
- Lamarre, Thomas
 2009 *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Noë, Alva
 2015 *Strange Tools: Art and Human Nature*, New York, Hill and Wang.
- Oda, Eiichirō
 1997 ongoing, *One Piece*, “Weekly Shōnen Jump”, Shūeisha, Tokyo.
- Paolucci, Claudio
 2020 *Persona. Soggettività nel linguaggio e semiotica dell'enunciazione*, Firenze-Milano, Giunti-Bompiani.
 2021 *Cognitive Semiotics: integrating signs, minds, meaning and cognition*, Dordrecht, Springer.
- Peirce, Charles Sanders
 1960 *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, vol. V-VI, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- Raaflaub, Kurt
 2004 *The Discovery of Freedom in Ancient Greece*, Chicago, University of Chicago Press.
- Radin, Paul
 1956 *The Trickster: A Study in American Indian Mythology*, mit Kommentaren von Jung, Carl Gustav, & Kerényi, Karl, New York, Bell Publishing.

- Ritzer, Ivo
 2013 *Transmedialität, Transgenerizität, Transkulturalität: Zur axiomatischen Hybridität von anime*, "Montage AV", 22, 2, 132–50.
- Sasada, Hiroko
 2011 *The otherness of heroes: The shonen as outsider and altruist in Oda Eiichiro's One Piece*, "International Research in Children's Literature", 4, 2, 192–207.
- Schechtman, Marya
 2011 *The Narrative Self*, in Gallagher, Shaun (a cura di), *The Oxford Handbook of the Self*, Oxford, Oxford University Press, 394–416.
- Singh, Manish Prabhakar
 2021 *Odyssey of the cultural narrative: Japan's cultural representation in Eiichiro Oda's One Piece*, "Global Media Journal: Indian Edition", 13, 1.
- Sini, Carlo
 2012 *Il sapere dei segni. Filosofia e semiotica*, Jaca Book, Milano.
- Skweres, Artur
 2018 "Pirate as homo ludens: Analyzing the humorous outlaw in play in One Piece", in Sanna, Antonio (a cura di), *Pirates in history and popular culture*, Jefferson (NC), McFarland & Co., 236–246.
- Smolderen, Thierry
 2007 *Le syntagme töpfferien*, "Cinéma & cie", 9, 91–110.
- Williams, Bernard
 1973 "Integrity", in Smart, John Jamieson Carswell, Williams, Bernard (a cura di), *Utilitarianism: For and Against*, New York, Cambridge University Press, 108–117.

Khaliji Off-panels: Rethinking Cultural Identity and Gender Narratives in Arabian Gulf Comics

Cristina Greco

Abstract

This contribution explores the role of Arabian Gulf comics in shaping and reflecting cultural identity and gender representation. In recent years, we have seen a growing interest in comics within the Arabian Gulf, including webcomics concerning key traditions and cultural assets. The exploration of identities in the Gulf comics sits at the crossroads of cultural heritage, rapid social transformations, and artistic innovation, questioning prevalent stereotypes whilst proposing elements that contribute to a more living cultural heritage. Furthermore, Gulf comics demonstrate a profound dedication to transmedia storytelling, seamlessly being across various media platforms. The paper examines how comics within the Gulf region blend traditional influences with broader cultural themes, rethinking cultural identity and gender narratives while defining hybrid identities. Through the semiotic analysis of a representative corpus of Arabian Gulf stories, this research explores how these narratives integrate both traditional and contemporary elements, becoming a space for cultural criticism and functioning as a laboratory of freedom.

Keywords: cultural identity, gender representation, gulf comics, transmedia storytelling, cultural heritage.

1. Introduction

Comics have always occupied a prominent position within the realm of cultural narratives. Its syncretic nature not only engages the audience but also functions as a mirror that reflects prevailing social norms and values while questioning and challenging the status quo. The Arabian Gulf, characterized by rapid socio-cultural transformations, has emerged as a fertile ground for examining the interplay between media, gender, and cultural identity representation in specific contexts such as the one under study.

Indeed, in recent years, there has been a significant transformation in the landscape of popular culture and media in the Arabian Gulf, which has resulted in an increase in the production of comics that tend to reflect cultural identity

but also the complexity of gender narratives. Added to this is the development of digital media, through which comic creators have begun to represent individual and collective identities through self-narratives. We could discuss the negotiation made in place by comics of complex questions concerning heritage preservation and modernization, gender roles, and collective identity. As part of a broader study on media discourses and cultural identity in the Arabian Gulf, this article argues that comics that originated in the region function as semiotic texts that embed and contest dominant cultural narratives, functioning within what Jurij M. Lotman (1990) conceptualizes as the *semiosphere*, a space of semiotic heterogeneity where meaning is generated through the friction of competing cultural codes.

The emphasis on the region is, thus, primarily driven by the consideration of the recent developments concerning comics production, which was previously almost unrepresented within these countries. Furthermore, the opportunity to observe phenomena within an area characterized by a strong juxtaposition between heritage and modernization and rapid socio-cultural transformations made the research even more needed. Within this scenario, the present paper responds to a theoretical gap in the literature concerning the study of comics from a cultural identity perspective. The semiotic analysis will contribute to the understanding of how these emerging narratives construct and redefine the meaning of cultural identity and gender roles, highlighting the medium transformative potential in reflecting and shaping societal perceptions within the semiosphere and over its boundaries. In this context, comics emerge as a significant tool, given their ability to reflect and influence identity construction in an era of profound fragmentation. The study of cultural identity and gender representation requires paying attention to the interactions between culture, self-representation, and representation of others, which is useful in defining and redefining cultural identities.

2. Theoretical framework

In this context, comics emerge as a significant tool, given the ability to reflect and influence identity construction in an era of profound fragmentation. The study of identity, specifically within the field of visual cultural texts, requires paying attention to the interactions between culture, self-representation, and the representation of others, which is useful to define its own cultural identity. Cultural fragmentation and identity construction in contemporary society represent a crucial backdrop to the current research about comics in the Arabian Gulf. Employing comics as a research tool to enhance our understanding of the socio-cultural transformations and their impacts on the existing narratives related to gender roles and cultural identity means going beyond the formal representations and stereotypical images of the Arabian Gulf. The concept of cultural fragmentation could be defined as a dynamic framework of cultural identity characterized by the interplay between a strong desire for change and an intrinsic need, as reflected in cultural texts, to preserve collective memory alive through its valorization and socialization. There is increasing attention to how to transfer it to the new generations through innovative languages and systems that engage and resonate with them. The concept of fragmentation, analyzed by the semiotic lens, can be explained

by the idea of semiosphere developed by Lotman (1990). Indeed, it refers to complexity in terms of interrelations alive among diverse phenomena, such as fragmentation, hybridization, and negotiation. It contrasts with the idea of a globalized unique space that will instead tend to homogenize identities. In the Gulf semiosphere, the fragmentation results from multiple factors, including migratory flows, exposure to different cultures within and outside its boundaries, and hybridization processes. The plurality can be explained through the concept of identity, defined as a complex and continuous process in which the identity is built on a relational attitude, in which the other is an integral part of the identity (Lévi-Strauss 1977). The concept of value belonging to each element is intrinsically linked to its difference from other elements. Articulated by Paul Ricoeur (1990), who posits that “individuality” is intertwined with “otherness”, this concept places emphasis on “otherness” as a crucial component of the meaning of “individuality.” Thereby, we believe that to thoroughly comprehend the uniqueness of identities, a focus on interdependence and its relational context in which identities are formed is needed. This perspective is further linked to the collective memory, whose concept transcends the collection of individual memories, indicating that what we remember is influenced by the communities and societies to which we belong (Halbwachs 1980). In a specific passage, in transcending individual memories, collective memory becomes part of the identity of culture and, in the meaning we embrace here, shaping and being shaped by narratives, symbols, and practices passed down from generation to generation (Assman 1995). This concept is linked to Lotman’s concept of culture as a non-hereditary memory of a community in a continuous process of self-interpretation. This is to concisely express how we want to look at Gulf Arabian comics and the opportunities to critically analyze them to understand how they are shaped by socio-cultural transformations and how they shape the way gender roles and identities are portrayed and perceived through cultural texts.

Within this framework lies the critical conception that cultural identity is not a static, isolated entity but rather a dynamic expression of an evolving construct shaped by the interrelation among historical narratives, collective memory, and power relations (Hall 1990). To explore this dynamic condition, feminist media theory can help in understanding the role of media texts, actively engaging in constructing as well as deconstructing patriarchal ideologies and unequal power dynamics, renegotiating existing hierarchies, rethinking women’s agency, and influencing the possibility for collective self-understanding and self-determination (van Zoonen 1994). Building upon these considerations and through the semiotic analysis, we can be more attentive to the specific historical, sociocultural, and political contexts in which comics are produced and consumed. The rapid sociocultural transformations happening in the Arabian Gulf testify to a change in people’s perception of patriarchal norms affecting everyday life practices. We can mention the rapid transformations in Saudi Arabia concerning lifting the ban on women driving and the possibility for women to travel without a guardian (Greco 2021). The UAE exemplifies the changes underway, reflecting Jurij M. Lotman’s dualism between gradual movements and changes happening as explosions (2009). These transformations have also influenced gender dynamics and perceptions of female figures within Gulf society. Indeed, “archaic stereotypes of women unable to drive, treated

as second-class citizens and not encouraged to work or study can sometimes dominate Western perceptions of the feminine status of the entire region” (Al Marri, Caielli 2019: 51).

By embracing this interdisciplinary framework, the studies can add more critical insights to decolonial discourses challenging the tendency to homogenize women’s experiences in the Global South (Mohanty 1984). Indeed, through this lens, the intersectionality perspective mitigates essentialist narratives surrounding gender representation and cultural identity, and the recognition of diverse forms of agency.

In more recent studies, Coleman, Ferreday (2010) propose the concept of *hope* as a feminist affective orientation, intertwined with critique, temporality, and transformation. In this sense, Gulf comics can be read as affective passages in which concepts can be linked to the revalorization of gender roles. In this context, comics redefine dominant patriarchal narratives, signaling emerging spaces of feminist possibility, precisely rooted in the tension between tradition, change, and creative expression that we find in the Arabian Gulf comics. Based on feminist comics and gender studies (Gibson 2016), media scholars have demonstrated how women in non-Western contexts are represented in cultural texts functioning as a space of transformation (Hoigilt 2017). This approach emphasizes the importance of amplifying women’s perspectives and representation from and within the region renegotiated in cultural texts that center on everyday life experiences, self-determination processes, and forms of cultural identity. It involves exploring and documenting forms conveying local expressions that authentically define their realities within a specific socio-cultural context.

In recent studies exploring the intersection of decolonial studies in the Middle East and feminist theories, understanding local identities and forms of digital resistance takes center stage. In these developments, representations of gender and Muslim women tend to challenge Eurocentric ideologies. Such research shifts attention to Muslim feminist geographies and non-Western epistemologies (Noxolo, Hamis 2023), looking at the digital space as a place to subvert dominant ideologies. Recent studies highlight how a decolonial feminist perspective is able to embody itself in the digital sphere, reclaiming narrative authority, as in the case of Iraqi female Twitter users’ presence (Mustafa 2024) in reference to veiling practices as forms of digital resistance capable of reorienting social norms (Greco, Leone 2025).

This condition would be achieved through the composition of stories that, while referring to the nature of a collective instance, address the matter of individual experiences from which to draw to give substance to the narration. *Persepolis* by Marjane Satrapi stands as the most notable example of how comics and graphic novels provide glimpses into personal experiences while simultaneously reflecting broader cultural narratives, such as gender stereotypes, collective traumas, and socio-cultural changes. Through the use of autobiographical discourse, Marjane Satrapi’s novel indeed chronicled the author’s formative years but also posited a critical space of the complexity of cultural identity, collective and individual, during and after the Islamic Revolution. The fact that some authors have decided to give a new voice to certain historical events, traditions, and everyday practices through comics invites us to reflect on its ability to reduce the complexity of historical and social issues and to implement

strategies in the selection of what will become a memory, revised in the light of contemporary sensitivity (Greco 2014). We could talk about meanings that are not fixed but instead are part of an endless chain of signification, which means that each sign refers to another sign, which in turn refers to another one, creating an interconnecting flux of meaning. As argued by Umberto Eco concerning the broad yet strong category of unlimited semiosis,

The very richness of this category makes it fertile since it shows us how signification (as well as communication), by means of continual shiftings which refer a sign back to another sign or string of signs, circumscribes cultural units in an asymptotic fashion, without ever allowing one to touch them directly, though making them accessible through other units (1976: 71).

In other words, and in seeking a correlation to our object, this perspective rethinks the notion of a fixed cultural identity, suggesting instead that it is a negotiation in process, redefined by the interactions with other intrinsic and extrinsic elements. In the specific case of the Gulf semiosphere, it would refer to the symbols of cultural identity represented within comics and other expressive forms, such as architectural motifs, historical and heritage narratives, and traditional clothing, taking the form of a not simply repository of meanings but as a constantly resignified and reinterpreted system.

In this context, studying comics through the intersection of diverse theoretical approaches becomes substantial to understanding how narratives tell stories while revalorizing symbols, as indicated by the increasing investment in comics and scholarly attention to it, which reflects and affects the Gulf semiosphere and its identities.

This research orientation provides us with conceptual tools to understand whether Gulf comics play a role in decolonial memory activism. Indeed, to advance our critical inquiry, we consider an important question that may guide the future development of our research. Specifically, it is about whether comics within and from the Gulf region can serve as a decolonial tool, challenging and destabilizing dominant knowledge systems and ideologies. We found this development particularly evident in forward-thinking projects, mainly those involving digital technologies, art, and popular culture.

3. Cultural Narratives in MENA Comics: A Review of Emerging Research

In recent years, there has been a growing interest in studying the intersection of visual narratives, cultural identities, and gender representations in the Middle East and North Africa, emphasizing cultural and collective memory. In fact, a growing body of research examines how visual narratives, including comics, reflect and shape evolving conceptions of cultural identity in a rapidly changing socio-cultural context. The study of comics in the MENA region has grown, employing a critical and cultural studies framework for exploring the interconnection between gender and cultural dynamics embedded within Arab comics. Documenting the historical evolution of comics in the region represented a crucial foundation for these studies, tracing the changes that happened, leading comics to become a space for artistic experimentation and social reflection (Douglas, Malti-Douglas 1994). In this context, it is also

important to consider how Gulf society, specifically the younger generation, is reflected within cultural texts. Mary-Jane Deeb (2012) focused on the character of the superheroes depicted in the comics book *The 99*, emphasizing how the stories and the historical and fictional traits of the protagonists relate to the issues faced by youth in the Arab semiosphere during that time.

The perception of modernity and social debates on issues concerning gendered discourses and cultural identity in popular culture, examined by the emerging literature in the Arabian Gulf, started in recent years with a focus on the local production, also in terms of comics, cartoons, and illustrations representative of the region. In Sayfo's study (2017), Saudi Arabia and the Gulf States are defined as latecomers to animation production. However, despite the first animated cartoons appearing in the region as early as the 1970s, significant growth did not occur in Saudi Arabia and the Gulf until the 2000s. This was actually caused by a lack of infrastructure and trained personnel, which prevented the development of homegrown animation production. Starting in the 1970s, indeed, phases of the production process, when not the entire process, were outsourced to foreign animation studios. This high level of involvement of non-national artists hindered the formation of a production with a determined Saudi Arabian and Gulf visual identity. Considering that specific evolution, according to Sayfo, it is more appropriate to define this production through terms like "Saudiness", "Kuwaitiness", "Emirateness", and "Omaniness" (2017: 71). In concordance with previous research, but focused on the United Arab Emirates production and women illustrators on Instagram, a study focused on the United Arab Emirates illustration scene documented an emerging trend among young Emirati female illustrators adopting the Japanese animé and manga style to construct a subtle commentary on local traditions while revealing cultural inhibitions (Willard, Tariq, 2021). With the advent of a significant investment of national resources and the search for a visual identity, scientific literature has also enriched its view by incorporating various theoretical and methodological approaches interested in the study of the renewed conception of comics, animation, and illustration, demonstrating awareness and claiming its own cultural visual identity. This is demonstrated by a growing interest in research embracing a more critical and analytical approach. The study of the linguistic forms in mediating gendered conflict talk found the multimodal social semiotic analysis a key tool for the understanding of Emirati sociocultural values and idioms represented in *Shaabiat Al-Cartoon* (SAC), one of the most successful Emirati animated sitcoms (AlMaazmi 2021). This shift can be translated into a growing focus among artists on the authenticity of thematic choices, which is also supported by the possibility of expressing their art through the digital semiosphere. A study centered on Emirati comics and illustrations employed an ethnographic observation and insights from experience throughout an Emirati comics and illustration exhibition (Willard 2024). The author remarked that the exhibited works represented authentic expressions of the UAE's people, culture, and identity and that they could be considered "avant-garde pop-cultural products reflective of a newly-formed illustrative movement" (2024: 34).

Within this contradictory dimension, the exploration of gender representation and cultural identity in comics remains a pregnant and constantly evolving discourse, both in terms of their translation into the discourse of the media and

cultural texts and their impact on social norms and official regulations. Let us think, for example, of the strong changes in terms of everyday practices, such as driving for women in Saudi Arabia (Greco 2021), or the legitimization of the image of women, for example, in advertising before an absent present, or even the possibility for women to travel without having to be accompanied by a guardian (Boero, Greco 2022). By integrating the previous and new perspectives and empirical evidence, this work aims to cover a theoretical gap in the existing literature about cultural identity and gender representation within the Arabian Gulf to offer a comprehensive approach for future research in light of the rapid sociocultural changes happening in the region. The research focuses on what in comics exhibits a level of strength that is more pronounced here than in other visual media. This allows us to establish a framework for meaning-making within comics. This establishes the passage towards a semiotics of comics that pays closer attention to the study of the verbal-visual system. The aim is to analyze the text in light of its syncretic quality and draw insights from the translation mechanisms that occur between the two systems (Greco 2014).

4. Methodology

This article discusses the representation of gender and cultural identity within Gulf Arabian comics. In doing so, it employs the semiotic analysis of a corpus of selected comics from the Gulf region following criteria of representativeness combined with an ethnographic approach, including observation and non-structured conversations with comics' readers and social media users. I analyzed a corpus of comics and digital comics strips to explore the sociocultural dynamics reflected by these texts. I identified the propedeutic tools useful for the definition of the corpus in the following thematic focuses to ensure representativeness in terms of variation of the dynamics characterizing the Gulf production and the region's cultural identity. The choice has been made on topic criteria, which means the themes that connect local and global influences to obtain a corpus representing the intersection between cultural identity and gender representation. In the second step, attention has been given to various genres and modes of the discourse, such as bio-comics, realistic, superheroes, and humoristic comics. This diversity allowed us to explore how similar and divergent themes could be explored through the use of different discursive strategies. Other criteria that guided the corpus selection are the geographic one since the research focuses on the Arabian Gulf comics and the availability of the material in a context where the comics are still limited compared to other realities. To address the research limitations and recognize the prevailing trends in comics within the Gulf region, we also considered the digital presence of comics and comic strips based on the observed scarcity of production on certain topics. Consequently, I also had to include examples regardless of the origin of production, whether it was a spontaneous artistic creation or the result of a commissioned work from institutional or curatorial entities. Additionally, I considered the accessibility of the chosen examples, including those that reached an international audience, although not based in the region, to identify some of the neuralgic points of gender representation and cultural identity. Moreover, I have chosen comics from both renowned and emerging comic artists to include a variety of perspectives. The semiotic analysis allows us to

understand profoundly how these cultural texts convey cultural and identitarian meanings. In conducting the analysis, I focused on the semiotic modalities that differentiate comics from other visual mediums, given by the pronounced nature of the verbo-textual relationship.

As regards the ethnographic approach, direct observation has been conducted during events, such as the Comi Con Arabia, the Middle East Film, and Comic Con, to collect data about consumers and everyday practices about comics. The non-structured conversations helped take in consideration people's perceptions, which can offer insights into how comics reflect and influence contemporary culture. While analyzing comics from a semiotic perspective, these insights have been considered, highlighting the importance of a socio-semiotic approach for studying the emerging cultural text within the Gulf semiosphere. This integrated methodology, as proven by other research carried out in the Gulf region regarding Saudi Arabia's food heritage and perspective (Greco 2021), and Saudi advertising campaigns related to the lift of the ban on women driving (Greco 2022), can offer a more contextualized and profound reflection on the gender and cultural identity representation within the Gulf comics.

5. Khaleeji Off-panels

Popular culture, including comics, becomes the place where experiences and escaping traditional narratives tend to express themselves, providing an alternative voice to the community and generating a critical reflection on identity and belonging. In recent years, we have seen a growing interest in comics and graphic novels within the Gulf, including bio-comics relating to key traditions and cultural assets. In the particular developing context of the Arabian Gulf, comic artists are increasingly exploring narratives that offer a more complex and varied portrait of the culture itself and of male and female characters. In exploring these themes, a form of auto-communication and a search for self-determination becomes evident, approaching the boundaries of the autobiographical genre. On the other hand, the storyline of superhero narratives functions as a means to express off-panel topics, such as gender representation and cultural identity.

