

# Dal realismo magico al fumetto



Laboratorio per lo studio letterario del fumetto



**CALAMUS**

*Questo volume è stato stampato con il contributo dell'Università Ca' Foscari Venezia*

*Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati*



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

# Dal realismo magico al fumetto

Laboratorio per lo studio letterario del fumetto

Studi raccolti e coordinati da Alessandro Scarsella

Scritti di

Katiuscia Darici, Alice Favaro,

Fabrizio Foni, Claudio Gallo,

Alessandro Scarsella, Stefano Trovato, Daniele Zangirolami



© 2012 Granviale Editori

AA.VV. a cura di Alessandro Scarsella ~ *Dal realismo magico al fumetto*

© Stampa 2013

Tutti i diritti di riproduzione anche parziale del testo  
e delle illustrazioni sono riservati in tutto il mondo.

ISBN 978-88-95991-14-6

GRANVIALE EDITORI s.a.s.

Venezia, Italia

Tel. e Fax 041-5268235

[www.granviale.it](http://www.granviale.it) - [info@granviale.it](mailto:info@granviale.it)

*Si ringraziano Katiuscia Darici e Alice Favaro*

In copertina: Tratto da *Vola mio angelo, vola* di Federico Toffano

## SOMMARIO

<i>Alessandro Scarsella</i> DAL REALISMO MAGICO AL FUMETTO	9
<i>Claudio Gallo</i> SALGARI, MAESTRO DI IMMAGINI E DI SOGNI	25
<i>Fabrizio Foni e Claudio Gallo</i> LETTERATURA E IMMAGINE NEL ROMANCE SALGARIANO	39
<i>Katiuscia Darici</i> LE GERARCHIE AGGROVIGLIATE DI JOSÉ SARAMAGO E M.C. ESCHER	47
<i>Alice Favaro</i> HUGO PRATT: UN EMIGRANTE DE LA HISTORIETA. EXPERIENCIA Y FORMACIÓN LITERARIA EN ARGENTINA	77
<i>Fabrizio Foni</i> LES FANTAISIES CRIMINELLES, LE DIABLE DÉGUIsé, LES REVENANTS, LES RÊVES ET LE RÔLE DU HASARD: ENTRE LUIS BUÑUEL ET DYLAN DOG	93
<i>Stafano Trovato</i> L'ESOTICO E IL FANTASTICO: SGUARDI PERICOLOSI SU UN MONDO ALIENO IN OPERE DI SERGIO TOPPI	103
<i>Daniele Zangirolami</i> NOVECENTO. DA BARICCO A CAVAZZANO	111
Bibliografia essenziale per lo studio del fumetto (a cura di A. Favaro)	125
Illustrazioni	133
Indice dei nomi e delle cose notevoli	151



## REALISMO MAGICO E FUMETTO

*Alessandro Scarsella*

La presente raccolta di saggi intende condensare ricerche e approcci differenziati e accomunati dall'interpretazione di fenomeni caratterizzati dall'intersezione tra testo e immagine. La predominanza nel Novecento (e oltre il Novecento) di estetiche improntate da una tendenza all'iconicità prioritaria era emersa con particolare insistenza in indagini (condotte da chi scrive e all'interno di occasioni di ricerca e di didattica interdisciplinari) volte a mettere in rapporto l'eredità del *magischer realismus* e della nuova oggettività degli anni Venti. In particolare il *focus* è stato posto sopra il realismo magico ibero-americano, in una corrente di apporti in cui surrealismo, neorealismo e iperrealismo rinnovavano a ondate successive (talora in direzione inversa est-ovest / ovest-est dell'oceano Atlantico) l'appartenenza a una comune sorgente metafisica ed "europea" incline a generare narrazioni figurativo-fantastiche sottoposte a una logica alternativa (vd. come campione eloquente il binomio Saramago-Escher, quale enucleato nell'articolo di Katiuscia Darici). In questo processo di ardua ricostruzione filogenetica è stata sottolineata dovutamente la funzione di mediazione rivestita dal cinema, a ridosso di istanze della produzione culturale a livello industriale e come effetto di strategie di allargamento dei contenuti artistici a un pubblico di massa. In quest'ambito si è imposta un'attenzione correlativa al fumetto inteso come *medium* grafico e vettore di trasmissione di forme dell'immaginario sociale attraverso l'elaborazione progressiva di formule seriali in trasposizioni o in *graphic novel* originali. Il fumetto si affianca quindi in qualche modo al cinema, non

senza evitare di sovrapporsi ad esso proponendo ibridazioni avvincenti. Il saggio di Fabrizio Foni (che si ringrazia per l'impegno stimolante e competente assicurato alla buona riuscita di questa iniziativa editoriale) dedicato alla riscrittura in Dylan Dog della sequenza di *Un chien andalou* (1929) di Buñuel, si propone come il nucleo essenziale di un metadiscorso intenzionato a portare alla luce aspetti connessi a processi di durata ben maggiore dell'effetto istantaneo della comunicazione di massa che si sia avvalsa delle nuove tecnologie e delle forme emergenti di diffusione dei principi della graphic novel. Occasionale, nel senso affermativo sopra accennato, ma non privo di motivazioni diacroniche il raccordo tra la scrittura di Salgari (sensibile alle trasposizioni indicate da Claudio Gallo e dallo stesso Foni nei loro studi) e quell'insorgenza del graphic romance nell'esperienza argentina di Hugo Pratt a contatto con il pubblico già multiculturale della historieta argentina (vedi l'articolo di Alice Favaro). D'altro canto l'esotismo di Salgari non aveva trascurato le Americhe e l'America Latina, come soggetti storici, mitici o con attenzione singolare alla contemporaneità (per es. *Il tesoro del presidente del Paraguay*, 1894). Letti nelle stive delle navi dagli emigranti, i libri di Salgari (e di Motta) vennero stampati anche in America Latina. Contaminazione e, più che gusto, scaltrita tecnica della trasposizione parodistica si riscontrano sia negli illustratori e interpreti di Salgari di eccezionale impatto mediatico, come Walter Molino (1915-1997), sia nella tradizione notevole della Disney Italia prima con Sergio Toppi (1932-1912), quindi con Giorgio Cavazzano (maestri ai quali sono dedicati rispettivamente i contributi di Stefano Trovato e Daniele Zangirolami).