5.1. Female Figures and Gender Narratives: Real Superheroines and their Counterparts

For instance, in "The 99", while various elements show the crucial role of cultural traditions shaping these narratives, the reflection on gender representation is instead present but as a subtle cue. Indeed, while there is much knowledge about the portrayal of women in comics, the topic of how Muslim female characters are portrayed is still in its initial stage. Naif Al-Mutawa's *The 99* is an interesting example. Published by Teshkeel Comics, *The 99* was first released in Kuwait in 2006 after receiving approval from the country's Ministry of Information, after which it was released globally. The title is significant in itself as it is inspired by Islamic culture and religion, referring to Islamic teaching that God has a hundred beautiful names or attributes, one of which is Allah. Al-Mutawa draws on this tradition and produces superheroes, most of them teenagers, each embodying one of the 99 Names and attributes of God (Fig. 1). The story begins in Baghdad in the mid-13th century, when the Mongol invasion threatens the great city and, more importantly, Dar al-Hikma, or "The House of Wisdom".

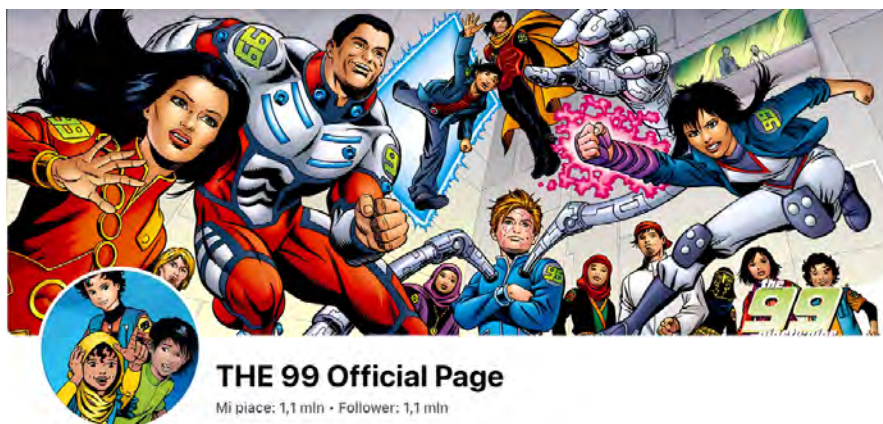


Fig. 1. Screenshot from *The 99 Official page*, Facebook (March 20, 2025).

As many history buffs know, Baghdad's library does not survive – the Mongols destroy it and burn every book – but Al-Mutawa explores the human imagination and shows us an untold story of librarians and scholars preserving the library's knowledge in a mystical context through the gems known as Noor Stones ("Noor" is the Arabic word for "Light"). The Noor Stones were taken to Andalusia and stored in a fortress, but one man's thirst for power caused the fortress to explode and scattered the stones across the world. We are taken to the present day in Paris, where a scholar named Dr. Ramzi Razem searches for the lost Noor Stones with his organization "The 99 Steps Foundation". There are many naysayers to Dr. Ramzi's presentations who call it a myth until one day, something extraordinary happens... Those who are able to activate the Noor Stones are called gem bearers. We later learn that the Noor Stones choose their bearers, so they are useless if possessed by anyone other than the one who is meant to bear them.

The characters do not carry weapons that help them resolve situations in a violent way, which is also one of the thematic isotopies of solving problems without weapons and of the dialogue between East and West to create a balance between traditions and modern culture. Mutawa had experienced this, having spent most of his adult life in the United States while writing children's books about inclusion and prejudice. In concordance with what was found in the scientific literature, the graphic style is based on the existing American comics. However, the interesting aspect is in the use of Islamic archetypes, in the construction of the theme of individual Muslim virtues used to build collective power, and in its setting in the Middle East. This aspect is different from American comics like Marvel and DC that follow a Judeo-Christian archetype in which the heroes have enormous power but are marginalized by the world. *The 99* have alter egos due to the fact that they have their super names and their real names. The first female character introduced in the story is an 18-year-old Dana Ibrahim (Fig. 2) in the United Arab Emirates. She is the daughter of a wealthy father, which makes her a target for many criminals.



Fig. 2. Screenshot from the National. Super heroes Noora, left, and Jabbar from the comic book series *The 99*.

In fact, in the story, Noora is kidnapped for ransom and then frees herself by her own strength given by an inner power. Noora is not saved by anyone and taken to the headquarters of *The 99*, she fights to free herself against all odds – this shows us that she has free will; she has control over her captors and refuses to fall victim to her state of captivity. Even though beaten, injured, and exhausted after days of digging, she refused to give up and found the Noor Stone not simply because she chose to but thanks to the willpower that exists within her. Noora has fascinating powers, such as spreading waves of light within herself, deflecting the darkness that exists within her enemies, and detecting who is trustworthy, as she can see what is inside people. She can also create optical illusions to make herself and the other 99 members invisible. There is a scene in the comic where the characters are being chased and, to disperse the crowd, Noora makes a miniature “copy” of herself running down the other side of the street, while in reality she is hiding in an alley. The “copy” people are chasing is just a trick of the light. Probably the most interesting part of Noora’s character is that much of the scenario I described above parallels that of the Prophet Mohamed. Although Mohamed was not kidnapped, he was meditating in a cave when he first received God’s revelation from the angel Gabriel. Similarly, Noora is in a dark tunnel where she encounters the mystical Noor Stone, which clearly has divine implications as it represents an attribute of the 99 names of God. An interesting aspect to note is that there is not a single panel in which the female character of Noora is objectified or exploited and is consistently represented through the value of modesty.

Another notable female character in *The 99* is Amira Khan (Fig. 3), a British-Pakistani teenager who makes her first appearance in issue #5. With her Noor Stone, she is Hadya, The Guide.

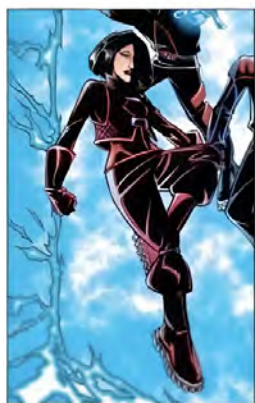


Fig. 3. Screenshot from www.comicbookreligion.com (March 20, 2025).

She has the ability to map cities, countries, and even entire solar systems. As written in the comic, her “brain functions like a satellite telephoto lens and global positioning system”, and her maps are sometimes so detailed that they project as three-dimensional images that move around her. Like Noora, Hadya’s attire is relatively modest. One could argue that she is drawn stereotypically in leather in her superhero costume, but there is nothing extremely provocative about it. What is important is that she is given some background for her character: we see her living with her uncle, suggesting that she has lost her parents (although nothing about this has been mentioned so far), and we see her trying to figure herself out. Neither Noora nor Hadya wears the hijab, but there is an Iranian female character named Buran who does. Although she is not a gem bearer, she plays a prominent role in helping the group on their missions. When we first see her, she is wearing the hijab while showing some of her hair, which shows how wearing the hijab is not about the theme of female submission. The dialogue in the scenes featuring Buran is characterized by the manner of ironic speech, which offers sarcasm and humor to balance Dr. Ramzi’s often serious tone. Al-Mutawa said that he chose to include a mix of Muslim women who do and do not wear the hijab, and this is important because it shows the audience how diverse the Islamic community is.

The 99 is a synthesis of East and West, a reflection of a man born and raised in a religious family in Kuwait City but who attended college in the United States and still spends part of the year in New York City. Many of the people who help Mutawa write and draw “The 99” are American comic book artists who have also worked on “Spider-man”, “Batman”, and other mainstream titles. Muslim clerics believed that comic books were antithetical to Islam because human superheroes take their names (such as “The Mighty One” and “The Light”) from those attributed to Allah. Additionally, “Noora”, “Hadya the Guide”, and many of the other female crime fighters in “The 99” do not wear hijabs or other conservative

religious garments. Over 20,000 copies of the original comics were sold, outselling all other comics in the Arab region except for the Superman and Spiderman (Holy) editions.

The backlash Al-Mutawa faced due to the success of *The 99* was astonishing. The series was banned in Saudi Arabia upon its release and a fatwa (a legal declaration issued by an Islamic religious authority) was issued by the Grand Mufti of Saudi Arabia, and only after years of legal battles was it allowed to be released. One of the main factors behind the pushback in the Arab world is that some believe his ultimate plan is to connect all 99, thus creating an image of Allah, which is blasphemous in Muslim tradition. The idea was to reposition Islam not only in the West but also among Muslims themselves, for example, with regard to the issue of the representation of the female figure. While we can find some similarities between *The 99* and *X-Men*, the comic is a huge step in the right direction for Islamic literature. The 99 borrows elements from Islamic culture and creates an original thematic-figurative isotopy that introduces us to strong-willed and positive female characters. Stereotypes about Muslim women are broken even without overemphasizing the femininity of the characters and the roles they play, and the writers instead focus on making the characters real, people we can relate to. Mutawa's work has inspired *Marvel* and *DC Comics* to create more diverse characters, like *Ms. Marvel*, a female Muslim character.

Moving through another aspect of comics about and within the Gulf region, the comic *Shamma* (Fig. 4) by the Emirati artist Hamda Saad exemplifies the use of the manga style mentioned above to represent local narratives and adapt it to traditional and cultural symbols.



Fig. 4. *Shamma* screengrabbed by Arab News (March 20, 2025).

The theme of the protagonist's everyday life, who has been promoted to the head of the department at work, is part of a broader narration on the complexity of being in a new role, managing her private life, and highlighting the difficulties of being a woman. This thematic focus is anchored to the figurative isotopy of the cultural implications of depicting a female character in Emirati national dress and the broader societal challenges arising within this framework concerning the stereotypical representation of the Muslim feminine figure. In this context, *Shamma* subverts the dominant narrative that portrays Arab women as passive figures by depicting the protagonist as an ambitious professional. The visual elements tied to the cultural identity and its relation to gender representation are emphasized by the *abaya*, the traditional garment that, when recontextualized through the comics panels, undergoes a process of revalorization, reinforcing not only its status of cultural heritage but conveys values such as self-determination and cultural expression. By doing so, *Shamma* prioritizes marginalized perspectives and challenges dominant Western narratives. In fact, by centering the narrative on the experiences and practices of everyday life of a young Emirati woman, it contributes to the deconstruction of Western orientalist tropes that portray Muslim women as a monolithic figure of victimhood.

In the analysis of comics and the construction of cultural identity and gender narratives, Huda Fahmy's comic strips serve as an exemplary case of how humor can be used to convey messages that are difficult to express through other mediums. Despite not being a comic artist based in the region, Huda Fahmy is strictly connected to it throughout her family history. Her mother is originally from Saudi Arabia and later moved to the United States. Moreover, Huda Fahmy has won many praises for her insightful storytelling, which engages with issues pertaining to being a Muslim woman. While humorously showing the everyday challenges posed by Western narratives and stereotypes historically associated with Arab women, her comics provide an exploration of the complexity and richness of the Gulf cultural identity. In the comic book *Yes, I'm Hot in This* (Fig. 5), Huda Fahmy explores the challenges of being an American Muslim woman, debunking stereotypes about her culture.

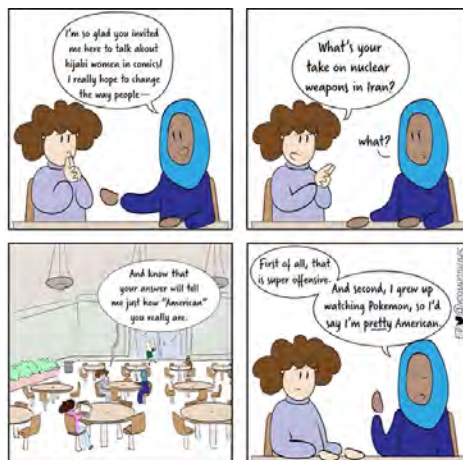


Fig. 5. Panel *Yes, I'm Hot in This*. Screenshot from Facebook, @yesimhotinthis (March 20, 2025).

From answering common questions about her hijab to sharing anecdotes about her daily life in an abaya, Fahmy openly addresses misconceptions about Muslims and the Gulf region's cultural identity.

Through this perspective, the panels explore collective emotions rarely highlighted throughout other mediums, offering readers a different point of view. This representation favors a wide range of passionate states, ranging from *aggression* to *insensitivity*, highlighting the varied emotional landscape that these narratives evoke through dialogues, with “hijabi whistles” expressions (“go back where you came from”, “Why does your husband make you wear it?”, etc.). Umberto Eco (2004) emphasizes that meaning is not fixed but rather negotiated in the process of translation (negotiating: “Mouse or rat?”). Similarly, Fahmy's comics engage in a negotiation of meaning by representing the experiences of Muslim women in the context of Western culture. In this direction, there are other examples, *Lala Comics*, created by Umm Sulayman, a British-Algerian Illustrator and cartoonist who grew up between the Arabian Gulf and the UK. This commitment of Gulf Arabian comics to prompt a reflection on genre narratives through a language that does not express them directly but requires the reader to have the cognitive and emotional capacity to recognize them in order to cooperate in the construction of meaning is extremely evident in a webcomic, which clearly stands out from the use of ironic discourse and sarcasm. *Hijab Girl*, by Saudi artist Sarah Al-Hazmi, published in 2021, addresses relevant social issues, challenging traditional cultural and gender representations (Fig. 6).

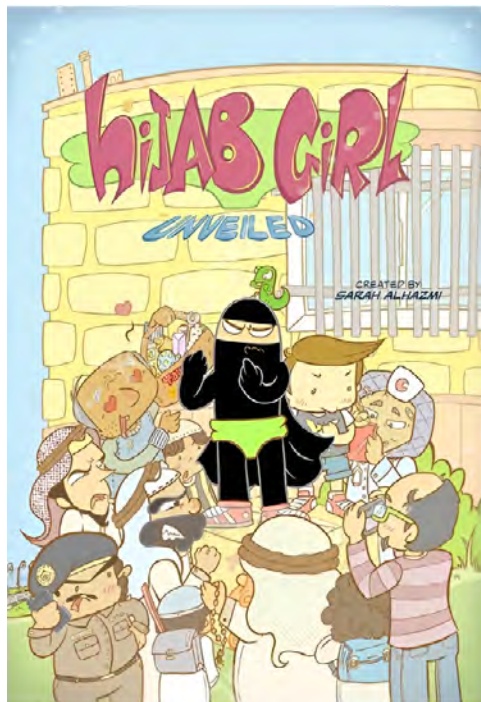


Fig. 6. *Hijab Girl*. Screengrabbed from cargocollective.com (March 20, 2025).

The story begins with the protagonist, a young Saudi girl, who is hit by a car and finds herself flying through the air, landing on a pair of green underwear. This event attracts the attention of a young man named Fady, who witnesses what happened and thinks he is in front of a superheroine, becoming her helper (Fig. 7).

Although she does not face alien threats or mechanical monsters, *Hijab Girl* fights against ignorance, indifference, and complacent enemies that often prove more stubborn. As indicated in an article about an exhibition of Arabic comics that reflect the socio-political culture of the region, *Hijab Girl* employs the trope of the superheroine even though the protagonist does not challenge any evil character or alien invader, but it functions as a metaphor for the challenge to ignorance and passivity.

The panels refer to local cultural elements through personal stories that offer insights into the cultural identity of the region and the social changes taking place. We find, therefore, thematic-figurative isotopies that focus on two central semantic axes: cultural identity and gender dynamics. In the case of cultural identity, it is articulated through visual and verbal references to Saudi culture and the Islamic religion, through the representation of the local urban context and the use of traditional female and male accessories and clothing. These elements are not represented as static but as part of a dynamic system that oscillates between tradition and modernity, also through language and the use of ironic discourse.



Fig. 7. *Hijab Girl*. Screenshot from cargocollective.com (March 20, 2025).

On the other hand, gender dynamics are articulated through the figure of the protagonist herself, whose being and doing combine collective traditional traits with individual will. In fact, the setting of *Hijab Girl* is crucial to understanding its meaning (Fig. 8).



Fig. 8. *Hijab Girl*. Screengrabbed from cargocollective.com (March 20, 2025).

From the first panel, the setting is that of the Saudi urban context. However, on a second reading, we can identify visual and verbal devices that could not be recognized by an incompetent reader. In this sense, we can refer to the thought of Roman Jakobson (1921), who proposes a reflection on the ambiguity of the concept of realism with reference to the artistic current, considering that the term has a double meaning: what the author proposes as a realist, and what the judge evaluates as such. Obviously, this has to do with the individual relationship between the judge and the work, giving value to the subjective point of view. In this sense, we would speak of conventional realism, based on the ability of those who enjoy the cultural text to recognize the traits that compose it and their relationships.

In the case of comics, this also concerns the property of the drawing when it is constructed in such a way as to generate an effect of similarity. However, as Eco (1997) reminds us, it is not the sensation itself that is produced but an impression of it. The panels in *Hijab Girl* do not present a realistic quality of drawing, but they include strong cultural references at a visual figurative level

with respect to the typical elements of Saudi urban space, as well as traditional female and male clothing. At a textual level, figurativity is found in the dialogues between the protagonist and the male figures, as well as in the form of sarcasm. The choice of a female protagonist who wears the hijab, the reference to the superheroine who is not such, refers to cultural identity while expressing resilience. This has to do with the operation of completing the text, a system of nodes in which the cooperation of the Model Reader is activated (Eco 1979). Without knowledge of the Saudi urban context, the reader can hardly grasp the degree of verisimilitude of the work. That impression of a feeling of similarity would, therefore, fall by reducing the text to a humorous comic strip without any perceptible deep meaning, leading to a failure to activate the effect of a sense of truth, that textual effect whose recognition represents the starting point for the identification of that specificity of the text, which is fully manifested in what it generates or could have generated (Pezzini 2007).

5.2. Gulf Digital Narratives: The Intersection of Heritage and Contemporary Identity

In analyzing these works, we must also consider the role of digital platforms in their creation and dissemination¹. In the Gulf region, many cartoonists and illustrators use social media and online platforms to share their work, creating new forms of community and dialogue around their narratives, literally engaging the public through the model they are helping to develop in the United Arab Emirates of participatory culture. In this way, comics demonstrate a deep dedication to transmedia storytelling, seamlessly expressing their art on various media platforms, with a notable emphasis on social media.

The innovative aspect, therefore, also concerns artistic practices and modes of communication,

closely connected to immediacy, periodicity, and the establishment of a more direct exchange with the reader. Furthermore, the absence of format constraints and editorial censorship means that authors are free to experience not only the narrative, genre and graphic dimension of comics but also and above all the field of meta-comics, when comics go beyond themselves to narrate comics and so on to return.

Based on these considerations, I chose to work on these texts not only for their exceptional characteristics and geographical origins but also for how they build a memory map. In fact, one of the most interesting aspects concerns the process of transformation of the texts, which goes from a narrative of testimony to a critical reflection on the nature of images by the comic strip through individual memory, different from the collective one reconstructed by the media.

A notable example is the work of Khalid Mezaina, an Emirati artist whose work often explores the intersection of heritage and contemporary life. His narratives provide a window into the complex process of constructing identity in a rapidly changing society. One of his works, in particular, is a digital comic strip titled *Karak Run!*, depicting an elderly Emirati woman in search of a cup of Karak! (Fig. 9).

for the reader, according to the three types of emotions identified by Daniele Barbieri (2005). Despite the face being covered by the burghu, emotions and reactions are visible through the gaze and lead the reader to understand the evolution of the story, exacerbated by other visual expedients. In fact, the story becomes more intriguing as the character moves from a traditional appearance to using the phone to find a coffee shop and book a ride. This juxtaposition showcases the landscapes of the Emirates while the character opts for a ride in an Arabian Oryx instead of calling an Uber. It is here that figurativization goes beyond the visible and the readable, approaching the sensorial act and forms of contact. Webcomics not only take charge of the relationship between verbal text and image, but define the link between playful and aesthetic values, encouraging passionate processes and skills on the part of the reader. The blog interface suggests the user scroll down to explore the panels and follow the evolution of the story². The graphic style lends itself to involving the reader in a more immersive experience. This short comic shows how comics can tell a complex story, suggesting a world rich in cultural and historical references with very few words and in a few frames. Each single panel appears to be constructed with extreme care, showing unexpected facets in the representation of women. In this way, the characteristic of comic language, which is essentially elliptical, is exacerbated: the reader is not shown all the phases of a story or a single action, but significant fragments are selected, as highlighted by Pascal Lefèvre (2005).

This also has to do with the elements that are gradually arranged within the space of the panels, the shapes they assume, the position of the character, the gaze, the chromatic qualities that change, and, finally, the shifting of the frame limit that evokes the emotion of surprise and produces a rhetorical effect of summoning the reader. Furthermore, it must be considered that although digital comics retain the essential characteristics of sequential art in the passage from one panel to another, they differ when text and images fill the space triggered by a click or a scroll that follows the vertical reading, creating a hybrid mechanism. In this case, we can clearly observe a dynamic interaction between the visual representations of traditional Emirati clothing and contemporary elements, symbolizing the continuous tension between the past and the present.

Many artists draw on shared cultural experiences, historical events, heritage symbols, and folklore to place their narratives within a broader Emirati context. In doing so, they move from the narrative of the self, using comics as a device. Of course, narrating the self is reinforced by the very idea of being on social media. But here, it is a not being able to do, translated into being able to do thanks to the languages of comics. An example is biocomics. For example, the artist known only by the pseudonym “Sono Moza” published on social media panels often incorporating elements of Emirati oral traditions and historical references, such as the traditional dresses or practices, contributing to the preservation and evolution of collective memory through a contemporary medium (Fig. 10). Such depiction invites the reader to enjoy the beauty of the forms and to look for intertextual references within the composition of the panels.



Fig. 10. Sono Moza online panels. Screengrabbed from Instagram @sonomoza (March 20, 2025).

By placing the collective and cultural symbols of the Emirates against the background of the characters' individual stories, these objects are actually marked, becoming more intense precisely because they are familiar and recognizable. This happens through the possibility given to the reader to recognize realistic elements in a fictional space.

Through detailed illustrations of traditional dress, costumes, and evolving celebrations, these comics strengthen collective memory among Emirati readers and educate a wider audience while also strengthening the Emirati semiosphere. In the context of Sono Moza's online panels, the Emirati semiosphere comprises a rich fabric of symbols, narratives, and discourses that inform and shape the production and interpretation of cultural texts, like in the case of the practices of dining situated on the floor. The backgrounds and environments depicted reflect the architecture and urban landscape of the UAE, such as the Museum of Future in Dubai. This visual context helps situate the narrative within Gulf culture and traditions, offering a more authentic immersion and connection to cultural identity (Fig. 11). In this way, the panels contribute to the circulation or recirculation of cultural signs and symbols, contributing to the preservation and socialization of collective memory. On the other hand, intertextuality connects the local with the global, creating a link with the external reader. For instance, a panel depicts the *Family Guy*'s characters with the background of the Burj Al Arab (Fig. 11).

Other panels focus on gender dynamics, allowing for the subversion and recontextualization of cultural tropes and gender narratives, offering an alternative perspective that broadens the range of voices that challenge dominant discourses (Fig. 12). In some of the panels published on social media, figurative and thematic isotopies that reflect everyday life become evident, alongside the representation of gender dynamics. In this context, the narrated story represents a challenge to traditional gender expectations (Fig. 12).

Along the same line are the online panels by Aysha Al Hamrani that describe the character's experiences in the life of an Emirati woman, using visual metaphors that subvert stereotypical representations of Arab women and men (Fig. 13). The author's Instagram profile is the space in which the panels and characters come to life, entering into direct reference with other visual languages, such



Fig. 11. Sono Moza online panels. Screengrabbed from Instagram @sonomoza (March 20, 2025).



Fig. 12. Sono Moza online panels. Screengrabbed from Instagram @sonomoza (March 20, 2025).

as photography. The visitor can, in fact, recognize that degree of similarity, or rather its effect, with respect to the author. The character in her strips has traits that identify him with the author. We could talk about the illusion of a stable and unified autobiographical subject constructed in the interaction between the author and the self in comic strips and bio-comics.



Fig. 13. Screenshot from Instagram @mnawrah (March 20, 2025).

The autocommunication plays a fundamental role in narrative self-construction, functioning as a process of interpretation and meaning-making process that can facilitate intercultural communication and drive socio-cultural transformations. Through webcomic panels, Al Hamrani delves into the character's personal experiences, reflecting on themes of family, tradition, and the rapid social changes within Emirati society. His panels are characterized by a distinctive visual style that combines traditional Emirati aesthetics with modern comic storytelling techniques, offering readers a unique look at the complexity of balancing tradition and modernity.

While many representations of gender in comics can be passive or objectified, the character here emerges as a figure of power, determination, and action. Her presence highlights that women can be active protagonists in their lives, challenging the idea that modesty equates to weakness. With her attitude, the character represented within this comic embodies this idea of gender performativity, challenging cultural expectations regarding the role and representation of gender in society.

6. Discussion. Intertextuality, cultural identity, and gender representation. For a Typology of Arabian Gulf comics.

The exploration of identities in Gulf comics sits at the intersection of cultural representation, social dynamics, and artistic innovation, sometimes highlighting prevailing stereotypes and proposing innovative elements that contribute to a more inclusive and dynamic cultural narrative.

Through this lens, *The 99*, Shamma illuminates the complexities of cultural

representation and the potential for redefining gender roles within contemporary contexts.

The explored examples demonstrate their richness in intertextual references to pop culture, current events, and shared experiences, contributing to its richness and resonance within contemporary society. Eco's concept of intertextuality highlights the ways in which texts are cited and influenced by other texts, enriching their meaning through layers of cultural references and associations (Eco 1976). For instance, the influence of manga on the production of Emirati comics highlights how these works can integrate, negotiate, and translate the distinctive elements of manga within Arabian Gulf history, characterized by its own symbols and signs, contributing to the creation of third texts, loaded with meanings regarding the typologies of culture and their translation.

The characters encountered embody a fusion of Western and Eastern cultural symbols. While their aesthetic inspiration may recall Western comic conventions, their identity connects them to the traditions and cultural values of the Arabian Gulf, thus creating a hybrid identity that reflects the complexity of cultures. In this regard, comics serve as a place of cultural critique and creativity through intertextual play, inviting readers to participate in a dynamic dialogue that crosses linguistic and cultural boundaries. This movement between cultural authenticity and hybridity is also clearly represented through Arabic and English texts or juxtapositions of traditional and modern images that challenge Western assumptions about women and gender dynamics. In particular, Roland Barthes (1957), through his concept of *myth*, provides a theoretical framework to understand how dominant ideologies and cultural narratives influence our understanding of gender roles and identities. Barthes argues that myths are cultural constructions that reflect and reinforce society's values and beliefs. In the context of this comic, the representation of the characters challenges the traditional myth that women who wear the hijab are passive or oppressed, highlighting how myths can be subject to contestation and reinterpretation through popular culture and the media.

Finally, Homi Bhabha's theories of hybrid culture and the "third space" (1994) offer an important perspective on how cultural identities are negotiated and constructed in the era of globalization. With the fusion of Western and Eastern aesthetics, these comics embody this idea of cultural hybridity, offering a new and innovative representation of the experiences of Muslim women and men who challenge traditional cultural and religious dichotomies.

In Gulf comics, one can observe how characters and stories not only reflect local culture but also interact with external influences, creating a kind of intercultural dialogue. Through the representation of "other" characters, the comics activate a process of negotiation and exploration of identities. In Arabian Gulf comics, this exploration intersects cultural representation, social dynamics, and artistic revolution, sometimes highlighting dominant ideologies and proposing elements that contribute to a more dynamic cultural narrative.

The analysis narratives revealed two primary categories that emerge through the lens of the theoretical model of the semiotic square (Greimas, Courtés, 1986), the elementary structure of signification. We can, therefore, identify the opposition of two terms, *presence* versus *absence* of the cultural identity. Elements of the Gulf culture act as central visual symbols. These are not just decorative elements but signs that recall the Islamic and Gulf traditions.

However, as emerged from the analyses, these referents are revalorized in the context of the comic, assuming values linked to strength, affirmation of the self, and gender dynamics. In the case of the hijab, for example, it becomes an integral part of the character's identity, an emblem of opposition to conformism, challenging Western collective perceptions and rethinking traditional local roles. The other opposition that emerged from the analyses is that relating to the representation of gender as *negative* versus *positive*. The latter emerges in several characters who are often depicted as strong, active, and determined women and men struggling with the quality, challenges, and humor of the protagonists. This characterization opposes a stereotypical construction in particular of the female figure in her being a passive victim, therefore in the term of negative representation. An articulation of this type determines values such as strength, resilience, perseverance, and self-affirmation. On the basis of these axiologies, it is possible to identify typologies of comics that integrate the themes of cultural identity and gender representation in the selected examples. Based on the observations conducted and the data collected, together with informal conversations and the analysis through the semiotics perspective, they can be classified according to the emerging values in the narration of cultural identity and gender dynamics, divided into absence, presence, acquisition, negotiation of cultural identity, positive or negative gender representation. Therefore, we identify four typologies. Comics that celebrate tradition and cultural identity: among these are those that use visual and narrative symbols, reinforcing cultural identity and continuity with heritage.

Shamma, for example, uses the abaya as a reinterpretation of the symbol linked to cultural pride that challenges Western perceptions that associate it with the practice of oppression. Comics that challenge tradition and cultural identity: in this case, these are examples, such as *Hijab Girl*, in which the protagonist takes on the role of a superheroine, questioning patriarchal stereotypes, that question the implications of cultural norms through ironic discourse without denying or abandoning them. Comics that negotiate between tradition and contemporaneity include comics that balance cultural heritage elements with contemporary themes and figures.

This is the case of *Karak run!*, in which we see a fusion between traditional symbols, such as the burghu, and contemporary ones, such as the cell phone and the reference to the Uber ride. Comics with positive representations of gender: this typology includes comics that present female characters who challenge patriarchal norms while maintaining a strong connection with their own cultural identity, as in the case of *The 99* and *Hijab Girl*, which include the trope of the superheroine but offer an alternative vision to the hypersexualized archetypes of Western superheroes and the stereotypes of subordination and passivity of the female figure. Comics with critical representations of gender dynamics. This typology includes comics that use satire and humor as a key to criticizing patriarchal norms and Western stereotypes, highlighting social pressure from and through different cultural contexts. We, therefore, find comics such as *Yes, I am Hot in This* and *Hijab Girl*, but also the tables of Sono Mosa and Aysha Al Hamrani.

7. Conclusion

Likely, the strong presence of digital comic strips and webcomics in the Arabian Gulf is an expression of a global trend that makes comics a space of expression facilitated by the possibility of publishing one's own strips on the web, so we could say that it is just a matter of keeping up with the times. Indeed, in this context, the defining element of CCG is the significance of being a step backward. What does this imply? It suggests that the explosive aspect of comics in the Arabian Gulf is inherently linked to its innovative capacity, not novel to the medium itself, to articulate narratives that might remain marginalized or unexpressed in conventional discourses and through other semiotic systems.

In this framework, Arabian Gulf comics work as both an artistic and a social expression. We can think of them as *laboratories of freedom*, as well as metaphors for an archive. In these instances, comics, even more than in their traditional guise, on one hand, become a place of creative experimentation; on the other, they explore their ability to reorganize collective memory, all within a fictitious dimension that allows for interactive imagination. These variations highlight the dynamic nature of cultural expression and the multiplicity of experiences within the region, contributing to the ongoing transformations in gender narratives and cultural identities.

These conclusions lead to questions about the possibility of discussing these themes from a transnational perspective of shared imagination. Future research in this area will question stereotypes and myths while using comics to comprehend how cultures perceive their own gradual and dramatic social transformations. This also concerns looking at comics as the place where social activism can find a space to express voices, particularly in the digital semiosphere, and operating a crystallization of culture, its past, and its transformation, ultimately integrating it into a living cultural heritage.

Note

¹ Some of the analyzed comics and artists under this paragraph have been exhibited in the Emirati Comics and Illustration Exhibition organized and curated by Sarah L. Nesti Willard, that took place at the Abu Dhabi's Manarat Al Saadiyat in 2024.

² <https://khalidmezaina.blogspot.com/>.

Bibliografia

-
- Al Marri, Roudha, Caielli, Ilaria
 2019 *UAE 101 Stories And Cultural Learnings*, Dubai, Qindeel Printing and Publishing Services.
- AlMaazmi, Ahmed Yaqoub
 2021 *The Apocalyptic Hijab: Emirati Mediations of Pious Fashion and Conflict Talk*, "Hawwa", 19, 1, 5-27.
- Assmann, Jan, Czaplicka, John
 1995 *Collective Memory and Cultural Identity*, "New German Critique", 65, 65, 125–133.
- Barbieri, Daniele
 2005 "Linee inquiete. L'emozione e l'ironia nel segno grafico", in Barbieri, Daniele (a cura di), *La linea inquieta. Emozioni e ironia nel fumetto*, Roma, Meltemi, 193-213.
- Barthes, Roland
 1957 *Mythologies*, Paris, Seuil.
- Bhabha, Homi K.
 1994 *The location of culture*, London, Routledge.
- Boero, Marianna, Greco, Cristina
 2022 *How advertising preserves cultural identities while communicating societal changes: A comparative study of the representation of women between Italy and Saudi Arabia*, "Lexia", 39, 40.
- Coleman, Rebecca, Ferreday, Debra
 2010 *Introduction: Hope and Feminist Theory*, "Journal for Cultural Research", 14.4, 313–321.
- Deeb, Mary-Jane
 2012 *The 99: Superhero Comic Books from the Arab World*, "Comparative Studies of South Asia, Africa and the Middle East", 32, 2, 391–407.
- Douglas, Allen, Malt-Douglas, Fedwa
 1994 *Arab Comic Strips: Politics of an Emerging Mass Culture*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press.
- Eco, Umberto
 1976 *A theory of semiotics*, London, Bloomington, Indiana University Press.
 1979 *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*, Bloomington, Indiana University Press,
 1997 *Kant e l'ormitorinco*, Milano, Bompiani.
 2004 *Mouse or Rat? Translation as Negotiation*, London, Weidenfeld & Nicolson, Orion.
- Gibson, Mel
 2016 "Comics and Gender", in Bramlett, Frank, Cook, Roy, Meskin, Aaron (a cura di), *The Routledge Companion to Comics*, Taylor & Francis, 285-293.
- Greco, Cristina
 2014 *Graphic novel: confini e forme inedite nel sistema attuale dei generi*, Roma, Edizioni Nuova Cultura.
 2021 "Food Heritage, Memory and Cultural Identity in Saudi Arabia: the Case of Jeddah", in Stano, Simona, Bentley, Amy (a cura di), *Food for Thought. Numanities - Arts and Humanities in Progress*, vol 19. Springer, 55-74.
- Greco, Cristina, Leone, Massimo
 2025 *Wearing the Veil in the Web: Transformations of Social Norms and Everyday Practices in the Digital Sphere Within the MENA Region*, "International journal for the semiotics of law - Revue internationale de sémiotique juridique".
-

- Greimas, Algirdas Julien, Courtés, Joseph
1986 *Sémiotique: dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.
- Hallwachs, Maurice
1980. *The Collective Memory*, New York: Harper & Row.
- Hall, Stuart
1990 "Cultural Identity and Diaspora", in Rutherford, Jonathan, Rutherford, Andrew, *Identity: Community, Culture, Difference*, London, Lawrence & Wishart, 222-237.
- Hoigilt, Jacob
2017 *Egyptian Comics and the Challenge to Patriarchal Authoritarianism*, "International journal of Middle East studies", 49.1, 111-131.
- Lefèvre, Pascal
2005 "Meno è più. Una lettura ravvicinata di un manga alternativo, Kuchizuke (Baci) di Kiriko Nananan", in Barbieri, Daniele (a cura di), *La linea inquieta. Emozioni e ironia nel fumetto*, Roma, Meltemi, 193-213.
- Lévi-Strauss, Claude (a cura di)
1977 *L'identité*, Séminaire interdisciplinaire dirigé par Claude Lévi-Strauss, professeur au Collège de France, 1974-1975, PUF, Paris.
- Lotman, Jurij Mihajlovic
1990 *Universe of the mind: A semiotic theory of culture*. Bloomington: Indiana University Press.
2009 *Culture and explosion*, Grishakova, Marina (a cura di), Berlin & New York, Mouton de Gruyter.
- Mohanty, Chandra Talpade
1984 *Under Western Eyes: Feminist Scholarship and Colonial Discourses*, "Boundary" 2, 12/13, 333-358.
- Mustafa, Balsam
2024 *Feminist Activist Ethnography through Arabic Twitter: Fellowship as a Method*, "Feminist Review", 136.1, 142-160.
- Nesti Willard, Sarah, Laura, Tariq, Urwa
2021 *Emirati Women Illustrators on Instagram: An Exploratory Study*, "Participations: Journal of Audience & Reception Studies", Volume 18, 2, 210-233.
- Nesti, Willard, Sarah Laura
2024 "Illustrations, Comics and Graphic Novels from the UAE", in Tresso, Claudia Maria, Guardì, Jolanda, Nesti, Willard, Sarah L. (a cura di), *Visual Narratives and Global Journeys. Unveiling Contemporary Arab Cultures*, Turin, Edizioni Centro Studi Ila, 25-36.
- Noxolo, Patricia, Safiya Hamis
2023 *Beyond the Decolonial? Decolonial and Muslim Feminist Perspectives*, "Dialogues in Human Geography", 13.3, 363-66.
- Pezzini, Isabella
2007 *Il testo galeotto. La lettura come pratica efficace*, Roma, Meltemi.
- Ricœur, Paul
1990 *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil.
- Sayfo, Omar
2017 *Local Minds, Foreign Hands: Animation in Saudi Arabia and the Gulf*, "Animation in the Middle East", I.B.Tauris & Co. Ltd, 69-83.
- Van Zoonen, Liesbet
1994 *Feminist Media Studies*, Sage Publications.

<https://www.arabnews.com/node/1804241/lifestyle>
<https://cargocollective.com/Alhazmi/Hijab-Girl-1>

Effetti collaterali

Dietro le quinte di *Tintin in Tibet*, il libro dove si incontrano
vita e opera di Hergé
Sergio Rossi

Abstract

Tintin in Tibet is a key work in Hergé's career both for its quality of execution and because it tells the story of the artist's personal and artistic crisis, as well as his friendship with the Chinese artist Tchang Tchong-jen, which is the foundation of the "ligne claire" style which has been studied, imitated, and loved by generations of authors and readers around the world.

Keywords: Hergé, Tchang Tchong-jen, ligne claire, friendship, crisis.

Tintin in Tibet è un'opera chiave nella carriera di Hergé sia per la qualità della realizzazione, sia perché è il racconto della crisi personale e artistica del suo autore e dell'amicizia con l'artista cinese Tchang Tchong-jen che è alla base dello stile della "linea chiara" studiato, imitato e amato da generazioni di autori e lettori in tutto il mondo.

Fin dalla sua prima pubblicazione in rivista nel 1959, *Tintin in Tibet* è una delle più amate da lettori e lettrici di ogni generazione e ogni età nonostante, o forse *perché* sia una storia anomala, nella trama e nel disegno, rispetto a quelle della serie che l'hanno preceduta: pochi sono infatti i personaggi coinvolti, non c'è nessun intrigo da svelare e nessun cattivo con cui il giovane reporter belga debba confrontarsi. È questo continuo "racconto in levare" che permette a Hergé di raggiungere il massimo della potenza espressiva, mettendo in pagina alcune soluzioni stilistiche in anticipo sui tempi che rappresentano il vertice della grandiosa parabola editoriale che ha lanciato lui e il suo personaggio nell'Olimpo del fumetto, una parabola iniziata nel 1935 con l'albo *Il loto blu* in cui impone definitivamente quel peculiare stile grafico-narrativo detto "linea chiara" che ancora oggi fa scuola nel mondo.

Infine, *Tintin in Tibet* è l'opera chiave nella carriera di Hergé, al secolo Georges Remi anche perché è la più autobiografica: non solo vi ha inserito le sue passioni culturali, ma anche il racconto della crisi che, alla fine degli anni Cinquanta, lo porta a un cambiamento totale della propria vita personale e artistica; infine, ultimo ma non minore, è il racconto della sua amicizia con Tchang Tchong-jen, l'artista cinese che appare con il suo nome nelle vesti del giovane amico cinese di Tintin nella storia *Il loto Blu* (1933), l'altra opera fondamentale della carriera di Hergé alla quale Tchang aveva dato un contributo decisivo, cambiando in manie-

ra radicale l'approccio grafico e narrativo al racconto a fumetti del fumettista belga che, da quel momento in poi, si trasforma nel grande autore che tutto il mondo ancora oggi ammira, legge e studia.