Le presenti riflessioni intendono enucleare alcuni elementi di lettura incrociata, tra linguaggi, sistemi semiologici e circuiti della ricezione del fenomeno fumetto d'autore in Italia, proponendo delle indagini campione finalizzate a illustrare tendenze interpretative distinte<sup>1</sup>. L'attenzione in

---

<sup>1</sup> Per un primo inquadramento, sia consentito il rinvio al quaderno on line *Intercod*, a cura di Alessandro Scarsella (<http://venus.unive.it/alescarsella/scarsella.htm>) costruito nel quadro della 1ª edizione del Festival Internazionale del Fumetto, Venice Comic Art Festival, che ha avuto luogo a Venezia (Fondazione Querini Stampalia – Palazzo ex - Casinò del Lido) dal 12 al 18 dicembre 2008 (<http://venicecomicsfestival.blogspot>).

effetti sembra cadere preliminarmente su un fascio di intersezioni semiologiche diverse, prima che sulle peculiarità linguistiche del fumetto e sull'orizzonte comunicativo a tutto campo della sua realtà artistica. In particolar modo risultano interessanti ai fini dell'indagine comparativa i materiali individuati ed esposti nella mostra al Mart di Rovereto del 2006, "Cinema e fumetto. I personaggi dei comics sul grande schermo", che ribadivano la consistenza del connubio tra le rispettive estetiche del fumetto e del cinema, soprattutto a partire dall'introduzione del sonoro nel film<sup>2</sup>.

L'allargamento del campo può rivelarsi quale effetto del tutto conseguente all'impianto semiologico del discorso del fumetto e vigente, come indicato da Eco nel lontano 1964, nella sovrapposizione dei tre livelli del disegno, del concetto e del suono, ottenuta attraverso effetti speciali di visualizzazione della similitudine e della metafora<sup>3</sup>. Si aggiunga a questo l'attitudine avvolgente e parassitaria nei confronti delle arti visive, della letteratura, nonché di altri "ibridi"<sup>4</sup> sia del cinema sia del fumetto nella loro comune, prima che reciproca, strategia di riuso del testo letterario attraverso trasposizioni, adattamenti transcodifiche. Come è noto, Roman Jakobson nel suo saggio *Aspetti linguistici della traduzione* (1959)<sup>5</sup> distingueva tre tipologie di traduzione: endolingvistica (o riformulazione, all'interno di una stessa lingua); interlinguistica (tra lingue diverse) intersemiotica (tra linguaggi diversi). Sia concesso a tal fine un riepilogo essenziale, che puntualizzi la situazione d'insieme in un sommario

---

[com/2008/11/il-programma-del-festival.html](http://com/2008/11/il-programma-del-festival.html)). Precedenti esperienze di investigazione e di correlativa esplicitazione didattica avevano coinvolto chi scrive presso la sede del CARID dell'Università di Ferrara nel 2005, quindi nel "Workshop Fumetti 2006" (Venezia-Forte Marghera).

<sup>2</sup> Cfr. il catalogo *Cinema & Fumetto. I personaggi dei comics sul grande schermo*, a cura di Roberto Festi e Maurizio Scudiero, Civezzano, EsaExpo, 2006.

<sup>3</sup> UMBERTO ECO, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, 1977, pp. 145-146.

<sup>4</sup> Cfr. la sintesi di LUCA BERTA, *Il videoclip: un ibrido*, in *Intercod*, cit., pp. 12-13. Sulla vitalità dell'ibridismo dei generi, cfr. il volume, *Generi letterari. Ibridismo e contaminazione*, a cura di Annamaria Sportelli, Roma-Bari, Laterza, 2001. Sull'intersezione tra parola e visualità, cfr. MICHELE COMETA, *Parole che dipingono. Letteratura e cultura visuale tra Settecento e Novecento*, Roma, Meltemi, 2004; *Immagine e scrittura*, a cura di Maria Giuseppina Di Monte, Roma, Meltemi, 2006. Per la cinematografia e le altre estetiche, cfr. infine i saggi compresi in *L'aurora immortale. Le arti e il cinema*, a cura di Neil Novello, Bologna, Gedit, 2004.

<sup>5</sup> ROMAN JAKOBSON, *Saggi di linguistica generale*, Milano, Feltrinelli, 1976, pp. 56-64 (57).

e che sappia trarre profitto empirico dalla teoria che si è lasciato dietro le spalle.

#### BREVISSIMO PRONTUARIO INTERDISCIPLINARE

Quello che prevale nell'ambito comparativo prescelto è il terzo tipo di traduzione contrassegnato da Jakobson: da una lingua a un'altra lingua, non di una lingua all'interno di se stessa o all'esterno della lingua stessa, intesa come lingua naturale, quindi verso altri linguaggi e sistemi di segni. La traduzione letteraria è una forma di traduzione interlinguistica: da un sistema linguistico a un altro sistema linguistico. Anche la traduzione intersemiotica possiede a ben vedere qualità interlinguistiche, vale a dire attribuibili a "grammatiche" poste all'origine di veri processi di traduzione, quantunque esse risultino più spesso oscurate dalla misconoscenza delle componenti strutturali dei reciproci sistemi di riferimento, che rinvenute nella loro strategia genuina di costruzione del senso.

Tra gli esempi di traduzione intersemiotica la letteratura propone descrizioni di oggetti ideali (lo scudo di Achille nell'*Iliade*) o di opere d'arte o paesaggi (procedimento di ecfrasi)<sup>6</sup> finalizzate a restituire in parole i valori di comportamenti estetici di estrazione non-verbale. Passando tuttavia nel dominio di media diversi dalla letteratura, va notato a titolo ovviamente campionario, come la musica a programma si giustifichi da parte sua nell'impegno di seguire un tracciato linguistico, che può essere costituito da una successione astratta di stati d'animo divenuti già conformi a una definizione codificata ("allegro", "allegretto", "andante", "andante con brio", "adagio" ecc.) oppure a un testo poetico o narrativo. Se nel poema sinfonico il rapporto tra testo e musica dovrebbe affermare la possibilità di traduzione intersemiotica efficace, fa pensare la perdurante atmosfera d'astrazione della composizione sinfonica forse più nota di Liszt, *I Preludi* (1854). Sebbene ufficialmente ispirata al testo di Lamartine, *Les Préludes* (1823)<sup>6</sup>, la musica di Liszt sembra abbandonarsi a ben vedere all'elaborazione di un concetto corrispondente a uno stato d'animo espresso nella premessa che accompagna la partitura originale:

<sup>6</sup> Cfr. ALEXANDER MAIN, *Liszt after Lamartine: "Les Préludes"*, in "Music & Letters", LX, 2, 1979, pp. 133-148.

«Notre vie est-elle autre chose qu'une série de préludes à ce chant inconnu dont la mort entonne la première et la dernière note?»: «La nostra vita altro non è che una serie di preludi a un canto sconosciuto la cui prima e solenne nota è la morte?». Non si tratta forse del trasferimento semantico dalla funzione introduttoria del genere del preludio (quale sorta di cornice paratestuale dell'offerta musicale) a una concezione romantica dell'esserci come anticamera del viaggio che compierà l'anima dopo la morte? Per cui, somigliando fortemente all'intonazione inaugurale di qualsivoglia esecuzione melica, ogni gesto diviene un preludio.