Tintin in Tibet esce nel 1960, due anni dopo la precedente avventura, *Coke in Stock*, una complicata trama su un traffico di immigrati clandestini ambientata in Medio Oriente la cui lavorazione aveva preso due anni. Addirittura, per raccontare una lunga sequenza ambientata su una nave cargo, Hergé si era imbarcato insieme al suo principale collaboratore, il fumettista Bob de Moor, su un cargo che aveva le caratteristiche di quello apparso nelle pagine disegnate. Il viaggio era anche un modo per uscire dalle complesse dinamiche del lavoro e della vita coniugale. Nel 1950 Hergé aveva infatti creato gli Studios Hergé in cui aveva riunito un gruppo di autori che lo aiutavano non solo nella produzione delle storie a fumetti di Tintin e di molte di quelle che apparivano nel settimanale a fumetti dedicato al giovane reporter, ma anche nella realizzazione dei cartoni animati e a tutti i prodotti di *merchandising* derivati. Era il culmine di una carriera iniziata ventisei anni prima, portata avanti con dura abnegazione. Nato nel 1907, Hergé aveva cominciato a disegnare fumetti nel 1924 per una rivista scout, per poi passare nel 1928 al supplemento *Le Petit Vingtième* del quotidiano cattolico, molto di destra, *Le Vingtième Siècle*, diretto dall'abate Norbert Wallez. In redazione conosce Germaine, la sua prima moglie, mentre il 10 gennaio 1929 esce la prima puntata di *Tintin al paese dei Soviet*. Nonostante il segno ancora grezzo e una trama piena di luoghi comuni contro il comunismo sovietico, il personaggio e la storia hanno subito un grande successo, ed Hergé diventa un fumettista di professione e un illustratore molto richiesto: non solo prosegue con le avventure del giovane reporter ma, sempre per "Le Petit Vingtième", crea anche i personaggi di *Quick et Flupke* nel 1930, mentre nel 1935, per il giornale cattolico francese "Cœurs vaillants", scrive e disegna *Les Aventures de Jo, Zette et Jocko*. Dopo il viaggio in Russia, Hergé manda il suo reporter prima nel Congo Belga (1930-31) e poi negli Stati Uniti d'America (1931-32), e poi, nella quarta avventura, *I sigari del faraone* (1932-34), gli fa vivere una complessa quanto confusa trama tra l'Egitto, l'Arabia e l'India che avrebbe dovuto concludersi in Cina in un secondo tomo. Se da un lato lo stile grafico di Hergé migliora vignetta dopo vignetta, la scrittura, e soprattutto la documentazione, è ancora piena di approssimazioni e luoghi comuni, qualche volta anche al limite del falso storico. È per questo che, all'annuncio della prossima trasferta in Cina di Tintin, l'abate Léon Gosset, cappellano degli studenti cinesi che studiavano all'università cattolica di Lovanio, chiama Hergé e gli chiede di documentarsi davvero sugli usi e costumi cinesi prima di scrivere e disegnare *Il loto blu* e, per questo, gli raccomanda di incontrare Tchang Tchong-jen. Nato a Shanghai nel 1907, Tchang è un giovane artista di religione cristiana che ha studiato in Cina dai Gesuiti ed è venuto in Belgio per studiare l'arte occidentale. È un incontro fatale, sia per l'uomo Georges sia per l'artista Hergé: nasce una grande amicizia, al punto che, secondo il fumettista Laurent Colonnier, sembra sia anche sfociata in una vera e propria storia d'amore (Colonnier 2024) di cui però non abbiamo testimonianze. Di certo nasce una grande intesa artistica. Da un lato Tchang introduce l'amico Georges alla calligrafia (è Tchang che realizza le scritte in cinese che compaiono nel libro), all'arte e agli usi e costumi cinesi che saranno fondamentali per far evolvere il suo segno grafico verso quella maturità artistica che lo renderà immortale, dall'altro Hergé si documenta per la prima volta in maniera maniacale, non solo per raccontare al meglio il delicato momento

storico della Cina del 1935, ma anche i pregiudizi e gli stereotipi occidentali verso il popolo cinese.

L'intesa tra i due è tale che Hergé chiede a Tchang di firmare con lui il libro. È un caso unico nella storia editoriale del personaggio: nessun nome dei collaboratori di Hergé, sia per le storie, sia per i disegni, è mai apparso negli albi di Tintin. Questa decisione porterà nel secondo dopoguerra a uno scontro prima con l'amico e collaboratore Edgar Pierre Jacobs, il quale aveva chiesto di inserire il suo nome come coautore, e poi con il giornalista e scrittore Jacques Van Melkebeke proprio per la trama di *Tintin in Tibet*, che aveva collaborato alle trame di quasi tutti i libri del personaggio fino a quel momento.

Invece Tchang rifiuta, non solo perché non sente suo il personaggio, ma anche per opportunità politica: il racconto è molto critico nei confronti degli occupanti giapponesi in Cina, e l'artista non vorrebbe avere ritorsioni al suo ritorno in patria. Paradossalmente, nel 1973, sarà Hergé a subire ritorsioni dal governo comunista cinese proprio per la precisione con cui ha rappresentato quel periodo storico ne *Il loto blu*: il visto per la Cina non gli sarà infatti concesso a causa dell'apparizione nella storia di Chiang Kai-Shek, prima presidente della Cina e poi dello stato di Taiwan mai riconosciuto dal governo comunista cinese, mentre la storia verrà tradotta solo nel 1984.

La pubblicazione de *Il loto blu* segna così l'inizio della consacrazione di Hergé tra i maestri del fumetto, un successo grazie al quale verrà graziato dopo la fine della Seconda guerra mondiale per il suo appoggio alla destra francese durante l'occupazione nazista del Belgio.

Tchang e Hergé si salutano nel 1935, promettendosi di rivedersi presto. Ma dovranno passare trentasette anni prima che si avveri il loro desiderio.

Dopo la fine della Seconda guerra mondiale, Tchang verrà infatti travolto dalla rivoluzione maoista e dalla messa al bando di tutta l'arte occidentale la cui conoscenza l'artista cinese, appassionato di Auguste Rodin, portava avanti nelle sue opere e nelle sue lezioni agli studenti, e non riuscirà a mettersi in contatto nemmeno per lettera con l'amico belga che, negli stessi anni, cerca di trovare un contatto con l'amico scomparso attraverso i ristoratori della comunità cinese di Bruxelles: sarà grazie a uno di questi che troverà il modo per raggiungere l'amico.

Nel frattempo, Hergé è sempre più impegnato con Tintin: ha stretto un accordo con l'editore Casterman per adattare le storie precedenti del personaggio apparse su "Le Petit Vingtième" nel nuovo formato a 64 pagine dei libri a fumetti e realizzare nuove storie del personaggio; deve portare avanti la rivista a fumetti omonima edita da Raymond Leblanc e gestire i tanti collaboratori per produrre i cartoni animati e il merchandising con gli Studios che portano il suo nome. Ma l'uomo Georges ha superato i cinquant'anni, lavora ininterrottamente da più della metà della sua vita e sente che l'energia creativa si sta affievolendo, una sensazione che, confessa all'amico Jacobs, lo tormenta da dieci anni. Ha molte idee per nuove storie ma, come sempre, non riesce a dare loro una forma con facilità, anche perché il mondo intorno a lui è cambiato, come stanno cambiando i modi per narrare a fumetti mentre il suo Tintin è rimasto immutato dagli anni Trenta. Anche nella vita privata le cose non vanno meglio: il matrimonio con Germanie si trascina stancamente; non hanno avuto figli perché lui è sterile a causa, dice lui, di un'esposizione ai raggi X per curare una malattia infantile e, infine, si innamora di una sua collaboratrice, Fanny Vlamynck.

La somma algebrica tra eventi pubblici e privati sfocia in una crisi creativa che

travolge tutto, le amicizie, il lavoro, la fedeltà a sua moglie, e gli impedisce di disegnare e scrivere. Come racconta al giornalista Numa Sadoul (Sadoul 2000), Hergé va allora da un analista e gli dice che tutto quello che sogna è bianco, e che non sa come portare avanti la nuova storia del suo personaggio; l'analista gli risponde che forse dovrebbe lasciar perdere tutto, fermarsi ed esorcizzare quei demoni bianchi, ossia la purezza, la fedeltà, l'amicizia, che lo attanagliano. Ma uno scout va sempre avanti, ed Hergé, che nell'animo è sempre uno scout, decide di superare la crisi accettando i suoi demoni, quindi di essere un peccatore, di non essere perfetto e puro come voleva. Lascia Germaine, con la quale manterrà sempre e comunque un legame affettivo, e va a vivere con Fanny. Ricomincia anche a lavorare, e il risultato è *Tintin in Tibet*, che esce nel 1960. Il bianco diventa la neve dell'Himalaya dove è caduto l'aereo sul quale viaggiava Tchang in volo per il Belgio per raggiungere, venticinque anni dopo *Il loto blu*, l'amico Tintin, mentre la storia si assottiglia come l'aria a ottomila metri: non ci sono nemici, non ci sono intrighi da risolvere, non c'è alcuna azione concitata, solo la ricerca, sulla carta per Tintin e nella vita reale per Hergé, dell'amico Tchang. "La mia ambizione", dice Hergé ancora a Sadoul (Sadoul 2000: 84), "è stata di semplificare, di raccontare una storia dove sembra un accadere nulla, senza il bisogno di esotismo, anche perché volevo vedere se riuscivo a tenere il lettore attaccato alle pagine". Per rendersene conto basta vedere come, dopo un'apparizione nelle prime pagine, scompaiono il professor Girasole e anche i Dupont e Dupond, ispirati al padre e lo zio che erano gemelli omozigoti, fonte di *gag* e battute fin dai tempi de *I sigari del faraone*. Cambia anche la storia. Grazie a Fanny, Hergé ha letto i libri sull'Himalaya di Maurice Herzog, il primo scalatore a superare gli 8 mila metri scalando l'Annapurna e nei quali trova anche la descrizione delle orme dello yeti sulla neve (per Herzog, non c'è dubbio che non siano quelle di un orso ma di un qualche ominide gigantesco), come anche quelli degli studiosi Giovanni Tucci e Fosco Maraini, ai quali si ispira per le scene di magia quali il sogno premonitore di Tintin su Tchang, la levitazione dei monaci buddisti e le loro visioni.

Anche lo yeti, che in precedenza sarebbe stato trattato come un mostro contro cui combattere come il gorilla de *L'isola nera* (1937) viene rappresentato come una figura tragica nella sua solitudine himalaiana, oltre che come il salvatore di Tchang dai rottami dell'aereo caduto.

Cambia anche il segno, che diventa più sintetico, essenziale ed evocativo, privilegiando come colore principale il bianco della pagina; cambia la scansione delle vignette, con alcune delle sequenze più straordinarie della storia del personaggio, da allora fonte di studio per autori e di ammirazione per i lettori: un esempio per tutti è la scena della camminata sull'altopiano innevato (tavola 35), che è un'unica immagine divisa in tre parti dove sono rappresentate tre azioni diverse.

Alla sua uscita *Tintin in Tibet* è un successo e, proprio in virtù della differenza con tutte le altre storie, diventa subito una delle preferite di più generazioni di lettori. È una storia che avrebbe potuto aprire una nuova epoca per il personaggio, un rinnovamento all'interno della tradizione di avventure che hanno segnato un lungo periodo di innocenza narrativa che, dopo la Seconda guerra mondiale, non è più possibile. E la storia successiva è infatti *I gioielli della Castafiore* (1962), una storia che non sarebbe stata possibile prima di *Tintin in Tibet*: Tintin resta a casa nel castello di Moulinsart e, invece di un'avventura esotica, finisce in una commedia piena di *gag* visive, battute e colpi di scena come nei migliori film di Ernst Lubitsch e Billy Wilder. Questo clima di rinnovamento tocca lo stesso Hergé che,

grazie al nuovo rapporto con Fanny, cambia vita: viaggia in tutto il mondo, ascolta i Beatles e i Pink Floyd, legge i nuovi autori del fumetto francese e internazionale e, infine, si innamora dell'arte moderna, in particolare di quella astratta, un caso paradossale per un disegnatore realista e maniaco della documentazione come lui. Tenta anche una carriera di pittore, forse perché gli va stretto essere considerato "solo" un fumettista, nonostante sia amato da generazioni di lettori in tutto il mondo, ma è una strada senza successo che lascerà dopo qualche anno. Comunque sia, tutto cambia.

Invece, non cambia nulla. Il libro successivo, *Volo 714 destinazione Sydney*, esce quattro anni dopo, il doppio del tempo rispetto agli altri, seguito da *Tintin e i Picaros* addirittura nove anni dopo. Entrambi sono deludenti: al confronto di *Tintin in Tibet* o de *I gioielli*, sembrano storie uscite in precedenza, con trame faticose e poco brillanti. In entrambe le storie è poi completamente assente qualunque riferimento a quanto accade negli anni Sessanta, al limite la presa di Cuba da parte di Castro ne *I Picaros*, mentre gli avvenimenti del Maggio francese del 1968 è come se non fossero mai avvenuti. Oltre a Bianca Castafiore, Hergé non aggiunge alcun personaggio femminile, confermando la sua visione di un universo misogino. Anche il disegno ne risente, perché lascia molta mano libera ai collaboratori Bob de Moor e Jacques Martin. L'ultimo libro, *Tintin e l'Alph Art*, ambientato nel mondo dell'arte moderna, verrà pubblicato postumo nel 1986, tre anni dopo la sua morte, ma non ha nulla di definitivo: rimangono infatti solo alcune pagine a matita e una sceneggiatura.

Dal 1960 al 1977, Hergé pubblica in tutto solo quattro storie di Tintin, niente rispetto al passato. Molti sono i motivi dietro questa scelta di frenare, se non bloccare la produzione. Di certo sentiva il peso della concorrenza e dei nuovi autori, primi tra tutti René Goscinny e Jean-Claude Forest. Nello stesso periodo, ossia dal 1964 al 1977, Goscinny e Uderzo realizzano ventiquattro albi di *Asterix il gallico*, senza contare tutte le altre storie scritte dal primo per altri disegnatori. Oltre a essere il creatore di *Asterix*, Goscinny dirige anche dal 1959, insieme allo sceneggiatore Jean-Michel Charlier, la rivista *Pilote* dove pubblica tutti i maggiori autori del fumetto francese degli anni Sessanta e Settanta che propongono segni e sceneggiature che cambiano in maniera radicale l'immaginario dei lettori. Infine, grazie al successo di *Asterix*, Goscinny porta alla ribalta l'autore di fumetti come uno dei protagonisti della cultura: come ha scritto Philippe Druillet (Druillet 2014), è stato Goscinny, non Hergé, a creare la società degli autori di fumetto. Forest è invece il creatore di *Barbarella* (1962), il primo fumetto dichiaratamente realizzato per un pubblico adulto, come anche lo scrittore di *Ici, Même* per i disegni di Jacques Tardi: pubblicato nel 1978 sulla rivista (*À Suivre*), sarà uno dei modelli per i *graphic novel* di tutto il mondo.

Vista a posteriori, è come se dal 1960 in avanti Hergé avesse sentito non solo il peso degli anni di lavoro, ma anche il suo sentirsi inadeguato ai nuovi tempi, e avesse dedicato il suo tempo a mantenere la posizione consolidata. E tutto questo nonostante, o forse proprio a causa di *Tintin in Tibet* e de *I gioielli della Castafiore*: è come se avesse pensato che più in là di questi capolavori non potesse andare, e avesse preferito non pubblicare altri libri che sarebbero stati solo delle pallide copie dei precedenti, come lo sono stati appunto i successivi, e come sono oggi le tante continuazioni di personaggi del passato le cui nuove storie non solo non aggiungono sfumature inedite, ma si rivelano dei surrogati, neppure divertenti, degli originali. Forse è anche per questo Hergé non ha mai voluto che i suoi più

stretti collaboratori, i citati Bob de Moor e Jacques Martin, scrivessero e disegnas-
sero nuove storie del personaggio pur essendo capaci di imitare perfettamente il
suo stile. Forse aveva dedicato così tanto tempo a un solo personaggio che non
riusciva a pensarne altri. Anche il romanzo a fumetti non era nelle sue corde, figlio
di un'epoca in cui gli eroi non hanno famiglia, legami lavorativi, familiari, perso-
nali, sentimentali e neppure roveli psicologici da mettere sulla pagina, con l'ecce-
zione di *Tintin in Tibet*. Infine, forse era semplicemente stanco.

L'unica cosa che Hergé non lascia perdere è la ricerca di Tchang.

Finché, nel 1981, i due amici riescono finalmente a incontrarsi di persona a Bru-
xelles. Si abbracciano con lo stesso affetto con cui Tintin e Chang lo avevano
fatto nelle pagine di *Tintin in Tibet* ventuno anni prima. La vita e l'opera si sono
finalmente riunite.

Bibliografia

-
- Coblence, Jean-Michel, Tchang, Yifei
2003 *Tchang ! Comment L'Amitié Deplaca Les Montagnes*, Bruxelles, Moulinsart.
- Colonnier, Laurent
2024 *Georges & Tchang: Une histoire d'amour au Vingtième siècle*, Grenoble, Glénat.
- Druillet, Philippe, Alliot, David
2014 *Delirium*, Paris, Editions Les Arènes.
- Farr, Michael
2001 *Tintin, le rêve et la réalité: l'histoire de la création des aventures de Tintin*, Bruxelles, Moulinsart.
- Floch, Jean Marie
2002 *Tintin in Tibet. Un esercizio di semiotica del fumetto*, Roma, Meltemi 2023.
- Maricq, Dominique
2007 *Hergé par lui-même*, Bruxelles, Moulinsart.
- Peeters, Benoit
2004 *Le monde d'Hergé*, Bruxelles, Casterman.
- Sadoul, Numa
2000 *Tintin et moi: entretiens avec Hergé*, Paris, Flammarion.
-

Semiotica ad alta quota. Il metodo Floch all'opera
in *Tintin in Tibet*
Luigi Virgolin

Abstract

Apparently marginal in the reception of Jean-Marie Floch's textual work, *Tintin in Tibet* in fact reclaims a central position wherein the core methodological principles of the structural paradigm find their place. Beyond presenting itself as an admirable semiotic reading of a frequently revisited comic book of choice, *Tintin in Tibet* is above all a discourse on the semiotic method and its analytical procedures. From this perspective, it is akin to Greimas's *Maupassant*, whose nature as practical exercises in textual semiotics now echoes in the subtitle of the Italian edition. Furthermore, just as scientific practice is inseparable from the researcher's ethics, so too does Tintin's mountain become Floch's exemplary form of life. This paper illuminates Floch's analytical method with examples drawn from the book.

Keywords: structural semiotics, visual semiotics, narrativity, semi-symbolism, forms of life.

1. Introduzione

Un libro come *Tintin in Tibet* di Jean-Marie Floch (1997), di recente disponibile nella traduzione italiana, presenta diversi motivi di interesse.

Innanzitutto, per la semiotica del fumetto è un riferimento imprescindibile per la ricchezza dell'analisi dei linguaggi e la capacità di cogliere la stratificazione del senso nei nessi tra testo e immagine.

A partire poi dalla dimensione mitica del fumetto, dall'essere cioè una narrazione che circola nell'immaginario collettivo, lo studio esce dal recinto proprio della disciplina semiotica per entrare in dialogo con l'antropologia strutturale di Lévi-Strauss, i grandi sistemi culturali di Dumézil, la psicanalisi di Jung, la filosofia e lo studio delle religioni.

Ma in questa occasione mi sembra utile dare rilievo all'impostazione di fondo del libro, vale a dire la peculiare prospettiva che consente a Floch di descrivere l'oggetto attraverso la sistematica esplicitazione del funzionamento degli strumenti di analisi. Osservare, insomma, come l'esercizio della teoria – in maniera esemplare – si faccia metodo al lavoro.

2. Floch e la semiotica strutturale: un affare di famiglia

Credo sia importante, seppure sia un dato assodato (Semprini 1992), ricordare come la parabola intellettuale di Floch si inserisca a pieno titolo nel solco della grande scuola francese di semiotica strutturale nota con il nome di École de Paris. Da allievo di quel gruppo diretto da Algirdas Julien Greimas, assimila e fa suo l'approccio semio-narrativo e generativo. In tal senso, pur riconoscendo l'originalità e la peculiarità delle ricerche di Floch, debitrice anche della sua formazione estetica e dell'essere stato uomo di marketing, il suo fare teorico e metodologico è pienamente leggibile e riconoscibile all'interno della famiglia strutturale. Del resto nell'introduzione è lo stesso autore, in un omaggio commosso al magistero di Greimas, a manifestare la sua fedeltà a quella "tradizione di rigore" cui sente di appartenere: "È stato un vero maestro, esigente e generoso, che ha saputo non fondare una 'Scuola' ma riunire attorno a sé un 'club di pari', provenienti da tutti gli orizzonti e di diverse generazioni" (Floch 1997: 3). Un insegnamento di vita su cui ritorneremo alla fine.

Nel tirare i fili che lo uniscono al suo maestro non è irrilevante notare, come fa Francesco Mangiapane (2024), che la natura di *exercices pratiques* di semiotica del testo, come recitava il sottotitolo del *Maupassant* (1976) di Greimas, riecheggia ora nel sottotitolo dell'edizione italiana di *Tintin in Tibet: un esercizio di semiotica del fumetto*.

Una parentela non solo nominale. I dettami epistemologici e gli strumenti di analisi strutturale del racconto fanno del *Maupassant*, diciamo così, un manuale di funzionamento generale del senso alla prova su un singolo testo letterario. Parimenti, dietro la facciata pur mirabile di lettura semiotica di un solo fumetto, oggetto d'elezione lungamente frequentato e accarezzato da Floch, *Tintin in Tibet* già dalle indicazioni disseminate nelle prime pagine del libro appare per quello che è, ossia un discorso sul metodo semiotico e sulle sue procedure di analisi.

Se è vero che la vocazione empirica della semiotica è pur sempre quella di essere teoria in esercizio (Lorusso 2018), i due rispettivi saggi sono accomunati dal fatto che gli autori vi dispiegano pressoché l'intero *organon* analitico a disposizione della disciplina, rendendolo accessibile e decifrabile attraverso i rispettivi oggetti di studio. Nel gioco delle risposdenze: la capacità dello sguardo semiotico di definire "il come e non il cosa" con le parole di Greimas (1987); "la semiotica mira a descrivere le condizioni attraverso le quali le cose diventano significanti" con quelle di Floch (1997: 12).

Riprendiamo la questione alla voce "metodo" nel Dizionario Greimas e Courtés (1986):

La metodologia – o il livello metodologico della teoria semiotica – consiste allora nell'analisi, mirante a garantire la loro coerenza interna, dei concetti operativi (come elemento, unità, classe, categoria ecc.) e delle procedure (come l'identificazione, la segmentazione, la sostituzione, la generalizzazione ecc.), che sono serviti a produrre la rappresentazione semantica di una semiotica-oggetto.

Le procedure, cioè le operazioni di analisi, cooperano di concerto con l'apparato teorico al raggiungimento dell'obiettivo generale che è un obiettivo descrittivo sul senso.

Giuditta Bassano e Piero Polidoro (2019: 3) in una recente rassegna sugli scopi

dell'analisi semiotica contemplavano, tra i modi possibili e pur nelle oscillazioni esterne e interne alla disciplina, la strada che consiste in "un'attitudine all'esplorazione [...] una dimensione, cioè, in cui sono le articolazioni a interessare lo sguardo analitico, con la loro gerarchia locale e i loro rapporti con altre pratiche, altri testi".

È senz'altro questa la dimensione più congeniale al fare di Floch, il cui esempio si fa addirittura paradigmatico per la capacità delle sue ricerche di rendere conto della descrizione delle condizioni della produzione e della ricezione del senso:

Il secondo modo è legato invece a quello che la semiotica ha da offrire ad altre discipline nei termini della sua capacità di descrivere il dispiegamento del senso. Basta ricordare a questo proposito il lavoro di Jean-Marie Floch (1990), apripista di un'aderenza tutt'oggi esemplare dello sguardo semiotico all'universo dei valori di consumo (ibidem).

3. *Tintin in Tibet e il metodo Floch*

Apparentemente defilato nella ricezione dell'opera di Floch, *Tintin in Tibet* occupa in realtà una riconquistata centralità, tanto più se letto nei suoi propositi di "fare sistema". Economia generale dell'opera, organizzazione testuale interna, totalità di senso, rete di relazioni tra le parti, principio di organizzazione del discorso narrativo come dispositivo generale che assicura il funzionamento del testo: sono i mantra del paradigma strutturale che attraversano il libro e compattano la descrizione dell'oggetto di studio. Peraltro vi trova pieno compimento – e chiara esplicitazione a beneficio del lettore – l'analisi della dimensione sincretica del linguaggio, già praticata a più riprese su spot pubblicitari, film, manifesti, campagne promozionali (Floch 1985, 1990, 1995).

In qualche maniera *Tintin in Tibet* è il coronamento di una parabola intellettuale che qui trova sintesi e ragion d'essere. Trattandosi di una storia di alte vette, non poteva essere diversamente. L'albo di Hergé (1960) è un oggetto a lungo frequentato, dapprima scoperto da lettore appassionato, poi approfondito con lo sguardo dell'analista in diverse occasioni nel corso degli anni; studio non d'occasione ma frutto di una tenace intenzione dispiegata nel tempo. Non devono sorprendere dunque le risponderne epistemologiche e metodologiche tra *Tintin in Tibet* e *Semiotica, marketing e comunicazione* (1990), il suo testo ricordato più di frequente dove si è programmaticamente coagulato il canone del pensiero e del metodo Floch. Nell'introduzione a *Semiotica, marketing e comunicazione* egli infatti esplicitava, sotto l'egida-manifesto "Fuor dal testo non v'è salvezza" ancora una volta ricevuta da Greimas, i principi metodologici cardine dell'analisi semiotica di osservanza strutturalista:

- intelligibilità: il mondo del senso è intelligibile in quanto costituito da forme significanti, e l'obiettivo della semiotica è la descrizione delle condizioni della produzione e della ricezione del senso;
- immanenza: la testualità risposa su forme significanti soggiacenti, e la semiotica cerca di definire il sistema di relazioni costituito dalle invarianti a partire dall'analisi delle variabili;
- differenziazione: i linguaggi sono dei sistemi di relazioni, e il procedere dell'analisi semiotica consiste nel distinguere e gerarchizzare i differenti livelli dove si situano le invarianti di una comunicazione o di una pratica sociale.

Anche in questo esercizio di semiotica del fumetto l'autore esplicita i principi che guidano la sua analisi e che diventano operativi nel corso della lettura. Ora non si presentano più raccolti in bella schiera né ordinati in capo a un capitolo ma riaffiorano in luoghi sparsi del volume, e una volta ricomposti ben restituiscono l'architettura metodologica generale. Scorriamone rapidamente alcuni esempi:

Prima di tutto, costituire le avventure come una totalità di senso, e cercarne l'organizzazione interna. Ho dovuto partire dall'unità di senso più grande che è l'albo stesso, in modo da trattare un particolare episodio o dettaglio solo come parte del tutto (Floch 1997: 229).

[un'analisi semiotica] mira solo a dimostrare che le avventure di Tintin possiedono un'organizzazione interna, un'economia generale che fa di loro un oggetto di senso suscettibile di molteplici letture, certo, ma non di una lettura qualsiasi. Alla fine, *Tintin in Tibet* apparirà come un sistema di vincoli, paragonabile a una lingua (*ivi*: 12).

[...] la semiotica cercherà di individuare la rete di relazioni che mette in moto il processo di significazione. Per farlo, il semiologo individua il gioco di ricorrenze, differenze e somiglianze tra i segni che costituiscono l'opera in superficie, per poi cercare di definire le relazioni invarianti che questi segni intrattengono in profondità. Sono tali relazioni, infatti, a garantire la coerenza della storia che ci viene raccontata e a dare senso e valore alle diverse unità che costituiscono un'opera nella sua manifestazione (*ivi*: 12).

Da questi precetti – economia generale dell'opera, organizzazione interna, totalità di senso, rete di relazioni tra le sue parti che, in quanto tali, generano un possibile significato per il lettore – discende un prezioso corollario operativo, cui Floch scrupolosamente si attiene: non perdere mai di vista il significato attualizzato dal contesto, non cedere alla tentazione di assegnare a un dettaglio o a una figura della storia qualche significato simbolico, universale e totalizzante, bensì prestare somma attenzione alle relazioni che ogni singola parte intrattiene con il resto dell'opera. Infatti, lungo la lettura continua dell'albo Floch non cessa di tessere relazioni, scovare rimandi e affinità, procedere in un fitto andirivieni ma sempre all'interno del testo.

3.1. *Il dispositivo narrativo*

Il dispositivo generale che armonizza e, come una forza motrice, assicura il funzionamento del testo è il principio di organizzazione del discorso narrativo. La scomposizione delle avventure di *Tintin in Tibet* in grandi masse narrative rende conto della loro struttura generale meglio di quanto possa fare la scomposizione secondo i soli criteri spaziali, temporali e attoriali.

Per apprezzare tutto il vantaggio che deriva da tale ipotesi, ricapitoliamo brevemente le vicende narrate nell'albo. Tintin, in villeggiatura sulle Alpi in compagnia di Milù e del capitano Haddock, viene a conoscenza di un terribile incidente aereo tra le montagne dell'Himalaya: tra i passeggeri del volo caduto risulta anche il suo amico Ciang. Turbato tuttavia da una visione dello stesso Ciang, ferito e bisognoso di aiuto, il giovane reporter si convince che l'amico sia sopravvissuto al disastro e decide di partire in suo soccorso, seguito da un riluttante Haddock.

Dopo aver fatto scalo in India, la compagnia assume uno sherpa e si dirige via terra dal Nepal verso il luogo dell'incidente, in Tibet. I tentativi falliti durante la marcia, la pericolosità dell'avventura tra tempeste di neve, la minaccia dello Yeti e cadute rovinose costringono i protagonisti a un passo dall'abbandonare l'impresa. Eppure, nonostante le estreme difficoltà, non viene mai meno il profondo convincimento di Tintin contro ogni evidenza e ragionevolezza. Finché, trovato rifugio in un monastero e localizzata la grotta dello Yeti, raggiungono e salvano Ciang trattenuto prigioniero. Finalmente riuniti, dopo la benedizione del Preziosissimo Padre sacerdote del monastero, insieme fanno ritorno in Europa.

Floch spiega, dunque, quali sono i vantaggi nello scomporre il testo in grandi masse narrative ed ottenere così delle sequenze risultanti da una tale suddivisione. Innanzitutto, così facendo esse risultano orchestrate da una logica rigorosa, che è appunto di natura narrativa: "la loro concatenazione e i loro rapporti di contrasto o di simmetria permettono di riconoscere una vera e propria struttura. In altre parole, una rete di relazioni sottende tutto il racconto e gli conferisce senso" (*ivi*: 26).

Ancora, il rapporto che lega le sequenze l'una all'altra è di presupposizione, dunque di consequenzialità intrinsecamente motivata: una determinata fase non può realizzarsi se prima non si danno le condizioni preliminari per la sua realizzazione; ad esempio, la riuscita dell'impresa presuppone che Tintin si munisca delle competenze necessarie, tra queste un'esperta guida locale; oppure, affinché il giovane reporter si lanci nel suo eroico proposito occorre che sia intimamente convinto della propria fede. Le sequenze si susseguono in un ordine di presupposizione logica.

Infine, le sequenze così ottenute rispondono, funzionalmente, alle quattro unità di quello che la semiotica strutturale ha formalizzato come "schema narrativo canonico" e che rendono conto del principio di organizzazione del discorso narrativo:

- contratto: è la sequenza iniziale in villeggiatura all'Hotel del Sommets, dove Tintin risponde alla richiesta di soccorso di Ciang e parte immediatamente alla sua ricerca;
- competenza: è la progressiva acquisizione dei mezzi indispensabili alla ricerca di Ciang;
- performance: sono i tre tentativi di Tintin per salvare Ciang;
- sanzione: è la sequenza finale della benedizione del Preziosissimo Padre.

La concatenazione di tali sequenze racchiude tutto ciò che è successo tra la prima e l'ultima tavola dell'albo.

Effettuato il *découpage* e stabilite le procedure di analisi, Floch avanza nella lettura dell'albo compiendo delle operazioni di conversione tra livelli e tra universi semantici: quello epistemico, dove è in gioco una determinata visione del mondo; quello patemico e del sensibile, in cui la presa sul mondo si manifesta negli affetti e nelle reazioni somatiche; e ancora quello modale, spaziale, temporale, gestuale ecc.

Così facendo rintraccia una figuratività profonda in grado di garantire l'omogeneità del discorso; in particolare, mette a fuoco il sistema semi-simbolico che governa la figuratività del fumetto nel suo complesso e che articola la contrapposizione tra due tipi di razionalità, due modi di articolare il sapere e il credere (Greimas 1983), due forme di vita (Fontanille 1993, 2015). Stabilisce insomma la coerenza profonda delle avventure di Tintin che risultano così intelligibili a diver-

si livelli di lettura. Dal momento che non si tratta solo di una storia di amicizia e di salvataggio, ma anche – tra le diverse letture che se ne possono dare – del confronto tra due modi di stare al mondo e di interpretarlo, esemplificati da Tintin e dal capitano Haddock.

4. Un giro turistico

Come si presenta, se osservata da vicino, una lettura del genere? Vediamolo proprio in un passo delle vicende dove i tratti strutturanti sembrano mancare o venire meno, dove la sequenza appare immotivata e gratuita rispetto alla fabula.

Un esempio significativo lo abbiamo nel breve capitolo dello scalo indiano, alle tavole 7-9. Tintin ha precipitosamente lasciato l'Europa per andare a salvare il suo amico in difficoltà nel profondo dell'Himalaya; è appena atterrato a Nuova Delhi, che è solo uno scalo del viaggio, e vi trascorre quasi tre ore a visitare la città senza pensare minimamente a Ciang. Seguono quindi l'episodio della vacca sacra, che il capitano Haddock decide di scavalcare perché gli impedisce il passaggio, e la precipitosa corsa in taxi all'aeroporto di Willingdom.

Laddove altri tintinologi hanno liquidato frettolosamente queste tre tavole perché presenterebbero, nel migliore dei casi, elementi della vita indiana dal colore locale con il solo scopo di introdurre il lettore all'atmosfera asiatica, Floch si chiede invece quale sia la posizione della sequenza nella serie di avventure vissute da Tintin e dai suoi compagni, e quale sia la funzione che svolge nella produzione del senso dell'intera storia. Interrogativi che provengono, evidentemente, da quella una postura strutturale di cui abbiamo ripercorso le caratteristiche.

Innanzitutto l'episodio indiano consolida delle opposizioni. Serve a marcare una differenza tra ciò che vive Tintin e ciò che vive Haddock. Insomma, la sequenza serve a qualificare gli eroi della storia. Per un verso, infatti, Tintin presta attenzione – dunque assegna valore – alla visita turistica, si dimostra incuriosito, si abbandona a ciò che visita e si rammarica pure di non fare in tempo a vedere il Rajghat, il monumento dedicato alla memoria del Mahatma Gandhi; da parte sua, invece, Haddock non ne vuole sapere, si dimostra impaziente, chiude il discorso, ha fretta di raggiungere l'aeroporto. Ma il Rajghat, osserva Floch, non è un monumento qualsiasi, è uno spazio iscritto in un preciso universo culturale e dotato di una dimensione sacra. Come tale, può essere messo in relazione con il passaggio bloccato dalla vacca, animale sacro per la cultura locale: il suo accesso è regolato da leggi specifiche che chi si accinge ad attraversare deve essere disposto a riconoscere e rispettare.

Inoltre, il Rajghat e la vacca non sono correlati solo semanticamente dalla sfera del sacro, lo sono anche sintatticamente in quanto oggetto della medesima negazione. Il capitano si rifiuta di riconoscere l'una e l'altra di queste figure del sacro, e ciò per via della stessa impazienza. Per di più il rifiuto si dà attraverso la negazione della verticalità, che si manifesta sia nella dimensione verbale sia in quella visiva: il capitano dice che basta "scavalcare" (vignetta 7.11) la vacca sacra che blocca la strada – e in effetti la scavalca. La negazione del sacro si esprime nella negazione del rilievo e dell'altezza, come già all'inizio delle avventure quando il capitano manifestava a Tintin la sua avversione per le montagne, e come ribadirà in seguito.

Nell'episodio indiano prende plasticamente forma quel sistema semi-simbolico di significazione che giocherà una parte fondamentale nell'economia generale delle

avventure. Vale a dire una precisa configurazione di senso basata sulla correlazione tra il livello figurativo da un lato, organizzato sulla base della categoria verticalità *vs* orizzontalità, e il livello astratto dall'altro, articolato a partire dalla categoria assiologica sacro *vs* profano.

Fin dalla prima tavola sapevamo che Tintin e il capitano incarnano due modi opposti di stare al mondo: l'uno secondo il modo di esistenza dell'immersione, della congiunzione estetica tra il corpo del soggetto e la montagna, della compartecipazione di una certa logica del sensibile – la sua “aria viva, leggera, un po' pungente” (vignetta 1.6) –, l'altro della messa a distanza del mondo. Conclude Floch:

Ora sappiamo che questi due modi di vivere riflettono due atteggiamenti – o due attitudini – nei confronti del sacro. L'arrivo dei nostri due eroi in un altro continente segna, in maniera figurativa, l'iscrizione delle rispettive visioni nella problematica del sacro. La visione di Tintin sarà una visione sacra – quella della fede, come dirà il Preziosissimo Padre. Il suo comportamento durante la visita turistica a Nuova Delhi prepara il lettore a questa idea. La visione del capitano sarà una visione “profana”, per così dire: quella della ragione (Floch 1997: 66).

Una seconda acquisizione attribuibile all'analisi strutturale è il fatto che l'episodio indiano presenta una struttura narrativa riconoscibile, una concatenazione di azioni e passioni composta da:

- un moto di impazienza;
- un rifiuto di prendere in considerazione ciò che è sacro, nella fattispecie il monumento dedicato al mahatma Gandhi e la vacca;
- un approccio ai problemi con sensibilità profana: per Haddock la bestia che ostruisce il passaggio è un problema di circolazione stradale;
- un'accelerazione non controllata;
- e, infine, una caduta e un urto piuttosto violento.

Questa medesima concatenazione narrativa la ritroveremo più volte nel corso della lettura, in episodi apparentemente molto diversi e distanti tra loro quali il sogno di Haddock, l'aggrimento del *chorten* – monumento buddhista con la funzione di conservare reliquie – e la disavventura che ne segue, la scalata alla parete rocciosa e infine il Muso dello Yack, il nome con cui i monaci chiamano la montagna rifugio dello Yeti.

L'aver individuato un nucleo narrativo comune autorizza a trattarle come sequenze isomorfe, dunque a proiettare su di esse valori e significati comparabili.

Al termine dell'analisi, la sequenza non ci appare più così gratuita ma, al contrario, pienamente motivata in quanto vi riconosciamo il contributo al significato dell'intera storia. Le ricorrenze narrative saldano la dimensione profonda delle vicende e allo stesso tempo garantiscono l'omogeneità della lettura di *Tintin in Tibet*.

5. Una forma di vita

Una volta completata la lettura del libro, emerge in controluce una doppia simmetria, quasi osmotica, tra lo studioso e il suo oggetto di analisi. La prima è esemplificata dalla “linea chiara” (Peeters 1983) che costituisce l'estetica grafica e narrativa di Hergé e che testimonia, sul versante della produzione del senso, di una chiarezza non soltanto di disegno ma anche di racconto. Quella

di *Tintin in Tibet* è “una storia raccontata in modo semplice” (Floch 1997: 30). Un tratto compositivo particolarmente congeniale a Floch nella misura in cui egli sembra assecondare, nel suo incedere, il medesimo proposito di semplicità, di chiarezza, di nitore, nello stile espositivo come nell’impianto argomentativo. Ciò che si propone Floch, e a cui di fatto perviene, è di rendere evidente – in certi passaggi addirittura autoevidente – la capacità dell’analisi semiotica di descrivere il come del senso, cioè le condizioni attraverso le quali le cose diventano significanti, facendo ricorso alla cassetta degli attrezzi dello studioso in maniera puntuale, rigorosa ed efficace.

Ma l’oggetto compenetra l’autore in maniera, se possibile, ancora più profonda. Torniamo all’insegnamento di vita di Greimas, ricordato nell’introduzione a *Tintin in Tibet*: “Greimas concepiva la semiotica allo stesso tempo come una disciplina e un’avventura: una disciplina ‘a vocazione scientifica’ e una ‘avventura assiologica’, un’etica” (*ivi*: 13).

La ricerca semiotica presuppone anche il rispondere a una chiamata individuale che interroga intimamente il ricercatore, gli chiede di rendersi disponibile alla scoperta, di aprirsi al senso e alla sorpresa che esso comporta.

Non soltanto una disciplina a vocazione scientifica ma un’etica, appunto, nutrita di curiosità intellettuale. L’analisi *del* senso delle cose non è separabile dall’analisi *sul* senso del proprio fare.

A questo monito rimandano le parole dell’alpinista Walter Bonatti poste in epigrafe, per il quale le montagne servivano a misurare il valore umano: “Ancora più che una conquista alpinistica, essa vuole rappresentare una vittoria assoluta dell’uomo, l’affermazione di un’etica e di una morale. Questi, per me, sono i suoi valori essenziali” (*ivi*: 9).

A questo stesso monito rimanda la dedica ai figli, con l’augurio che anch’essi possano amare la montagna ed esserne “segnati” (*ivi*: 11).

Perché Floch nella sua carriera “caratterizzata da una peculiare disposizione d’animo all’apertura sensibile” (Mangiapane 2024) è, come il giovane Tintin, pronto alla condivisione, disposto a mettersi in gioco, generoso compagno di cordata. Memore dell’insegnamento del suo maestro, per Floch la montagna di Tintin, con i valori che racchiude e le sfide che pone per trovare se stessi, è anche la sua personale forma di vita, il suo lascito autobiografico.

Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvi bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

Bassano, Giuditta, Polidoro, Piero

2019 *Il metodo semiotico: questioni aperte e punti fermi*, "E/C", n. 25, XIII.

Floch, Jean-Marie

1985 *Petites mythologie de l'oeil et de l'esprit: pour une sémiotique plastique*, Paris, Hadès-Benamins.

1990 *Sémiotique, marketing et communication. Sous les signes, les stratégies*, Paris, PUF; tr. it. *Semiotica, marketing e comunicazione. Dietro i segni, le strategie*, Milano, FrancoAngeli 1992.