Un'analogia operazione si era profilata nei *Preludi* di Chopin, riproponendosi successivamente con Debussy. La rilevanza notevolissima del progetto sinfonico di Liszt risiedeva invece nell'aver trasferito la correlazione di musica e testo poetico sul piano del medesimo senso dell'attesa che determina la condizione umana, quindi la sua apparenza di soglia temporale perturbante. Mentre la colonna sonora si porrà in rapporto di preludio-presentazione, trasposizione e commento dei contenuti e delle immagini del film, in quanto forma di traduzione intersemiotica il cinema avrà nel frattempo già individuato nel copione (testo scritto derivato talora da un'opera letteraria), quindi nella sceneggiatura e nei dialoghi il fondamento delle riprese, che saranno successivamente oggetto del montaggio.

Indicando pertanto la dimensione di esistenza del testo letterario nei tre momenti della *produzione* (autore, editore, curatore, traduttore), *ricezione* (librerie, biblioteche, luoghi letterari, istituzioni, comunicazioni, giornalismo), *interpretazione* (lettura, critica, insegnamento, ricerca), si riconoscerà per esempio la vicenda specifica del testo teatrale, quindi destinato alla rappresentazione, laddove quest'ultima diviene una forma di interpretazione. Il regista sceglie infatti la chiave di lettura e coordina le azioni collettive proprie della rappresentazione. Si può proporre un analogo schema per il cinema, che tuttavia prevede in sede di produzione il coinvolgimento di un numero più elevato di soggetti. Analogamente il regista è il coordinatore e il responsabile dei contenuti artistici del film. Quando

la produzione di un film prende le mosse da un testo letterario (di tipo narrativo o anche non-narrativo) il film stesso, inteso come prodotto finale della catena cinematografica, istituisce un tipo di lettura e di relativa interpretazione del testo.

Il processo di trasposizione dal libro al film si chiama “adattamento” e va concepito come un programma operativo<sup>7</sup>. Si possono distinguere tre forme di adattamento del testo letterario nel cinema, a seconda della maggiore o minore aderenza ricostruttiva o libertà riduttiva, sottolineando le possibilità di semplificazione delle strutture narrative, quindi di elaborazione privilegiata di situazioni e motivi, e rimandando altresì al montaggio come fase di assetto audiovisivo definitivo di tutto il materiale<sup>8</sup>.

Il tempo del racconto nella narrazione letteraria e nel film deriva dalla frattura dell'ordine cronologico dell'azione in quel particolare intreccio che ne dispone la successione arbitrariamente<sup>9</sup>. L'adattamento cinematografico di un'opera letteraria si configura come riduzione del testo, se non altro in funzione dei tempi medi di durata di una proiezione cinematografica. Questo implica un lavoro di manipolazione del tempo interno della narrazione attraverso dispositivi trasformativi<sup>10</sup>. Occorre infatti aggiungere sempre una terza dimensione alla duplicità di intreccio (= racconto) e fabula (= storia), quella della “narrazione” per individuare il tempo del testo (o del film, o del fumetto) quale riflesso di una realtà descrittiva conforme a una modalità di assolutezza squisitamente paraletteraria, sebbene condivisa dalla fiction in generale, anche da quella dotata di elevato potenziale artistico<sup>11</sup>.

Le facoltà di sintesi del linguaggio cinematografico risultarono al loro apparire comprese dai futuristi e in genere dalle avanguardie, mentre il montaggio si configurò immediatamente come la dimensione essenza

<sup>7</sup> SARA CORTELLAZZO – DARIO TOMMASI, *Letteratura e cinema*, Roma-Bari, Laterza, 2004, p. 14.

<sup>8</sup> Ivi, pp. 16-21

<sup>9</sup> FULVIO CARMAGNOLA, *Plot, il tempo del raccontare*, Roma, Meltemi, 2004, pp. 16-20.

<sup>10</sup> S. CORTELLAZZO – D. TOMMASI, *Letteratura e cinema*, cit., pp. 21-23.

<sup>11</sup> F. CARMAGNOLA, *Plot*, cit., p. 30.

di ogni genere di cinematografia, dal reportage al fantastico. Il carattere sintetico della rielaborazione filmica poteva però rappresentare un ostacolo nella trasposizione di opere letterarie e in quanto tale risultò vissuto da quegli autori che, pur vedendo nel cinema un potenziamento del loro rapporto con il pubblico, ripudiavano delle versioni cinematografiche quella riduttività necessaria, se non altro, in ragione della durata unitaria effettiva della comunicazione cinematografica, rispetto al tempo lungo e comunque arbitrario della fruizione del testo letterario attraverso la lettura<sup>12</sup>.

Addizione, sottrazione, condensazione, espansione degli elementi del testo caratterizzano le diverse forme di adattamento filmico di un'opera letteraria.

Tra i procedimenti di matrice più antica di coesistenza di testo e immagine resistono la didascalia, la voce fuori campo, gli intimi pensieri di uno dei personaggi. Si tratta di effetti di ridondanza informativa, di complementarità ironica e di rielaborazione del monologo interiore di ascendenza letteraria<sup>13</sup>, oppure delle ricadute della pragmatica della comunicazione verbale messe analogamente a buon frutto dalla segnaletica convenzionalmente indirizzata nel fumetto alla restituzione di frammenti del pensiero, della voce e del grido. Fermo restando che sussistono nel fumetto facoltà di segmentazione maggiori all'interno delle sequenze, nei confronti almeno della cinematografia pre-digitale, dal momento che come si vedrà l'impiego della *computer graphic* e del *live action* determineranno la sovrapposibilità dei due media.

Posti al termine di un lungo processo di interazione tra parola e immagine, cinema e fumetto possono incrociare le rispettive tecniche con puntuale riferimento al *quid tertium* anteriore che è il testo letterario divenuto

---

<sup>12</sup> Sulla prima ricezione del cinema nell'ambiente letterario e presso i principali testimoni della transizione, cfr. ALESSANDRO CINQUEGRANI, *Letteratura e cinema*, Brescia, La Scuola, 2009, pp. 18-37.

<sup>13</sup> Cfr. SEYMOUR CHATMAN, *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Parma, Pratiche, 1987, pp. 208-210. Attenzione a questi aspetti narrativi nel "nouveau roman" di Robbe-Grillet e nel cinema degli anni Sessanta di Antonioni, di Godard, di Resnais, che a proposito del suo film *L'anno scorso a Marienbad* dichiarava la sua volontà "raccontare dall'interno della coscienza, con un tempo mentale che è sempre il presente". Cfr. F. CARMAGNOLA, *Plot*, cit., p. 49.

parametro ricorrente di elaborazione di soluzioni speciali, soprattutto laddove esso coincide con nuclei narrativi. La domanda sul linguaggio del fumetto non riesce in definitiva a esimersi dal punto di vista comparativo che metta in evidenza la tradizione narrativa sottostante, con i suoi generi e sottogeneri<sup>14</sup> e la forma trascendentale del racconto, in particolare con temporalità come elemento congenito alla sua funzione discorsiva<sup>15</sup>.