1995 *Identités visuelles*, Paris, PUF tr. it. *Identità visive*, Milano, FrancoAngeli 1997.

1997 *Une lecture de Tintin au Tibet*, Paris, PUF; tr. it. *Tintin in Tibet. Un esercizio di semiotica del fumetto*, Roma, Meltemi 2023.

Fontanille, Jacques

2015 *Formes de vie*, Liège, Presses universitaire de Liège.

Fontanille, Jacques (a cura di)

1993 *Les formes de vie / Forms of Life*, "Recherches Sémiotiques - Semiotic Inquiry (RSSI)", nn. 1-2, 13.

Greimas, Algirdas Julien

1976 *Maupassant*, Paris, Seuil; tr. it. *Maupassant: la semiotica del testo in esercizio*, Milano, Bompiani 2019.

1983 *Du Sens II. Essais Sémiotiques*, Paris, Seuil; tr. it. *Del senso II*, Milano, Bompiani 1985.

1987 "Algirdas Julien Greimas mis à la question", in Arrivé, Michel, Coquet, Jean-Claude (a cura di), *Sémiotique en jeu. A partir et autour de l'oeuvre d'A. J. Greimas*, Paris-Amsterdam-Philadelphia, Hadès-Benamins, pp. 301-330; tr. it. "Greimas in discussione", in Miti e figure, Marsciani, Francesco (a cura di), Bologna, Esculapio 1995, pp. 147-170.

Greimas, Algirdas Julien, Courtés, Joseph (a cura di)

1986 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage II*, Paris, Hachette; tr. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Fabbri, Paolo (a cura di), Milano, Bruno Mondadori 2007.

Hergé

1960 *Tintin au Tibet*, Tournai, Casterman; tr. it. *Tintin in Tibet*, Milano, Rizzoli Lizard 2011.

Lorusso, Anna Maria

2018 *Il metodo semiotico: interrogazioni e interpellanze*, "E/C", n. 24, XII.

Mangiapane, Francesco

2024 *Tintin semiologo*, "Doppiozero", <<https://www.doppiozero.com/tintin-semiologo>> (06.09.2024).

Peeters, Benoît

1983 *Le monde d'Hergé*, Tournai, Casterman.

Semprini, Andrea

1992 "Introduzione all'edizione italiana", in Floch, Jean-Marie, *Semiotica, marketing e comunicazione. Dietro i segni, le strategie*, Milano, FrancoAngeli.

Van Lier, Henry

1983 *Tintin et la collecte du monde*, Bruxelles, Beaux-Arts.

Dialogo

Chi di fumetto ferisce di fumetto perisce:

Il Nome della Rosa in graphic novel¹

Igort e Milo Manara in dialogo con Daniele Barbieri

Daniele Barbieri (DB): Parleremo ovviamente de *Il Nome della Rosa*. Ci collegheremo anche ad altri argomenti, per esempio il senso del fumetto come reportage. Tuttavia, vorrei iniziare con una domanda prima di entrare nello specifico dei testi. Che rapporto c'è, nel vostro lavoro, tra progetto e improvvisazione. Il progetto è sicuramente fondamentale, ma fino a che punto? Quanto spazio resta per la componente estemporanea?

Milo Manara (MM): La tua domanda è interessante. Esistono effettivamente autori che non sanno in anticipo come evolverà la loro storia. Möbius, per esempio, nel *Garage Ermetico*, lavorava proprio così: procedeva tavola per tavola, senza avere un piano preciso.

Per quanto mi riguarda – ed è meglio che parli di me, visto che è il caso che conosco meglio – ogni tanto mi capita di improvvisare, anche in *Il Nome della Rosa* o quando lavoro su sceneggiature scritte da altri. Se considero il mio ruolo come quello di un *metteur en scène*, una sorta di regista della storia, spesso visualizzo una scena in un certo modo, ma poi, nel momento in cui la disegno, mi rendo conto che non funziona. E allora improvviso: cambio completamente approccio, magari inquadrando la scena da un altro punto di vista.

Anche se tendo a variare pochissimo l'inquadratura, come mi ha insegnato Fellini. Per lui, l'inquadratura deve sempre essere all'altezza dell'occhio. Se inquadri dall'alto, obblighi il lettore o lo spettatore a guardare tutto da una prospettiva distante e dominante; se inquadri dal basso, invece, lo costringi, metaforicamente, a sdraiarsi per terra. È una fatica che gli imponi. A meno che non ci sia un motivo preciso per usare queste inquadrature estreme, preferisco mantenere un punto di vista naturale.

Nel caso de *Il Nome della Rosa*, mi sono ispirato a iconografie medievali. Nel Medioevo, le incisioni rappresentavano sempre figure intere: non esistevano primi piani o piani americani, i personaggi erano sempre ritratti dalla testa ai piedi. Quando all'interno della storia qualcuno racconta un episodio del passato – un *racconto nel racconto* – adottavo volutamente questo stile medievale: niente ombre, un tratto pulito, figure intere che occupano quasi tutto lo spazio della vignetta, con poco di cielo sopra di loro.

A volte mi capita di deviare dal mio percorso iniziale. E la sorpresa che provo in quei momenti è benefica: mi libera dalla routine, mi costringe a inventare qualcosa di nuovo: la parte più stimolante del nostro mestiere. Faccio un ultimo esempio.

Prendiamo la scena della cucina in *Il Nome della Rosa*. Eco la descrive in modo molto essenziale: “C’era un salone immenso, pieno di fumo, in cui i familiari si apprestavano a preparare la cena”. Solo questo.

A partire da queste poche parole, ho dovuto immaginare e creare l’intero ambiente. La prima volta è stato un piacere, perché era un atto di invenzione. Ma poi è arrivata la fatica: nella vignetta successiva ho dovuto ridisegnare la stessa cucina, e in quella dopo ancora, e ancora per dieci vignette. E lì, purtroppo, viene meno il divertimento. Il lavoro diventa routine, ripetizione, fatica, confidando è che questa fatica non si traduca in noia per il lettore.

IGORT (I): Per me c’è un rapporto essenzialmente magico tra progetto e improvvisazione. È uno scontro tra due visioni: da una parte c’è un Igort architetto, che costruisce ipotesi narrative molto precise. La prima storia che pubblicai su *Alterlinus*, ho impiegato mesi, perché dovevo strutturarla in modo rigoroso: a metà della storia c’erano due profili che si guardavano, seguiti dal ribaltamento esatto di tutte le inquadrature delle prime tavole, in maniera perfettamente simmetrica. Mi affascinava l’idea concettuale della macchina grafico-narrativa. Questo Igort esiste ancora. La mia prima storia, *Tropical Heat Wave*, era lunga una decina di pagine, e quel metodo di progettazione è ancora parte di me: studio, scrivo, prendo appunti, costruisco con attenzione.

Ma poi c’è un altro Igort, quello che, una volta avviata la produzione con scadenze e vincoli editoriali, distrugge sistematicamente tutta la struttura iniziale, mettendosi nei guai da solo. È come se praticassi un incidente narrativo voluto, un cambiamento improvviso che rivoluziona tutto.

Per esempio, recentemente ho avuto un diverbio con la redazione del nuovo numero di *Alterlinus*. A causa di questi problemi, ho dovuto occuparmi di aspetti organizzativi, e al momento di inchiostrare le 24 pagine che avevo disegnato, non c’era più tempo. Così ho dovuto improvvisare: ho eliminato quelle pagine (ancora a matita) e ho inserito un nuovo segmento narrativo di quattro pagine, che poi sono diventate sei. Questo nuovo elemento, che inizialmente doveva servire solo a riempire uno spazio, ha aperto traiettorie narrative inaspettate, che ora sto seguendo con interesse. Negli anni ho imparato a rispettare sempre di più questo aspetto magico-visionario del mio lavoro.

Posso dire una cosa che riguarda *Il Nome della Rosa* di Milo? Il progetto è nato da una telefonata: Mario (Andreose) ed Elisabetta (Sgarbi) mi dissero che probabilmente avevamo i diritti per un adattamento a fumetti. “Cosa ne pensi?” mi chiesero.

Io, di solito, sono contrario alle operazioni nate a tavolino. Ma mentre me lo dicevano, ho avuto una visione precisa: ho visto *Il Nome della Rosa*, ma disegnato nello stile di Milo. Ora, un disegnatore è abituato a proiettare immagini nella mente, ma di solito lo fa con il proprio stile, non con quello di qualcun altro. Questa volta, invece, l’ho visto con lo stile di Milo, in modo chiarissimo. Ricordo che lo chiamai subito e gli dissi: “Guarda, Milo, non so se ti interessa, ma per me questa è una cosa tua.”

Da qualche anno ho imparato ad assecondare completamente queste visioni, queste apparizioni improvvise, gli incidenti, i sogni rivelatori, il dormiveglia. Li seguo, perché spesso portano verso qualcosa di più autentico e inaspettato. Se dovessi scegliere un metodo narrativo ideale, forse sarebbe più vicino al *cadavre exquis*, la tecnica surrealista basata sulla casualità totale. Questo mi fa

capire meglio perché, quando Möbius pubblicava *Il Garage Ermetico* su *Métal Hurlant*, a volte uscivano puntate di 30 pagine e altre di sole due. A volte le faceva direttamente in redazione! Ricordo che una volta dissi a Dionnet, direttore di *Métal Hurlant*, che stavo pensando di pubblicare un'edizione ingrandita del *Garage Ermetico*, per collezionisti. Lui mi disse di non farlo, perché molte tavole erano state disegnate su fogli A4, direttamente in redazione, e l'ingrandimento sarebbe stato artificiale. Non rispettava il formato originale: alcune pagine erano enormi, altre minuscole. Cambiava carta, formato, tutto. E non solo il disegno: improvvisava anche la storia, i personaggi, le inquadrature.

BD: Per un autore di fumetti, qual è la differenza tra lavorare su una storia di pura invenzione e adattare un racconto già esistente? Questo vale sia per *Il Nome della Rosa*, che è un'opera preesistente da trasporre, sia per i reportage a fumetti, dove si raccontano storie colte sul campo, esperienze reali che non appartengono direttamente all'autore, ma che egli deve rendere nel modo più efficace possibile.

Come vi approcciate a questi due processi? Cambia il vostro metodo di lavoro? Quando si parte da un testo già scritto, come *Il Nome della Rosa*, bisogna affrontare la questione della suddivisione: trasformare un romanzo in una narrazione visiva di 120 pagine di fumetto è una sfida complessa. Come affrontate questa differenza di approccio?

MM: Finora ho realizzato e pubblicato la prima metà del lavoro, 60 pagine. Il processo è iniziato con una lettura attenta del testo originale per selezionare cosa mantenere, più che cosa tagliare. Ho dovuto eliminare il 90% del romanzo, ma l'obiettivo era conservare lo scheletro della storia, come se fosse una cattedrale: togliendo tutto il superfluo, per mantenere la struttura portante, affinché reggesse in piedi e per far rientrare la prima metà del racconto in queste 60 pagine.

Un'altra grande differenza tra riduzione e creazione *ex-novo* sta nel punto di partenza: in un adattamento si parte dal testo, mentre quando creo le mie storie, spesso parto dall'immagine. Mi diverte immaginare una sequenza visiva, un'azione, e poi aggiungere il testo, se necessario. A volte lo lascio anche assente, come nel caso di una storia che ho realizzato con Hugo Pratt: lui aveva previsto una sequenza iniziale di sette pagine, ma io l'ho portata a undici perché la trovavo particolarmente efficace senza parole. Pratt mi aveva lasciato totale libertà interpretativa, e dato che non avevo limiti di pagine, ho potuto seguire il mio istinto.

Quando invece si lavora con una sceneggiatura precisa, il margine di libertà cambia completamente. Gli sceneggiatori americani, come Neil Gaiman, scrivono descrizioni estremamente dettagliate: "prima vignetta in alto, seconda vignetta a sinistra, ultima vignetta in basso". Non c'è spazio per l'improvvisazione. Al contrario, autori come Jodorowsky lavorano in modo più libero: non dividono le pagine, ma scrivono una sequenza di vignette che poi va adattata in un numero di pagine concordato con l'editore.

A quel punto, inizia il lavoro più complesso: distribuire le vignette nelle pagine. Sembrerebbe un calcolo semplice, ma non lo è, perché voglio alternare vignette grandi e piccole, dare più respiro ad alcune scene chiave, usare intere pagine per certe immagini d'impatto. Ad esempio, nel *Nome della Rosa*, la prima volta che appare l'edificio principale ho dedicato alla sua rappresentazione una pagina

intera, per dare un'impressione di grandezza e imponenza. La differenza tra lavorare su storie proprie e adattare storie altrui è enorme, soprattutto dal punto di vista dell'organizzazione del lavoro.

DB: Certo, e devo dire che nonostante il 90% del testo sia stato tagliato, l'effetto complessivo è incredibilmente fedele allo spirito dell'opera originale.

MM: Grazie, questo mi riempie di gioia!

I: Durante alcune estati in Sardegna, discutendo con amici autori, tra cui il francese David B., riflettevamo su nuove direzioni per il fumetto. Una delle idee era di portarlo "en plein air", come fecero gli impressionisti con la pittura, disegnando fuori dagli studi per catturare nuove ispirazioni direttamente dal mondo reale.

L'idea era quella di raccontare le cose che incontravamo durante un viaggio. Per esempio, mi trovavo in Ucraina per un libro che doveva raccontare la storia di Anton Čechov attraverso le sue case. Čechov è stato un innovatore del racconto astratto: *La steppa*, per esempio, è una descrizione continua senza uno sviluppo narrativo classico. Inoltre, ha scritto un racconto meraviglioso, *La casa sul mezzanino*, dove il vero protagonista sembra essere la casa più che i suoi abitanti. Čechov ha cambiato molte case nella sua vita, alcune si trovano in Ucraina, in Crimea (oggi occupata dai russi), altre in Russia, a Taganrog. Decisi quindi di partire e di attraversare questi luoghi, scendendo a Kiev. Per motivi di sicurezza, certi aeroporti erano più consigliati di altri all'epoca. Parliamo dei primi anni 2000, non degli anni '90.

Viaggiare in questo modo è un lusso del fumetto: il "privilegio della miseria", nel senso che fare fumetti costa poco rispetto al cinema. Nel cinema il tempo è denaro, hai una troupe enorme, devi sapere esattamente cosa vuoi. Io invece amo aspettare le idee. Mi fermo, osservo. E mentre attraversavo quei luoghi, vedevo persone bellissime, ma malinconiche, immerse in un'atmosfera di *chagrin*.

Decisi di affittare una piccola casa. Non amo gli alberghi, li ho frequentati per il montaggio dei film e le riprese, ma per conoscere davvero un posto devi viverci: fare la spesa, pagare le bollette, capire il quotidiano. Così iniziai a fermare persone per strada, perché noi disegnatori siamo un po' cartografi dei volti. Era un approccio del tutto casuale: sceglievo persone a caso e chiedevo loro di raccontarmi la loro vita ai tempi dell'Unione Sovietica. Mi interessava raccogliere testimonianze in vista del ventennale della caduta del Muro.

All'inizio non ero certo che ne sarebbe uscito un libro. Ricordo telefonate drammatiche con il mio editore di Gallimard, al quale dicevo: "Non c'è il libro!", mentre l'uscita era già stata annunciata. Eppure continuavo a raccogliere storie, con momenti di dubbio alternati a momenti in cui pensavo: "C'è un libro, c'è un libro..."

A quell'epoca il genere del reportage a fumetti non era ancora così sviluppato. I riferimenti erano pochi: Joe Sacco, un amico, e Guy Delisle, che aveva realizzato alcuni reportage interessanti. Ma l'approccio era chiaro: raccogliere storie, osservare e ascoltare.

Ricordo Nikolai Vasil'evič, un uomo gigantesco, ucraino, che parlava russo e piangeva in mezzo a un mercato, incurante della gente che passava. Stava vendendo gli ultimi oggetti della sua vita, preparandosi a morire. Volevo

intervistarlo, ma mi respinse tre volte. Solo alla terza accettò di parlare, dopo ore di attesa. Pensavo: “Ma Joe Sacco come fa?”.

Fare un libro del genere significa adottare una tecnica giornalistica: devi saper individuare una storia importante, seguirla, aspettare il momento giusto. E quando la raccogli, provi a farne lo storiboard, ma ti rendi conto che è difficile trasmettere le emozioni che hai visto. Io spesso mi allontanavo per filmare, per cogliere dettagli da ridisegnare in seguito. Le pose raccontano molto: l’inclinazione del collo, la tensione nelle spalle, il modo in cui una persona incassa la testa... un disegnatore queste cose le vive, le assorbe, le sogna.

E poi, la grande differenza rispetto alla fiction: qui non hai diritto all’invenzione. Non puoi aggiungere un finale se ti serve, perché il patto con il lettore è che stai raccontando la realtà. Ti documenti per dare credibilità: come si viveva in una *izba*? Com'erano i tubi nelle case? Ogni dettaglio deve essere vero.

Aspettavo che qualcosa accadesse. Poi, un giorno, furono riaffissi giganteschi manifesti di Stalin sulla Piazza Rossa. Era il finale perfetto.

Nel mio studio avevo tappezzato le pareti di ritagli di giornale per collegare le storie e dare il giusto contesto storico. La documentazione era fondamentale: leggevo in inglese, francese, russo. Paradossalmente, proprio in Ucraina, nella zona dell'*Holodomor* (la carestia per fame che racconto nel primo volume dei *Quaderni ucraini*), quel tema era tabù. Indagare era rischioso, si poteva persino mettere in pericolo la propria vita.

Questo è il grande divario tra raccontare storie inventate e raccogliere storie reali: nel primo caso lavori sui sogni e sui ricordi, nel secondo le storie ti vengono addosso. Sei tu che devi registrarle, capirle, trovare il modo giusto per raccontarle. Ed è questa la parte più difficile.

DB: Il vostro rapporto con il cinema?

MM: Quando si parla del rapporto tra fumetto e cinema, certamente si pensa a Fellini e al cinema d'autore. Credo che il fumetto sia un parente stretto del cinema. Non a caso sono nati nello stesso periodo, sono coetanei, e condividono una caratteristica fondamentale: entrambi raccontano storie attraverso le immagini. Se vogliamo considerarli forme d'arte, possiamo definirli “arti sequenziali”, perché non sono arti contemplative, ma narrative, affabulatorie. In questo senso, il fumetto è più vicino al cinema che alla pittura o all'arte figurativa. Il punto di congiunzione tra i due è il cartone animato. Inoltre, nei film più complessi, sul set c'è spesso un disegnatore che realizza lo storyboard, che altro non è che un fumetto senza balloon. Ma ci sono anche molte differenze. La prima, fondamentale, l'ha già anticipata Igort: per fare un fumetto bastano una matita e un foglio di carta, mentre per fare un film servono molti soldi. Il cinema è un'arte collettiva, richiede una troupe, un'organizzazione, una gerarchia di ruoli. Io non potrei mai dirigere un film, perché non ho alcuna attitudine al comando. Figuriamoci dirigere una troupe!

Quindi sì, come dice Igort, il fumetto è “la miseria”, direi “la povertà”. Il vantaggio della povertà. Il fumetto, rispetto al cinema, non ha limiti nella fase di scrittura: si può immaginare qualsiasi storia senza preoccuparsi del budget o della logistica. Nel cinema, invece, ogni scelta ha un costo.

D'altra parte, il cinema ha i suoi vantaggi: è più credibile perché lavora con persone reali. Nel fumetto il lettore deve entrare in un patto di complicità con

il disegnatore, deve accettare che un certo segno rappresenti un occhio, un altro segno un orecchio. Nel cinema, invece, il naso è un naso, l'occhio è un occhio. Ancora, il cinema ha il movimento e il sonoro, il fumetto no.

Per questo il fumetto deve colmare le sue mancanze con il talento del disegnatore, con la capacità di persuasione visiva. Il vero successo di un libro a fumetti si misura quando il lettore, alla fine, dice: "Che bella storia!" e non "Bravo disegnatore!". Se succede questo, abbiamo fatto il nostro dovere. Credo che sia lo stesso per il cinema: se, alla fine di un film, lo spettatore dice "Bravi attori", forse il film non è del tutto riuscito.

DB: Negli anni '70, e in particolare a Bologna e poi con *Linus* e altre riviste, il fumetto italiano ebbe un'improvvisa esplosione, un fenomeno che ha influenzato tutto ciò che facciamo oggi, a distanza di quasi 50 anni. All'epoca, il fumetto aveva due grandi vantaggi:

1. L'accessibilità: rispetto al cinema non richiedeva soldi né troupe. Anche un giovane Nanni Moretti, per girare i suoi primi film, doveva comunque trovare un produttore e procurarsi fondi. Il fumetto, invece, richiedeva solo matita e chine o pennarello.
2. L'aspetto sovversivo: negli anni '70 il fumetto era ancora considerato una forma d'arte minore, non riconosciuta dalle istituzioni, non accettata dal potere. E noi, che ci illudevamo di essere sul punto di fare la rivoluzione, vedevamo nel fumetto uno strumento rivoluzionario. Il cinema, invece, era ormai entrato nell'istituzione.