Questo aspetto si riallaccia alla funzione paraletteraria che, come già accennato, storicamente sia il cinema sia il fumetto ereditano dagli ambienti della trasmissione orale dei testi e quindi dalle culture delle classi intermedie e subalterne<sup>16</sup>. La medesima funzione si riafferma infatti non solo nella trasparenza caratteristica della mimesi cinematografica, ma anche nella configurazione del rapporto cinema-letteratura e cinema-fumetto. La natura di “presa diretta” del cinema sulla realtà, la sua iconicità “sui generis” poiché per principio meccanica, indifferente all’interazione con gli oggetti e sorda ai diritti di reciprocità della comunicazione, era stata tema di angoscioso trattamento nel romanzo di Pirandello *Si gira / Quaderni di Serafino Gubbio operatore* (1915-1925) e delle attente considerazioni di Benjamin<sup>17</sup>. La componente di realismo ipnotico va ritenuta del resto quale il tratto che separa questa volta il cinema dalla letteratura e dal fumetto, che presuppongono entrambi la lettura come esperienza di fruizione interattiva o quanto meno partecipe.

Se dunque le suggestioni più stimolanti provengono dall’attualità del

<sup>14</sup> Cfr. per l’opportuno ragguaglio tecnico SCOTT MCCLOUD, *Fare il fumetto*, Torino, Pavesio, 2007. Significativa e singolare la diffusione presso i laboratori del fumetto e nella formazione dei giovani sceneggiatori del libro di TZVETAN TODOROV, *Introduzione alla Letteratura fantastica* (1970), soprattutto in virtù della quasi inconscia capacità classificatoria del sistema narrativo allestito con altri scopi iniziali dal critico franco-bulgaro.

<sup>15</sup> “Ma la parentela tra fumetto e letteratura esiste anche a livello di macroforme, le cosiddette forme narrative”, già osservava Barbieri, sottolineando l’urgenza di “richiamare l’attenzione sulle differenze tra le forme narrative che derivano dalle diverse forme editoriali del fumetto: la striscia quotidiana, la tavola settimanale, la combinazione di queste due, il comic book che contiene una o più storie complete, il libro vero e proprio, la pubblicazione a puntate in rivista specializzata. Non riporterà esempi; si tratta di problemi che andrebbero esemplificati con molte strisce o molte pagine di uno stesso fumetto” (DANIELE BARBIERI, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, 1991, p. 203).

<sup>16</sup> “Si direbbe anzi netta la consapevolezza a trattare i generi delle pulps e del cinema come ambiti di rivitalizzazione di schemi e modelli narrativi che affondano le proprie radici in età preindustriali” (GINO FREZZA, *Il fumetto*, in *Letteratura italiana. Storia e geografia*. III. *L’età contemporanea*, Torino, Einaudi, 1989, p. 1249).

<sup>17</sup> Cfr. A. CINQUEGRANI, *Letteratura e cinema*, cit. pp. 49-52

concetto di *graphic novel*, è altresì in rapporto alle potenzialità di riscrittura, spesso efficacemente calligrafica per via digitale del fumetto d'autore nel film, che sembrano sorgere occasioni forse imprevedute di analisi e di ricerca. In particolare si propongono come esemplari le trascrizioni datate entrambe 2005 e relative a *V per Vendetta* (di James McTeigue, dal fumetto di Alan Moore e David Lloyd) e *Sin City* (Robert Rodriguez e Frank Miller), quindi nel 2006 del *graphic novel* di Frank Miller, *300* (di Zack Snyder). A conferma dell'interscambio tra i linguaggi, va ricordato che l'opera di Miller di ambientazione greca desumeva, per esplicita ammissione dell'autore, temi e motivi dal film *The 300 Spartans* di Rudolph Maté, kolossal di produzione americana del 1962. Qui il fumetto è ormai divenuto qualcosa di più di uno *storyboard* del film, mentre il film si propone come un complessivo *tableau vivant* della fonte grafica e con fedeltà pressoché assoluta al testo<sup>18</sup>. D'altra parte lo schema narrativo di questo film rigorosamente "di traduzione", per così dire, ancor prima di epico, risulta essere quello cognitivamente più logico e in qualche modo lineare, secondo il modello "(2)" suggerito da David Herman: "La battaglia era imminente. Quindi ci fu un combattimento. Poi la battaglia era finita"<sup>19</sup>. Questo atteggiamento radicale ha quale motivazione fondante sia la necessità di superare il reimpiego del fumetto quale sorgente e "lingua madre" del copione<sup>20</sup>, sia la volontà di mettere tra parentesi l'effetto parodistico (talora doppiamente parodistico)<sup>21</sup> del trasferimento oggettivizzante di personaggi, le situazioni e gli stilemi originali in attori "in carne e

<sup>18</sup> vd. l'intervento di Davide Giurlando, *Logiche della trasposizione: da Fortunello a Persepolis. Appunti su fumetto e cinema*, in *Intercod*, cit., pp. 23-25. Occorre tuttavia riconoscere una gradualità nella crescente appropriazione, per cui in *V per Vendetta* solo alcune sequenze sono tratte di peso dal fumetto, mentre in *Sin City* e in *300* si assiste già a un clone omogeneo di ogni singola vignetta dei rispettivi *graphic novel*. Si è oltre la linea della citazione e dell'omaggio attraverso l'ibridazione, come poteva avvenire in *Kill Bill. Vol 1* (2003) dove Quentin Tarantino inseriva un'ampia sequenza di animazione in bianco e nero, con un occhio ai manga giapponesi.

<sup>19</sup> DAVID HERMAN, *La narratologia alla luce delle scienze cognitive*, in *Neuronarratologia. Il futuro dell'analisi del racconto*, a cura di Stefano Calabrese, Bologna, Archetipolibri, 2009, p. 31. Il metodo di Herman si separerebbe dalla narratologia degli anni Sessanta e Settanta nella misura in cui, aprendo decisamente alle manifestazioni non-verbali oltre che extra-letterarie, non cerca "tanto di specificare le condizioni necessarie e sufficienti del racconto, quanto di esaminare i contesti semiotici, cognitivi e di interazione sociale all'interno dei quali ogni narrazione acquista rilevanza e ai quali a sua volta ogni storia concede la propria struttura" (p. 32).

<sup>20</sup> Cfr. il percorso di lettura di FRANCESCO CESARI, *Il cinema-fumetto di Jess Franco*, ivi, pp. 15-16, con attenzione a uno dei maestri del cinema paraletterario europeo degli anni Sessanta e Settanta.

<sup>21</sup> Cfr. STEFANO TROVATO, "Asterix Gallus ad maiorem Caesaris famam". *Fumetto e sterminate antichità*, ivi, pp. 27-31.

ossa” e scenografie naturali. La definizione di *graphic novel* prevede infatti un pregiudizio di valore positivo sull’opera che deve essere pienamente legittimato da trasposizioni cinematografiche di “ultima generazione” (per così dire, che programmano nel film il più spinto mimetismo della ricezione del fumetto)<sup>22</sup>, ma che prescinde assolutamente da esse, riallacciandosi a quella tendenza che, unendo originalità dell’idea grafica ed elaborazione linguistico-letteraria dei testi, proponeva con prodotti non di serie una via di uscita dal ghetto delle comunicazioni di massa.

Questa particolare tendenza, che dev’essere probabilmente iscritta nel destino del “genere”, profila in Italia alla fine degli anni ’60 con Guido Crepax e Hugo Pratt. Tuttavia l’aspirazione al paradosso della non-serialità del fumetto si afferma più prepotentemente con l’assoluto di un *unicum* che non conosce precedenti, il *Poema a fumetti* (1969) di Dino Buzzati<sup>23</sup>. In tal senso il capolavoro di Buzzati va oltre la concezione che sarebbe divenuta corrente di *graphic novel*, e crea quasi dal nulla la *summa* di un’estetica trasversale priva di distintivi di classe sociale. Uno degli elementi del *graphic novel* è il raccordo più libero del disegno con il testo, ricorrendo volentieri alla didascalia piuttosto che a nuvole e a balloons, quindi valorizzando a posteriori il carattere illustrativo ancestrale del fumetto. I tasselli del mosaico creato da Buzzati non hanno mai il compito narrativo della vignetta: l’immagine commenta il testo, il testo commenta l’immagine, nel punto preciso in cui sembrano l’una distogliersi dall’altro e viceversa.

---

<sup>22</sup> Si pensi alla funzionalizzazione dello *split screen* in *Hulk* (2003) di Ang Lee, con la suddivisione dello schermo in diverse sezioni allo scopo di riprodurre la medesima impaginazione del fumetto e un analogo effetto di lettura. “Quello di Hulk è una specie di split screen all’ennesima potenza, nel senso che in certe sequenze lo schermo si divide in almeno tre o quattro vignette di differente dimensione per mostrare più scene contemporaneamente. Ma in realtà va un po’ oltre lo *split screen*. Un esempio: ad un certo punto un personaggio viene coinvolto in un’esplosione. L’urto lo lancia verso noi spettatori; improvvisamente si blocca e rimane arrestato a mezz’aria. La telecamera va indietro e vediamo che la scena che coinvolge questo personaggio a mezz’aria è una “vignetta” in una specie di colossale storyboard che comprende tutte le scene del film. Quindi la telecamera si “posa” su un’altra vignetta e si ricomincia da qui. La sensazione è la stessa di un lettore che prima legge una vignetta di un fumetto, poi tira indietro la testa e riprende a leggere da quella susseguente” (D. Giurlando, *Logiche della trasposizione*, in *Intercod*, cit., p. 26).

<sup>23</sup> Cfr. MANUELA GALLINA, *La condanna di uno scrittore: Buzzati e il fumetto*, ivi, pp. 17-18. Vedi anche “*Poema a fumetti*” di Dino Buzzati nella cultura degli anni ’60. *Tra fumetto, fotografia e arti visive*, a cura di Nella Giannetto con la collaborazione di Manuela Gallina, Milano, Mondadori, 2005.

## DAL COPIONE AL FUMETTO E RITORNO

Opera definitiva, il *Poema a fumetti* esplicita d'altronde una componente generativa di profilo autobiografico da ricondurre all'esperienza di Buzzati lettore di fumetti e conoscitore curioso, talora compulsivo, della paraletteratura. Si tratta del nesso produzione/ricezione in cui la quantità crea a lungo andare la qualità, soprattutto laddove associato a strategie personali di riorganizzazione dell'immaginario collettivo, che nondimeno presuppongono una competenza frequente e ampia del fenomeno, senza la quale ogni tentativo di rielaborazione si dimostrerebbe gratuito. Seguendo la falsariga del "romanzo illustrato" di Umberto Eco, *La misteriosa fiamma della regina Loana* (2004) è possibile individuare nel collezionismo e nel suo apporto di conoscenza, sempre motivato da pulsioni autobiografiche "forti", l'adeguato supporto a ogni credibile metadiscorso sul fumetto. In particolare, a oltre cento anni dalla pubblicazione del "Corriere dei Piccoli", si sottolinea la necessità di restaurare la memoria storica del fumetto attraverso un'indagine documentaria che, procedendo dalle peculiarità del prodotto, insista sul suo carattere di pubblicazione e sui suoi aspetti grafico-editoriali. Gli studi sul fumetto e la sua storia condotti negli ultimi anni<sup>24</sup>, sembrano trarre spunto dai filoni annalistici della storia della stampa, convergendo sul soggetto casa editrice e sulla struttura e cronologia delle collane e delle riviste. Se la periodicità va ritenuta un fattore determinante e di svolta, nel Novecento, nell'evoluzione della lettura, l'apparizione in edicola di riviste specializzate come "Linus" ed "Eureka", accompagnate ai reprint retrospettivi con proiezioni notevoli in libreria, decreta la fine dell'età dell'innocenza del fumetto. Di questa stagione, in cui nascono l'ipotesi di un fumetto "d'autore" e si affinano gli strumenti dell'apparato della critica dei *comics*, le voci più significative sono quindi quelle di Oreste Del Buono e Carlo Della Corte, per la capacità di intrecciare la lettura del fumetto ad aperture d'orizzonte interdisciplinari quantunque sempre

---

<sup>24</sup> Vd. CLAUDIO GALLO, *La "letteratura disegnata"*. Note intorno a un percorso di ricerca, in *Intercod*, cit., pp. 19-21. Cfr. anche il volume collettaneo *Scrittori e scritture nella letteratura disegnata*, a cura di Mario Allegri e Claudio Gallo, Milano, Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori, 2008.

sensibili alle specifiche tecniche del nuovo “medium”<sup>25</sup>. Tuttavia è su Della Corte che vorrei soffermarmi, riallacciandomi ancora a precedenti occasioni di ricerca<sup>26</sup>.