MM: A proposito di cinema e libertà creativa, Fellini amava profondamente il fumetto proprio per questo: perché non aveva bisogno di troupe, di attori, di organizzazione. Gli dava una libertà totale.

I: È bello fare i fumetti perché non devi rendere conto a nessuno, puoi fare quello che vuoi. Infatti, se adesso ci penso, esiste il Ministero, che finanzia i film, ma a noi fumettisti nessun finanziamento. Lo dico perché io faccio domanda al ministero come regista, però non capisco perché non possa farlo come autore di fumetti. In Francia, ad esempio, c'è il Centre National du Livre che fornisce finanziamenti agli autori per permetter loro di concentrarsi sul disegno per un anno o un anno e mezzo senza doversi preoccupare di come mangiare nel frattempo, dato che le traversate sono lunghe. Qui, però, c'è ancora una battaglia da fare.

Secondo me, il cinema... io amo moltissimo il cinema, lo frequento spesso, ho migliaia di film, e penso sempre a come viene costruito, mi colpisce molto come si costruisce una storia, una drammaturgia cinematografica, o anche le nuove serie, ad esempio. Sono un grande fan di molte serie, perché c'è molto talento innovativo. Però, quando hanno cominciato a comprare i diritti dei miei libri per farne dei film, ho detto: "Questo non è il tuo lavoro". Vuol dire che, appunto, arrivano le persone da te velocemente e ti chiedono "Come vuoi questo?", "Come vuoi quello?", "Come vuoi quell'altro?". E uno dei privilegi del fumetto è che, quando non sai esattamente la risposta, ti occupi di qualcos'altro e poi fai quel che puoi. Nel cinema non è possibile, perché ci sono tante persone che lavorano simultaneamente: costruiscono le scenografie, i costumi...

Poi, c'è una cosa che non tutti sanno: un attore che deve interpretare Peppino Lo Cicero, Tony Servillo, ad esempio, non è che aveva un impermeabile blu, ne aveva tre, perché doveva fare delle scene in cui magari doveva andare sotto la pioggia, e se la volevo rifare doveva ripartire con l'impermeabile asciutto. Quindi, è un grande investimento produttivo. Se io volevo fare la processione, la produzione cercava di dirmi "Puoi non fare la processione, perché noi non ci avevamo nemmeno pensato?". Si trattava di 60 comparse con i relativi costumi e compensi, e poi dovevi montare una scena di 40 secondi che sarebbe costata un miliardo di dollari. Però, sono cose alle quali cui normalmente noi disegnatori non pensiamo. Druillet, ad esempio, voleva fare 2.000 comparse, e lui se le disegnava. Non è un problema se sai fare le cose. Se lo sai fare, un disegnatore di fumetti nel cinema è un pericolo pubblico, perché sa fare tutta una serie di cose: scenografie, costumi, ha un'idea molto precisa delle luci, sa come studiare e documentarsi sull'ambientazione.

Quando abbiamo realizzato il film, ricordo che volevo le cravatte con i colletti lunghi, come quelle della mafia italo-americana che Scorsese faceva riprodurre. Era un incubo per le costumiste, perché quelle cravatte con quel tipo di colletti sono cuciti, e per fare quelle scene Scorsese li fa cucire perché, se no, non riesce. Se non fai così, la cravatta fa il ricciolino e viene male. Allora, Servillo doveva sottoporsi alla cucitura prima di ogni scena. Poi, io volevo l'impermeabile di una lunghezza precisa; gliel'hanno misurato e ho detto "8 centimetri più lungo". Poi, quando Servillo è tornato a parlare con gli altri attori, ha fatto una faccia incredula, perché praticamente avevano passato delle mezze ore ad allungare i cappotti, a sistemare le spalle.

Il cappello – volevo che stirassero i capelli, perché i capelli degli anni '40 o '50 sono molto precisi – la sua falda doveva essere in un certo modo. Esistono due tipi di disegnatori: quelli che sanno disegnare i capelli e quelli che non li sanno disegnare. Eisner e Bernet sono due disegnatori che sanno disegnare i capelli. Altri nostri colleghi non li sanno fare bene.

Il mio direttore della fotografia mi diceva:

Spesso lavoro con registi che, a parte Garrone, sono 'non vedenti', nel senso che loro non guardano la scena, non la costruiscono in questa maniera. Noi veniamo dall'immagine, quindi è ovvio che quando vedo le scene... Per esempio, amo molto il cinema francese, ma molto del cinema francese va a teste tagliate, inquadrature come vengono, e quello stile 'jeté' che piace anche nel disegno, però o sei un mago del 'jeté' o fa veramente schifo.

Per questo, io sono molto innamorato del cinema, ma non volevo fare il cinema perché quando venivano di corsa a chiedermi come vuoi questo o quello, pensavo di non essere in grado di rispondere subito. Con mia grande sorpresa, invece, le risposte venivano, sapevo precisamente quello che volevo, ma forse dipendeva anche dal fatto che l'avevo già disegnato. Il cinema, per esempio, l'ho reinventato completamente. Servillo voleva che lo facessi in bicromia come il fumetto, ma io ho detto "No, no, no. Questi sono gli anni '70, voglio i colori saturi del cinema degli anni '70". Non mi sono ispirato al fumetto, ma al cinema italiano dell'artificio, come Antonioni, che faceva dipingere la sua Ferrara di grigio, anche gli alberi e le ciminiere erano tutte dipinte. Le mele, lui le faceva colorare di grigio, perché dovevano rappresentare l'alienazione, la tristezza. Un approccio simbolico, o la

reinvenzione del West di Leone. La mia Napoli è una Napoli notturna, piovosa, cava, vuota. Non è la Napoli da “Uè uè uè, guagliò”, ma un'altra Napoli, una Napoli metafisica che rappresenta il personaggio, l'interiorità. Il mio è un approccio espressionista.

Poi, lavorare con gli attori porta al fatto che sono persone, spesso nervose e tese, a cui non puoi parlare durante certi momenti, perché stanno cercando di entrare nella scena. Per esempio, io facevo quello che avevo visto fare sul set dei film, con il megafono dicevo: “Tony, muovi meno la testa”, e arrivava Valeria Golino e mi diceva: “Igort, ma sei impazzito?”. Queste cose le devi dire nell'orecchio senza che nessuno ti senta. Quando, però, vedevo i dialoghi che avevo scritto, interpretati da questi attori, che sono tra i più grandi, capivo che Tony, per esempio, se la gioca con Al Pacino, De Niro, ecc., di quella generazione lì.

Anche Valeria si butta e corre il rischio di farsi molto male. Se la scena non viene, c'è il caos, entri in crisi, ma lei vuole quella vibrazione, con la voce che trema, queste cose non le controlli, è lei che è controllata dal personaggio. Per questo è così brava anche in quelle situazioni. Però, quella cosa la devi vedere, devi assistere, è un po' come l'arte della levatrice. Questo mi faceva sembrare come uno scemo, sempre in lacrime dietro il monitor, perché vedere come i dialoghi che avevo scritto prendevano vita attraverso la loro interpretazione mi sconvolgeva completamente. Mi avevano avvertito che i macchinisti erano uomini rudi e che lì dovevo comandare, altrimenti mi mangiavano gli spaghetti in testa. Vedevano me che piangevo davanti al monitor e si chiedevano “Perché sta piangendo?”. Io ero veramente scosso, trasfigurato, nel vedere come quella roba stava prendendo vita. Ce l'avevo il suono di quei dialoghi in testa, ma quando lo fa un attore di quel calibro, allora vedi la vita che è ciò che noi cerchiamo. Inseguiamo, cerchiamo di evocare, di acchiappare briciole di vita, di esistenza. Questo è il nostro lavoro.

DB: Io avrei una domanda per Milo Manara. Volevo chiedere se, e in caso come, il film dell'86 del *Nome della rosa* abbia influenzato o meno la trasposizione a fumetti.

MM: Ma credo che, inevitabilmente, mi abbia un po' influenzato nel senso che l'ho visto, però, molto prima, avevo già letto il libro. Per fortuna me ne ero totalmente innamorato e non ho riconosciuto *Il nome della rosa* nel film. Quindi, certo, quella è la lettura che ne ha dato Jean-Jacques Annaud da regista. Il film lo considero un buon film, però non ci ho riconosciuto *Il nome della rosa* perché era un po'... medioevo, un po' facile, insomma, questo medioevo oscuro, la biblioteca, il labirinto, che assomigliava più al castello di Dracula che non al labirinto descritto da Umberto Eco nel suo libro. Annaud ha dato una lettura di quel medioevo alla Bram Stoker, di questo medioevo che non è il medioevo autentico, ma è il medioevo ottocentesco di Mary Shelley, di questa letteratura dell'orrore, Allan Poe.

Invece, il medioevo di Eco credo sia molto più autentico e comunque è quello che mi piace di più: è un periodo divorato dalla fantasia. È proprio il periodo, forse, della vicenda umana in cui la fantasia ha avuto un ruolo più importante. Dopo le certezze dell'Impero Romano e prima del Rinascimento che cominciava già a porsi problemi scientifici, c'è un periodo che definiamo oscuro, che non sappiamo bene interpretare. E Eco invece ne ha dato un'interpretazione meravigliosa. C'è una frase che io ho mantenuto; il nostro Salvatore, il frate Salvatore, quello che

parla quella strana lingua esperantica, dice a un certo punto: “Io ho scelto la via della foresta e della strada maestra”. Questa strada maestra mi ha proprio conquistato, l’idea della strada maestra, perché la leggevo sulle mie enciclopedie per ragazzi quando ero un bambino, circa 70 anni fa. Allora c’era ancora la strada maestra, ora non esiste più. Non c’è più la strada maestra, ora c’è l’autostrada, che è misurabile da casello a casello. Ci ho messo esattamente 2 ore e 47 minuti, ma la strada maestra non si può misurare: è una via che parte dai tuoi piedi e va nella fantasia. Questa è la strada maestra, e questa è la lettura che ne dà Eco: un periodo bruciato proprio da una fantasia febbrile, da una febbre, un delirio febbricitante. Si immaginavano cose, appunto, come il Piedone, il personaggio dotato di un solo piede gigantesco.

Io ho ricopiato tutte le vignette da marginalia medievali. Le ho ricopiate molto fedelmente, perché sono una specie di ventaglio di rappresentazioni, un catalogo, insomma, di personaggi inventati, fantastici, non tutti orribili. Anzi, alcuni molto erotici, altri veramente teneri, affascinanti, alcuni anche molto satirici. Per esempio, c’è un congresso, diciamo, di polli, c’è l’oca, c’è la gallina, c’è l’anatra, tutti quanti che stanno ad ascoltare un predicatore vestito da vescovo con il pastorale. E il vescovo è una volpe nel disegno, quindi è un disegno feroce. Questo è uno dei marginalia, veramente di qualcuno che ha capito tutto dell’esistenza. E questo era il medioevo di Eco. Quindi niente scalette scricchiolanti, pericolanti, che possono cadere da un momento all’altro mentre i nostri vanno in esplorazione del labirinto.

Il labirinto è qualcosa di, forse, addirittura più disturbante, ma solo in rapporto con l’assoluta normalità dei personaggi, Guglielmo e Adso. Prima di entrare, Adso si aspetta qualcosa di molto pauroso. Invece, quando sono dentro, nulla di terrificante. Cioè, è una serie di sale tutte uguali, ognuna con il tavolino al centro, circondate da questi armadi, pieni di libri, di manoscritti. Ognuno di questi libri che sussurra una propria verità, confutando: “No, mente, sono io il depositario”. E quindi tutti questi sussurri che girano in queste stanze polverose, che riprendono, diciamo così, la *Biblioteca di Babele* di Borges, che è paurosa, è un incubo. Ognuna tappezzata appunto di libri in cui c’è tutto lo scibile umano, c’è tutto e il contrario di tutto. Ci sono i libri più falsi, quelli più veri, c’è la nostra stessa sceneggiatura scritta. Io ho fatto una volta una piccola storia a proposito di questo, in cui interpretavo la *Biblioteca di Babele* in cui c’erano dei personaggi che avevano trovato una sceneggiatura, però non era quella originale, era una sceneggiatura che conteneva degli errori, per cui anche loro devono vivere. Questo è il labirinto, il labirinto, il vero labirinto mentale di Eco, che non ha nulla a che vedere con il labirinto di Annaud.

Certamente, sul piano spettacolare, lo è molto di più quello del film, ma non vi ho riconosciuto la fantasia, la luce, la luce di Eco. Vi ho riconosciuto solamente il buio un po’ prevedibile di questo medioevo oscuro, che però non avevo ritrovato nel libro e che mi sono sforzato di restituire nella mia lettura. Ovviamente è una lettura mia, però mentre Annaud aveva a disposizione Eco vivente, io purtroppo no. Quindi il mio Umberto Eco è il libro, questa è la mia Bibbia, e non voglio derogare da lì. Quindi non ho voluto in nessun modo essere influenzato né dal film né dalla serie televisiva.

DB: C’è un rapporto con la letteratura anche nel lavoro di Igort, in particolare nei *Quaderni*; ma anche in altri suoi lavori si percepisce un rapporto stretto con la

letteratura. Non solo con i testi letterari, ma anche con la forma del libro. Almeno questa è la mia impressione. C'è una sorta di operazione di *remediation*, cioè una riproduzione del libro di viaggio: il libro come oggetto, il layout, il frontespizio. È come se ci fosse un lavoro che riprende anche l'aspetto formale del libro tradizionale. La domanda è questa: c'è anche un lavoro di fumetto colto, che non si limita a richiamare testi letterari all'interno del fumetto, ma che si appropria di un linguaggio più ampio, che comprende il lavoro di inchiesta e altre cose, ma che riprende anche un po' la forma del libro? È un'impressione sbagliata?

I: Dagli incidenti scaturiscono sempre delle cose importanti per me, belle da seguire. Io sono debitore a Eco in almeno due punti fondamentali per la mia produzione. Uno è il fatto che sono venuto a Bologna per iscrivermi al Dams perché c'era il malinteso del fatto che si imparava a fare il mestiere, mentre invece si imparava a studiarlo, a capirlo, a decodificarlo. Per me è stato altrettanto importante. In *Apocalittici e integrati*, c'è un capitolo in cui si parla di *Steve Canyon*, e per me quello era un manuale su come si fanno i fumetti, sul controllo che si deve avere, su cosa significano le linee, mi ricordo linee che vanno verso l'alto, suggeriscono il tipo di proporzioni, l'entrata in scena del personaggio, tutte queste cose. Per me erano non uno studio semiotico di *Steve Canyon*, ma un manuale su come si costruiscono i fumetti. E da lì deriva anche un atteggiamento intellettuale nei confronti del mezzo, per cui il Dams era la scuola giusta e Eco era un maestro molto importante.

Dall'altra parte, l'idea dell'opera aperta. Per me il linguaggio del fumetto, ne parlavo con Spiegelman, è uno dei nostri discorsi ricorrenti anche a distanza di 10-15 anni. Il fumetto ha esplorato sinora un 2-3% delle sue potenzialità. Io credo che ci siano praterie intiere, ancora tutte da percorrere, da esplorare. Io provengo da un gruppo che in qualche modo metteva in discussione tutte le regole, comprese anche quelle che noi ammiravamo.

C'erano gli *Umanoidi*, cioè *Métal Hurlant*, che era sicuramente una specie di casa del surrealismo, del dadaismo del fumetto. Moebius era quello che aveva unito il surrealismo alla fantascienza, cosa che non esisteva in quell'epoca. Moebius era uno che citava Duchamp e diceva che l'arte ha il compito di inventare, di creare dei segreti. Quindi aveva questo portato, però per noi che eravamo modernisti, io, Mattotti, Carpinieri, Brolli, insomma il gruppo Valvoline, per noi loro erano dei fricchettoni, facevano esplodere la tavola. Esplodere la tavola era la psichedelia, noi eravamo antipsichedelici all'epoca. Noi volevamo il ritmo, noi eravamo Bauhaus, ci serviva il ritmo, la gabbia a sei, la teorizzai io, la imposi a tutti gli altri. Infatti, Mattotti, a distanza di 40 anni, vede *Alterlinus* e dice: "Ah, vedo che hai fatto fare le quattro strisce a tutti".

In realtà non è un caso, ho scelto delle cose a quattro strisce perché è una dichiarazione di storytelling, no? Però nel caso specifico, per esempio, *I quaderni giapponesi* sono un diario di viaggio, ma anche un saggio sull'estetica giapponese. È la ricostruzione di un archetipo esistenziale anche, che appunto unisce bellezza e sacrificio, cioè è tante cose ed è un'opera aperta anche in divenire, perché sono esplorazioni. Il primo quaderno giapponese racconta il mondo del lavoro, Tokyo, la metropoli. Il secondo quaderno giapponese racconta la campagna, quindi l'arte del paesaggio che si trasforma e diventa fondamentale anche negli animi, i cartoni animati giapponesi dello studio Ghibli. C'è l'eredità dei paesaggisti come Hiroshige o Kunisada o Hokusai, eccetera.

Nel numero 3 dei *Quaderni giapponesi* c'è un lavoro sui maestri segreti, quelli che si passano il testimone, gli ultimi artisti di *Ukiyo-e* che poi cominciano a lavorare per la carta stampata con invenzioni di giornali. Quindi Yoshitoshi che poi passa il testimone ad altri maestri oscuri, poco conosciuti, che fanno codici *eroguro*, no? Che vengono dalle avanguardie anche lì. Ci sono *Moga-Mobo*, *Modern Girls* e *Mobo-Modern Boys*, no? Questi modernisti sono avanguardie di comportamento che ricordano le flappers, eccetera. Quindi femministe, donne anticonvenzionali. L'attraversamento con la letteratura è continuo. Tanizaki, Mishima compaiono nei miei libri, sono raccontati e analizzati, Kawabata pure.

Ma quella cosa là, secondo me, il rapporto... cioè noi facciamo storytelling... ho fatto imbufalire in un incontro Tanino Liberatore dicendo che per me un fumetto disegnato bene e raccontato male è molto meno interessante di un fumetto disegnato male e raccontato bene. Lui, che è un principe dei disegnatori, mi voleva lapidare subito, però io penso che il nostro rapporto, cioè che il nostro linguaggio sia molto connesso con il racconto e quindi anche con la scrittura, con la letteratura, anche con l'entrata dei temi, su come vengono condotti. Sì, per citare Ugo Petrolini, diceva che i fumettari sono degli scrittori che in più sanno anche disegnare. Poi io credo che l'anello di congiunzione tra il fumettaro e il disegnatore sia molto più grande. Ho detto che la mia letteratura non è tanto *Il Nome della rosa*, per dire, ma *La misteriosa fiamma della regina Loana*.

È un libro che ho preso immediatamente, l'ho visto e l'ho comprato subito. Vabbè, sì, anche per la copertina. A parte la copertina flamboyante, però al di là di questo, c'è il racconto, c'è un racconto parallelo, visivo, parallelo al racconto letterario, quindi è molto affascinante. Sì, sì, mi ha dato migliaia di illuminazioni. Ho sfruttato in piccola parte anche le tavole, con le indicazioni che Annamaria (Lorusso) mi chiedeva all'epoca, senza dirmi perché. E le canzoni. E le canzoni, ma io non c'entravo.

DB: A Gianfranco Marrone è piaciuta molto la scelta di usare la faccia di Marlon Brando. E quindi volevamo chiedere – io ho letto *Il nome della rosa* direi più volte, e quindi ho avuto questo piacere del riconoscimento e del senso di fedeltà – se, quando lo hai disegnato, pensavi appunto a un lettore che conoscesse già il romanzo, o se avessi pensato anche a un “new entry”, a un lettore che non lo conosceva. Cioè, se pensavi di avere un tuo pubblico diverso rispetto a quello che aveva già letto il romanzo, oppure no.

MM: Sì, ci ho pensato, ma poi ho deciso di non pensarci troppo. Quindi ho fatto *Il nome della rosa* indipendentemente dal fatto che qualcuno avesse già letto il libro o visto il film. Marlon Brando è stata una scelta un po' ragionata, diciamo, non è stata proprio istintiva. Cioè, dovevo sostituire un attore che era penetrato profondamente nell'immaginario collettivo. Chiunque pensi a Guglielmo di Baskerville vede Sean Connery. È inevitabile. E io, appunto, per i motivi di cui sopra, volevo prendere le distanze da quel film, quantunque fosse un bellissimo film.

Non è che voglia criticarlo. Voglio semplicemente dare un'altra lettura. Ecco, questo è quello che mi interessa. Per esempio, nella sequenza della ragazza, Annaud ha deciso di raccontare questa copula come se fossero degli animali selvaggi, che ha una sua tenerezza. Invece, Eco usa il *Cantico dei Cantici*. Cioè, è tutta un'altra storia. E quindi il libro è veramente differente dal film. Allora, per

sostituire questa faccia di Sean Connery, che a me interessava sostituire, almeno per la durata di lettura del libro, poi si riprenderà a pensare a Guglielmo di Baskerville con la faccia di Sean Connery, che è stata una scelta molto intelligente e giusta, fra l'altro, che ha fatto Annaud. Oltretutto, Sean Connery è scozzese, come Guglielmo.