Quando nel 1987 il film di Adrian Lyne *Attrazione fatale* venne distribuito in Italia personalmente uscii dalla sala con un'impressione ossessiva, ma estremamente puntuale di *déjà vu*. La pellicola era stata accompagnata da un certo clamore non tanto per il tema affrontato: effetti imprevisi di un rapporto occasionale, per l'immagine della donna-*single* e *yuppie* che mette a repentaglio la sicurezza di una famiglia americana. Abbastanza esotici per il pubblico italiano, al quale risultava sensibilmente insolito il profilo sociologico degli attanti e il quadro di mentalità incarnato dai loro conflitti, alcuni elementi dell'intreccio e la caratterizzazione dei personaggi apparivano comunque familiari. Improvvisa l'associazione di idee disciolse quel gelo di incertezza che ogni critico letterario conosce: *Fatal Attraction* calpestava le stesse impronte del romanzo di Carlo Della Corte, *Grida dal Palazzo d'inverno* (Milano, Mondadori, 1980). Cinquantenne all'epoca l'autore veneziano, al quale si offre occasione di rendere meritato omaggio di fronte a un uditorio internazionale, giungeva con questo romanzo alla sua quinta opera narrativa attraverso esperienze eterogenee, tutte ad alto livello. Talento precoce, anche nella poesia, il giovane Della Corte aveva ottenuto successi promettenti, sebbene alla lirica avesse a un certo punto preferito la narrativa neorealistica prima, il romanzo storico, poi, la *science fiction* e la letteratura di massa, soprattutto nel periodo trascorso a Milano, in qualità di apprezzato consulente editoriale. Conclusasi la parentesi milanese - di cui si fa inoltre cenno polemicamente nel romanzo in oggetto - Della Corte sarebbe tornato a Venezia proseguendovi la sua brillante carriera letteraria e giornalistica, fino alla scomparsa avvenuta nel 2000 all'età di settant'anni.

---

<sup>25</sup> Entrambi sono ricordati da RENATO PESTRINIERO, *Proprietà multidimensionali del fumetto*, in *Intercod*, cit. pp. 33-36.

<sup>26</sup> Cfr. ALESSANDRO SCARSELLA, *Fatal attraction in Venice. Carlo Della Corte, Shouts from the Winter Palace (1980): a Highly Improbable Source for Adrian Lyne*, in *It started in Venice: Legacies, Passages, Horizons. Fifty Years of ICLA (Venice 25-30 September 1955 / 22-25 September 2005)*, *International Colloquium*, ed. by Paola Mildonian, Venezia, Cafoscarina, 2009, pp. 909-916 (cd rom).

Quattro motivi di valore funzionale distinto collegano tra di loro i due soggetti:

- 1) l'adulterio e il ricatto dell'amante abbandonata
- 2) il *kindnapping*
- 3) il lunapark
- 4) la caratterizzazione del personaggio femminile.

Tuttavia la messa a confronto e lettura incrociata dei due testi si rivela una falsa pista, dal momento che le convergenze rinviano esclusivamente a un contesto comunicativo latente e almeno in parte comune e non all'individuazione di un giunto intertestuale sicuro.

Alla domanda se lo sceneggiatore di *Fatal attraction* abbia potuto conoscere il libro di Della Corte la risposta è no, nonostante nello stesso periodo fosse attivo negli Stati Uniti (come lo è tuttora sporadicamente) in qualità di compositore e autore di colonne sonore apprezzate, Pino Donaggio. Veneziano di Burano, dove nasce nel 1941, conoscente e collaboratore occasionale di Della Corte nel periodo in cui lo scrittore lavorava alla RAI, Donaggio firma la colonna sonora del film *Never Talk To Strangers* (1995) di Peter Hall, insieme allo sceneggiatore James Dearden. Anche questo è però un segnale troppo debole per stabilire un fattore di contiguità tra i due testi.

La citazione della *Madame Butterfly* di Puccini - fugace in Della Corte, centrale in *Fatal Attraction* - rinvia al sostrato costituito dall'immaginario melodrammatico giunto alla sua estenuazione più esotica con il motivo del suicidio della donna abbandonata. Descrivere l'incapacità di comprensione dei problemi altrui era uno degli obbiettivi dichiarati dello sceneggiatore di *Fatal Attraction*.

Proveniente, come *Madame Butterfly*, da una sensibilità decadente e mondana, Angelica è donna del luna park privato del protagonista di Della Corte. Ma il ritratto delle due donne vendicative in Della Corte e nel film di Lyne, sorprende per la notevole affinità: i capelli biondi scarmigliati. Partiamo da quest'ultimo punto: nel film il volto e la maestria

di Glenn Close recitano adeguatamente la descrizione del personaggio leggibile nel libro di H. B. Gilmour: i capelli biondi ma oltremodo mossi, il sorriso dissociato dall'espressione degli occhi. La capigliatura crespa e scarmigliata rinvia evidentemente al mito delle baccanti, indicando una perdita pressoché totale di controllo<sup>27</sup>. Nel suo romanzo *Della Corte* introduce un disegno che, messo accanto a una fotografia di Glenn Close, sorprende al punto di non poter far pensare a un rinvio comune nell'universo sterminato dei comics. Già autore di una tesi di laurea sui fumetti, Della Corte pubblica nel 1961 per Mondadori la prima monografia italiana sull'argomento. Come sottolinea Umberto Eco nel suo romanzo dedicato alla "memoria di carta" di tutta una generazione, nei fumetti le donne per essere fatali devono voler sposare l'uomo, non semplicemente congiungersi a lui carnalmente<sup>28</sup>.

Nel 1971 Della Corte aveva curato la ristampa in pocket per l'Editoriale Corno dell'avventura di Lyman Young di *Tim & Spud* (italianizzati in Cino e Franco) relativa alla *Misteriosa fiamma della Regina Loana*. Nel fumetto la regina Loana e sua sorella Lorilla, innamorate *ab eterno* di un uomo solo e quindi conteso, sono entrambe contraddistinte da capigliatura bionda e ondulata, sovrane e sacerdotesse di una religione di amore e di morte in un regno africano discendente in linea diretta da *She* di Haggard e dall'*Atlantide* di Benoit. Questo è solo un indizio in più, tanto stuzzicante quanto destinato a perdersi come una goccia nel mare dell'immaginario collettivo. Al di là di qualsiasi ipotesi sull'“aria di famiglia” che associa espressioni correlate a dispetto dello reciproca distanza, occorre ripiegare sulle motivazioni dei palinsesti narrativi condivisi e sulle formule tradizionali della loro riattualizzazione realizzabile non senza l'ausilio dei *mass media*.

Giova forse rammentare in conclusione come Milo Manara, nella sua trasposizione fumettistica *del Viaggio a Tulum* di Fellini, ricalcata comunque abbastanza fedelmente sul soggetto e a contatto con il regista, ne sviluppi ulteriormente la componente metacinematografica da una

<sup>27</sup> H. B. GILMOUR, *Attrazione fatale*, Milano, Mondadori, 1994, p. 14.

<sup>28</sup> UMBERTO ECO, *La misteriosa fiamma della regina Loana. Romanzo illustrato*, Milano, Bompiani, 2004, p. 254.

parte, meravigliosa dall'altra, eludendo quindi il livello presunto verosimile della narrazione. E vale la pena indugiare con curiosità sull'arte di Manara anche per comprendere la misura della penetrazione più aggiornata di motivi esotici e temi del fantastico nella rappresentazione grafica della donna, dell'altro e del diverso<sup>29</sup>. Nondimeno la capacità di resa del copione “maledetto” del *Viaggio di Mastorna* da parte dello stesso Milo Manara<sup>30</sup> e la precedente collaborazione di Fellini con Buzzati nella preparazione del soggetto, sembrano rinviare a un contesto genetico in cui disegno e fumetto determinano con precisione l'assetto della sceneggiatura di un film che non sarebbe stato mai fatto<sup>31</sup> e che tuttavia nelle tavole di Manara era destinato a rivedere la luce.

La presente pubblicazione intende quindi fissare alcune conoscenze e costituire un punto di riferimento, anche con la bibliografia finale curata da Alice Favaro, per poter mantenere vivo l'interesse su filoni di ricerca desueti all'interno degli studi linguistico-letterari. La creazione, a partire dal 2012 di un Laboratorio per lo studio letterario del fumetto, intende pertanto configurarsi secondo le seguenti linee:

#### PROGETTO DI LABORATORIO PER LO STUDIO LETTERARIO DEL FUMETTO

L'idea di costituire a Venezia un Laboratorio per lo studio letterario del fumetto, nasce all'interno del Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati dell'Università Ca' Foscari di Venezia con l'intenzione di indirizzare forze vive e motivazioni della ricerca sul settore del fumetto

---

<sup>29</sup> Si pensi al ritagliare la figura femminile di Sybil piuttosto che sui prototipi giunonici felliniani, sull'immagine dell'attrice Nadia Cassini, protagonista del filmetto erotico-esotico *Il dio serpente* (1970), regia di Piero Vivarelli. Scheda Morandini *on line*. “bella italiana sposa ricco dei Caraibi, diventa amica di un'indigena e si fa affascinare da riti magici, culto del dio serpente incluso. Sullo sfondo di immagini folcloristiche, una commedia imperniata su erotismo e magia insulsa. Involontariamente ridicola. Nella colonna musicale di Augusto Martelli *Djambullà* ebbe un certo successo discografico”.

<sup>30</sup> MILO MANARA, *Due viaggi con Federico Fellini. Viaggio a Tulum – Il viaggio di G. Mastorna detto Fernet*, a cura di Vincenzo Mollica, Milano, Mondadori, 2001 (con storyboard e disegni dello stesso Fellini).

<sup>31</sup> Vd. VINCENZO MOLLIKA, *Quando Fellini disegnava*, in Federico Fellini autore di testi. Dal “Marc'Aurelio” a Luci del varietà (1939-1950), a cura di Massimiliano Filippini e Vittorio Ferorelli, Bologna, Quaderni IBC, 1999, pp. 70-76. Per la sceneggiatura, cfr. FEDERICO FELLINI, *Il viaggio di G. Mastorna*, a cura di Ermanno Cavazzoni, Macerata, Quodlibet, 2008.

considerato come fenomeno complesso.

Il Laboratorio per lo studio letterario del fumetto intende:

1. Promuovere lo studio del fumetto considerato come prodotto editoriale sovranazionale e presente nel mercato mondiale della lettura attraverso la prassi della traduzione, assegnando tesi di laurea e di dottorato; costruendo percorsi nazionali e internazionali di ricerca; allestendo mostre e ideando rassegne, incontri con autori, editori, collezionisti ed esperti.

2. Avviare progetti di ricerca su struttura e linguaggio del fumetto, con particolare attenzione all'interazione tra semiotiche verbali e non verbali, testo e immagine, tradizione e digitalizzazione (pittografia, illustrazione, grafica, animazione).

3. Incrementare, in coordinamento con analoghe strutture di ricerca di istituti universitari esteri, specifici studi sulla trasposizione di testi letterari nel fumetto, quindi su trasferimenti di narrazioni e personaggi del fumetto in opere letterarie, sceneggiature cinematografiche, film e all'interno degli altri media. Aderire a progetti di ricerca europei e internazionali.

4. Conoscere i modelli narrativi del fumetto attuando indagini narrative e attraverso lo studio dei prototipi psico-sociali dei personaggi del fumetto, nonché degli scambi del fumetto con i generi letterari e le istituzioni culturali, in rapporto altresì all'individuazione dei filoni di produzione caratterizzanti contesti storici nazionali e internazionali, e delle loro influenze e ricadute sull'estetica, il linguaggio, il costume, la moda, la letteratura, la comunicazione.

5. Creare un archivio digitale della storia del fumetto, raccogliendo documentazione e informazioni di prima mano.

6. Partecipare, con la presentazione di progetti e attività di ricerca, alla manifestazione annuale VeComics, organizzata annualmente dalla Scuola del Fumetto di Venezia in collaborazione con il Comune di Venezia, e ad altre rassegne e iniziative nazionali e internazionali.

7. Collaborare, al fine del conseguimento di questi obiettivi e del potenziamento dell'attività, con case editrici italiane e straniere, accogliendone il contributo allo scopo di implementare uno scambio di informazioni, di conoscenze e di produzioni.

# SALGARI, MAESTRO DI IMMAGINI E DI SOGNI

*Claudio Gallo*

## LO SCRITTORE<sup>32</sup>

Una lettera del 1899, da poco tempo rintracciata nei fondi della Biblioteca Civica di Verona, indirizzata all'abate Piero Caliari, suo vecchio insegnante d'italiano, rivela le grandi ambizioni, e le non meno grandi aspirazioni, di Emilio Salgari:

In quanto a me lavoro sempre e con molta lena. Credo che la presenza del mio vecchio amico mare contribuisca non poco a darmi vigore crescente.

Anche all'estero già mi faccio assai largo. In Francia non ostante l'ostilità di Verne, ho collocato quest'anno quattro lavori, due dal Montgredien, e due dal Delagrave, due in Spagna dall'Espasa di Madrid, altri due in Germania dal buon editore Weiser e nell'America del Sud, specie nell'Argentina se ne consumano parecchie migliaia di copie all'anno.