Ma io avevo bisogno di una faccia altrettanto potente, altrettanto cinematografica, la cui potenza di penetrazione nell'immaginario visivo andasse al di là del cinema interpretato. Marlon Brando è uno di quegli attori di cui si ricordano i film, ma non tutti, ne ha fatti anche alcuni dimenticabilissimi. Certamente non i colossi recenti come *Il Padrino*, ma neanche *Fronte del porto* o *Sayonara*. *Sayonara* si basava proprio sulla bellezza dell'attore, insomma, c'era poco altro. Cioè, è uno di quegli attori la cui faccia va al di là del cinema che ha fatto, come Brigitte Bardot, per esempio. Brigitte Bardot, chi si ricorda mai un film con Brigitte Bardot? Sì, *Dio ha creato la donna*. Forse quel film, *Quattro passi nel delirio*, forse.

Ma, certamente, lei va molto al di là del suo cinema. Ecco, e Marlon Brando è uno di questi. In più, Marlon Brando corrisponde di più alla descrizione scarna, molto scarna, che fa Eco di Guglielmo di Baskerville. Parla di *naso aquilino*, parla di sguardo penetrante. Va bene, il nostro Sean Connery ce l'ha. Ma non ha il *naso aquilino*, insomma. Non ha questa faccia un po' di pietra imperturbabile, insomma, che ha Marlon Brando. Il nostro Guglielmo di Baskerville assorbe tutte le sorprese con assoluto *aplomb*, davvero, con un tono inglese, insomma, o scozzese. Per cui, mi pareva che la faccia di Marlon Brando fosse sufficientemente forte per sostituire la forza di Sean Connery.

Al momento non mi era venuto in mente nessun altro attore. Se si fosse trattato di un personaggio italiano, avrei pensato a Gassmann come persona. Quantunque il libro di Eco non sia lontanissimo dalla lettura che ha dato Monicelli del Medioevo nell'*Armata Brancaleone*. Perché anche Monicelli credo che fosse d'accordo con Eco nel leggere il Medioevo. Certamente ne ha fatto un film comico e non drammatico, ma in fondo alla base c'era quel Medioevo di questa gente che un contadino con una zappa in mano vede passare una comitiva che va dietro un crocefisso, una bandiera, uno straccio qualsiasi, pianta lì la zappa e va. C'è questo anche in Eco e in Monicelli. Quindi c'è questo Medioevo che non è il Medioevo oscuro dei castelli neri, dei pipistrelli. È un'altra cosa.

Note

¹ L'intervista è stata realizzata presso la Biblioteca Universitaria dell'Alma Mater Studiorum – Università di Bologna. Daniele Barbieri, Igort, Milo Manara avevano davanti a loro il primo volume della traduzione libro a fumetti de *Il Nome della Rosa*, che Manara aveva realizzato e pubblicato. Barbieri interviene con domande, ma Manara dialoga soprattutto con Igort, che non è solo l'editore del progetto, ma anche uno degli autori più importanti attualmente attivi nel panorama del fumetto.

Biografie delle autrici e degli autori

Daniele Barbieri è tra i principali studiosi del fumetto in Italia. Semiologo, si occupa in generale di comunicazione visiva, ma anche di poesia e di musica. Insegna presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna, l'ISIA di Urbino, l'Università di S. Marino. Tra i principali volumi pubblicati: *I linguaggi del fumetto* (1991), *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo* (Bompiani, 2004), *Breve storia della letteratura a fumetti* (2009), *Il pensiero disegnato. Saggi sulla letteratura a fumetti europea* (2010), *Guardare e leggere. La comunicazione visiva dalla pittura alla tipografia* (2011), *Il linguaggio della poesia* (Bompiani, 2011), *Maestri del fumetto* (2012), *Letteratura a fumetti? Le impreviste avventure del racconto* (2019), *Testo e processo. Pratica di analisi e teoria di una semiotica processuale* (2020).

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.

Lucia Corrain è professoressa associata presso l'*Alma Mater Studiorum* di Bologna, sede di Ravenna. I suoi interessi di ricerca si concentrano sul linguaggio delle arti figurative in generale e della pittura in particolare. Membro eletto dell'Accademia Europaea-Academy of Europa, membro fondatore del CROSS Centro di Ricerca Omar Calabrese di Semiotica e Scienze dell'immagine (Centro interateneo di ricerca tra l'Università degli Studi di Bologna, l'Università degli Studi di Siena e

l'Università Iuav di Venezia), membro del Comitato Scientifico del Sistema Museale di Ateneo, Referente scientifico del Museo di Palazzo Poggi dell'Alma Mater. Ha pubblicato contributi su riviste italiane e internazionali. Tra i suoi libri: *Semiotica dell'invisibile. Il quadro a lume di notte* (Esculapio, Bologna); *Il velo dell'arte. Una rete di immagini tra passato e contemporaneità* (La Casa Usher, Firenze); *La pittura di mercato: il "parlar coperto" nel ciclo Fugger di Vincenzo Campi* (Mimesis, Milano); *Una infinita memoria. Il ciclo di Constantin Brancusi a Targu Jiu* (La Casa Usher, Firenze), tradotto in lingua romena. Ha curato le raccolte di saggi: *Leggere l'opera d'arte II* (Esculapio, Bologna); *Semiotiche della pittura* (Meltemi, Roma); *Anacronie. Leggibilità tra passato e presente nel display delle arti* (BUP, Bologna); e inoltre, le edizioni italiane di Victor I. Stoichita, *Cieli in cornice* e *L'immagine dell'altro* (La Casa Usher, Firenze).

Francesco Garbelli è dottorando in "Immagine, linguaggio, figura: forme e modi della mediazione" (DIN) presso l'Università degli Studi di Milano e l'Università Alma Mater Studiorum di Bologna. Si occupa di semiotica cognitiva, con particolare riferimento all'ambito della percezione; in proposito ha tenuto conferenze su sogno e narratività in *Finnegans Wake* e sul concetto di figura. Altra area di ricerca sono i rapporti tra filosofia, semiotica e letteratura; ha pubblicato articoli specialistici, in italiano e in inglese, su Marcel Proust, Pier Paolo Pasolini, Dante Alighieri e Franz Kafka.

Cristina Greco is an Assistant Professor in Communication at the College of Interdisciplinary Studies, Zayed University (United Arab Emirates). She also serves as a research committee member for the same college. She earned a PhD in Communication Sciences with a thesis in Semiotics at the Department of Communication and Social Research, Sapienza University of Rome (Italy). She is an associate researcher at the French Research Center in the Arabian Peninsula (CEFREPA) and a fellow of Advanced Higher Education. She was Vice Dean for Academic Affairs at the Jeddah College of Advertising, University of Business

and Technology (Saudi Arabia). She co-founded the Gulf Association of Semiotic Studies (UAE). She has been awarded a research grant by Zayed University for a project titled "Identifying Drivers of Cultural Communication and Preserved Identity through Metaverse and AI Technologies in the UAE". Her research interests include semiotics of culture, media and communication studies, cultural heritage, emerging media, and urban life, with a focus on the theories of collective memory and cultural identity. She conducts research on how cultural texts and media discourses reflect, negotiate, and rethink identities and social transformations. Her focus includes heritage, cultural identity, collective memory, and authenticity through comics, urban art, and digital media, employing an interdisciplinary approach that combines socio-semiotics and ethnography.

Pietro Montani, filosofo, è Professore Onorario alla Sapienza, dove ha insegnato Estetica per molti anni. Ha tenuto corsi e workshop in diverse Università italiane ed europee, tra cui la Humboldt Universität di Berlino, l'Università di Vilnius, l'École des Hautes Études en Sciences Sociales di Parigi. Curatore dell'edizione italiana delle *Opere scelte di S. M. Ejzenštejn* (9 voll., Marsilio 1981-2020), il suo attuale campo di ricerca è costituito dall'influenza delle nuove tecnologie sulla sensibilità, l'immaginazione e i processi cognitivi. Tra i suoi ultimi libri: *Tecnologie della sensibilità*, Cortina 2014; *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*, Meltemi 2020; *L'immaginazione intermediale*, Meltemi 2021; *Destini tecnologici dell'immaginazione*, Mimesis 2022; *Bellezza*, RCS MediaGroup, Milano 2022 e *Immagini sincretiche*, Meltemi 2024.

Marco Pellitteri è professore associato di media e comunicazione alla Xi'an Jiaotong-Liverpool University. Fra le sue pubblicazioni recenti, i volumi *I manga* (Carocci 2021), *Japanese Animation in Asia* (a c. di, con H.-w. Wong, Routledge 2021), *Goldrake dalla A alla U* (Rai Libri 2024) e *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation* (a c. di, Palgrave 2024).

Isabella Pezzini già professoressa ordinaria di Filosofia-Teoria dei linguaggi all'Università di Roma La Sapienza, Dal 2009 al 2012 è stata presidente dell'Associazione Italiana Studi Semiotici. Dal 2019 è Presidente di FeDroS, Federazione Romanza di Semiotica. Dal 2020 fa parte del Consiglio Direttivo del Centro Internazionale di Scienze Semiotiche di Urbino. La sua ricerca riguarda temi di semiotica generale in relazione alle teorie dei linguaggi (lo sviluppo moderno e contemporaneo della disciplina; le sue radici epistemologiche; il dibattito teorico

interno). Di recente, estende i suoi studi al campo della semiotica dello spazio urbano e dell'architettura, con particolare interesse per gli spazi pubblici, i luoghi del consumo e i musei.

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.

Margherita Ronzoni da appassionata lettrice fin dall'infanzia e attratta dall'arte del disegno e dell'animazione, il mio approccio e successivo interesse per il fumetto e le sue forme in continua evoluzione è stato del tutto naturale. Si tratta di una passione che ho potuto coltivare in parte grazie al mio percorso di studi universitari, iniziato con una laurea triennale in Scienze della Comunicazione e conclusosi con una laurea magistrale in Semiotica, entrambe conseguite all'Alma Mater di Bologna. Nell'ottica di poter ampliare le mie conoscenze nell'ambito, agli studi ho affiancato nel tempo tante letture e attività individuali, tra le quali un contributo come recensore per un piccolo sito web, la frequentazione di fiere del settore per l'editoria e il fumetto, e un anno di esperienza come social media manager per la casa editrice indipendente Future Fiction.

Sergio Rossi è scrittore, editor, comunicatore scientifico e docente di matematica e fisica nelle scuole superiori. Scrive romanzi, libri di divulgazione scientifica, testi scolastici e saggi sul fumetto, molti dei quali tradotti all'estero. Ha lavorato come direttore di marchi editoriali e riviste di settore, traduttore, docente, organizzatore di festival e mostre. Nel 2019 ha vinto il premio Dosi per la divulgazione scientifica con il graphic novel *Nikola Tesla* (dis. di

G. Scarduelli, Becco Giallo), e nel 2021 il premio Andersen per il miglior graphic novel con *Girotondo* (dis. di A. Innocente, Il Castoro). Dal 2010 cura una rubrica su fumetto e graphic novel per la rivista Art&Dossier (Giunti).

Bianca Terracciano è ricercatrice Tenure Track presso il Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale della Sapienza Università di Roma, dove insegna *Scienze semiotiche dei testi e dei linguaggi*, *Semiotica dei media* e *Lingua, linguaggio e genere*. Le sue ricerche si concentrano sulla semiotica della cultura e della moda, i social media, la propaganda complottista, l'Hallyu coreana e le arti marziali. È autrice di tre monografie, coautrice di un volume, curatrice di sette volumi collettanei e ha all'attivo oltre cento pubblicazioni, tra saggi, articoli accademici e contributi su riviste internazionali e culturali.

Patrizia Violi ha insegnato Semiotica all'Alma Mater Studiorum – Università di Bologna e fino al 2019 ha diretto il Centro di Studi Umanistici Um-

berto Eco di questo Ateneo. Da diversi anni si occupa principalmente di tematiche connesse con le memorie culturali, con particolare riferimento alle memorie traumatiche.

Luigi Virgolin è dottore di ricerca in Comunicazione, Ricerca Sociale e Marketing alla Sapienza Università di Roma. I suoi principali interessi di ricerca vertono sulla teoria semiotica generale, sul turismo, sulla traduzione e l'identità culturale, sullo spazio urbano. È assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale della Sapienza Università di Roma per il progetto PRIN PNRR "JUST4WHOM - Boosting full environmental justice and resilience in communities facing transitions" avente come oggetto la giustizia ambientale in prospettiva semiotica. È componente dell'unità di Ricerca "Spazio urbano, creatività e media" e membro del Laboratorio Romano di Semiotica (LARS). Ha pubblicato *Capitale turistico. Nuove immagini di Roma, nuovi modelli di viaggio* (Meltemi 2022) e curato con Isabella Pezzini, *Usi e piaceri del turismo. Percorsi semiotici* (Aracne 2020).

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



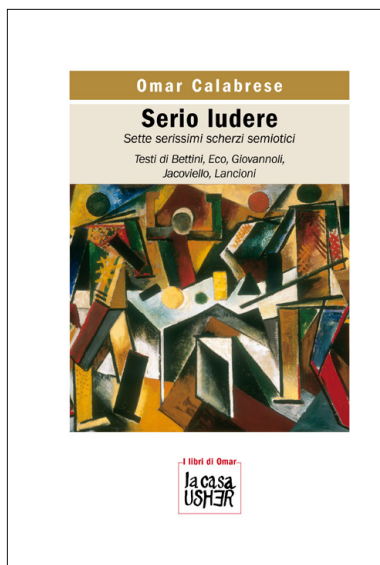
Marvin Carlson
Luoghi per lo spettacolo
pp. 224; euro 28,00

I libri di Omar

Serie rossa



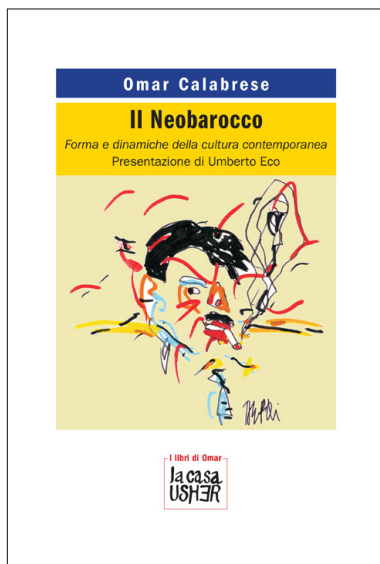
Victor I. Stoichita
L'immagine dell'altro
pp. 240; euro 29,00



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



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



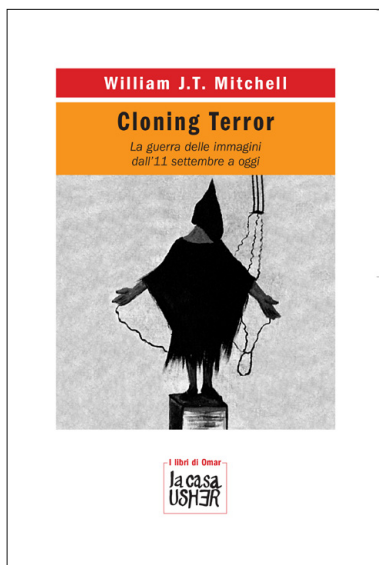
Omar Calabrese
Il Neobarocco
pp. 464; euro 29,00

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

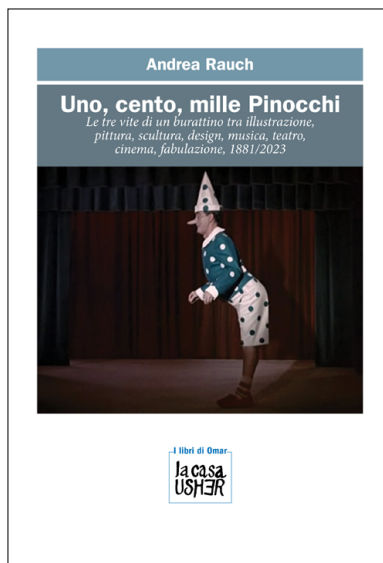
Serie blu



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



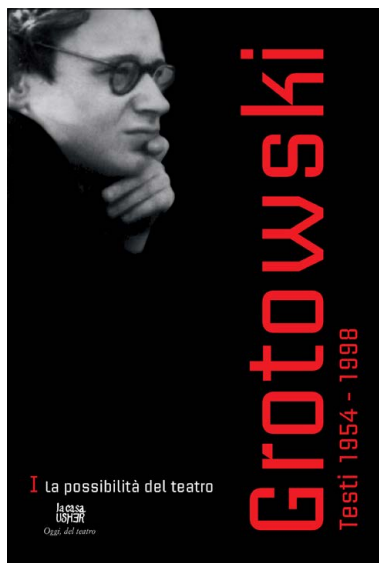
Louis Jouvét
Lezioni su Molière
pp. 282; euro 29,50



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

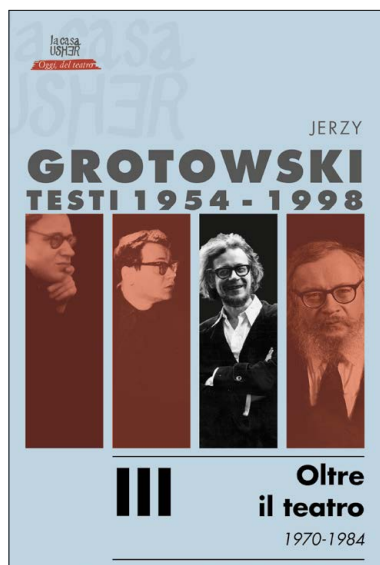


Jerzy Grotowski
Testi 1954-1998 vol.I
pp. 264; euro 20,00

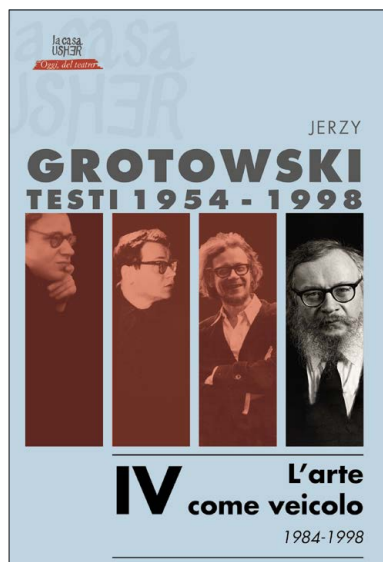
Oggi, del teatro



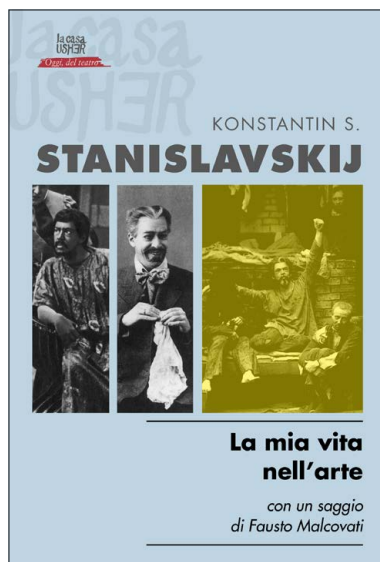
Jerzy Grotowski
Testi 1954-1998 vol.II
II edizione; pp. 280; euro 20,00



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

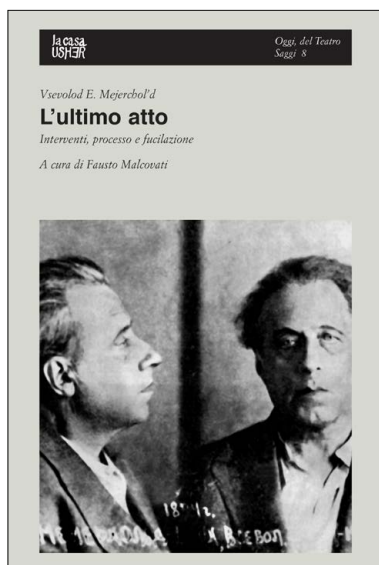


Konstantin S. Stanislavskij
La mia vita nell'arte
II edizione; pp. 450; euro 25,00

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

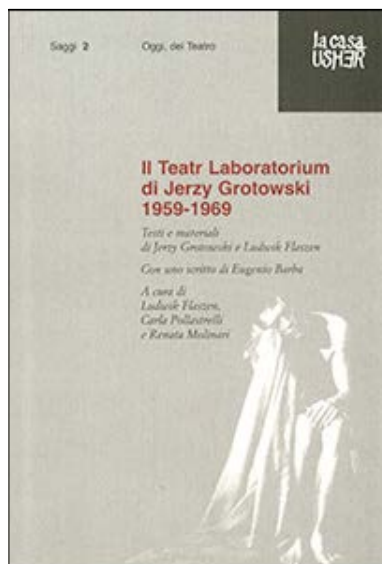


Gianni Manzella
La bellezza amara
 pp. 264; euro 26,00

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