---

<sup>32</sup> Per questo saggio oltre alla documentazione originale a disposizione presso la Biblioteca Civica di Verona abbiamo consultato i seguenti saggi: Giuseppe TURCATO, *Le immagini degli eroi. Salgari e i suoi illustratori*, in Giovanni ARPINO, Roberto ANTONETTO, *Vita, tempeste e sciagure di Salgari il padre degli eroi*, Milano, Rizzoli, 1982, pp. 163-173; Walter FOCESATO, *Insegnare il suono del Ramsinga*. Gli illustratori salgariani, "Annuario Andersen", 1991, pp. 18-19; Giuseppe VECCHIO, *I romanzi di Emilio Salgari dai comics ai films*, Roma, Scena Illustrata editrice, 1993; Paola PALLOTTINO, *L'occhio della tigre*, Palermo, Sellerio, 1994; Monica RAMA, *Testo alfabetico e testo iconico nell'opera di Salgari* [tesi di laurea, relatore Luca TOSCHI], Verona, Università degli Studi di Verona, anno accademico 1996-1997; Monica RAMA, *Illustratori salgariani*, Verona, Biblioteca Civica: 1999; Alessia TESSARI, *Le immagini dell'avventura salgariana: fumetti e illustrazioni* [tesi di laurea, relatore Claudio GALLO], Verona, Università degli Studi, anno accademico 2003-2004.

Sono pienamente contento ma non ancora. Aspetto l'Inghilterra e la Russia colle quali ho già trattative ed altri paesi minori. Spero presto di aver i miei lavori pubblicati in tutte le lingue d'Europa e fare una guerra in regola all'ormai troppo vecchio Verne<sup>33</sup>.

La carriera letteraria di Emilio Salgari (1862-1911) inizia nella tarda estate del 1883, quando scrive in rapida successione per il quotidiano "La Nuova Arena" un racconto e due romanzi di appendice: *Tay See*, *La Tigre della Malesia* e *La favorita del Mabdi*. *La Tigre della Malesia* è la prima stesura delle *Tigri di Mompracem*, che ha come protagonista Sandokan. Fin da subito i suoi libri incontrano il favore del grande pubblico, non solo in Italia, ma anche all'estero. Le sue opere sono tradotte in spagnolo e portoghese, al punto che ancor oggi Salgari rimane autore di culto in America Latina; vengono diffuse in Germania, nei paesi del Nord Europa e in quelli di lingua slava. In Francia è l'unico autore italiano pubblicato sul *Journal des Voyages*; nel 1906 la rivista propone il romanzo *La Trahison du Maure*, in italiano *Le pantere d'Algeri*, con nuove illustrazioni di Conrad. Contemporaneamente appaiono sulla stessa rivista i racconti di Conan Doyle e *L'appel de la Forêt* [*Il richiamo della foresta*] del grande Jack London che il veronese incontra proprio sulle pagine di quel settimanale. Ammira Verne, come ha occasione di dichiarare, Gustave Aimard, Alexandre Dumas, Victor Hugo, di cui si trovano ampi riferimenti nel suo lavoro, e probabilmente ha relazioni anche con Louis Bousсенard.

«Spezza per sempre la penna», come scrive in una delle sue ultime lettere, il 25 aprile 1911, prostrato dal ricovero della moglie in manicomio. La felice ispirazione di un tempo forse cominciava a sopirsi, si sentiva trascurato dal gran mondo letterario, ma, più di tutto gli mancava quell'armonia familiare che, sola, gli consentiva di svolgere al meglio il suo lavoro. Ed effettivamente, in poco più di vent'anni, Salgari aveva scritto un'ottantina di romanzi, numerosi racconti e centinaia di articoli.

---

<sup>33</sup> Emilio SALGARI, lettera a Piero Caliani, Genova 1899, in Agostino CONTÒ, *Il mio vecchio amico mare*, "Il corsarone", n. 2, marzo 2006, p. 8.

Era vissuto ai margini della cultura ufficiale, ma non ne era estraneo. Le sue prove letterarie erano in sintonia con il mondo che lo circondava. Salgari aveva una formazione positivista, era l'interprete più importante del dilagante orientalismo italiano che coinvolgeva, tra gli altri, autori come Edmondo De Amicis e Gabriele d'Annunzio. Vorace lettore e autore originale, Salgari sin dagli esordi si era posto in confronto e in relazione con il grande romanzo d'avventura moderno. Conosceva come pochi altri la geografia, le scienze naturali e la storia. Disegnava egli stesso le carte geografiche sulle quali tracciava gli itinerari dei suoi eroi e curava meticolosamente ogni dettaglio (trame, ambienti, nomi, personaggi), prima di iniziare una nuova avventura sulla carta. Nelle biblioteche, che assiduamente frequentava, faceva buon uso di repertori, dizionari, enciclopedie, atlanti e mappe. Leggeva riviste di viaggi dal forte sapore esotico: dal popolarissimo "Giornale Illustrato dei Viaggi" dell'editore Sonzogno al raffinato "Giro del Mondo" pubblicato da Treves. I diari, le memorie, i *reportages*, le lettere di viaggiatori, esploratori, militari e missionari, erano oggetto del suo insaziabile desiderio di conoscere.

Emilio Salgari non era uno scrittore isolato e atipico. A cavallo tra Ottocento e Novecento era riconosciuto come un vero "caposcuola" del genere "fantastico": fu originale ispiratore di generi letterari (l'avventuroso, il fantascientifico e il nero) ai quali aveva dato ampio spazio su "Per Terra e per Mare", la rivista da lui diretta per conto di Donath, tra il 1904 e il 1906. Il periodico fu una vera palestra per giovani autori che volevano seguire con originalità le orme del Maestro. Nonostante tutto ciò, si conosce ancora ben poco dell'influenza che Salgari esercitava sul mondo editoriale italiano, nelle redazioni delle riviste che a lui si ispiravano, fra i suoi numerosi imitatori, epigoni e autori di veri e propri falsi.

Salgari era, dunque, portatore di una magica poetica, di uno stile forse discutibile, ma unico e inimitabile, e come grande narratore di avventure egli occupa, più che meritatamente, un posto rilevante nella storia della letteratura italiana e internazionale.

## DALLA PAROLA ALL'ILLUSTRAZIONE

Quale importanza riveste l'immagine nei romanzi di Emilio Salgari? Essa ha un'importanza straordinaria! La scrittura di Salgari è viva per definizione, in questo senso modernissima. Il giovane scrittore aveva il vezzo e l'abilità di abbozzare delle illustrazioni con abbozzaggi, combattimenti e tempeste, e immaginare, nelle mappe da lui tracciate con mano sicura, gli scenari nei quali avrebbe poi ambientato meravigliose storie. Come scrive Giuseppe Turcato, il più autorevole fra i critici salgariani del Novecento, il primo illustratore di Salgari fu, per paradosso, Salgari stesso. La sua scrittura ha un ritmo segreto, evoca immediatamente i personaggi, gli intrecci: è già il potenziale *storyboard* di un film in cui la parola stessa evoca l'illustrazione, e l'illustrazione completa la parola. Salgari, che consultava repertori scientifici e naturalistici, non si limitava a imparare i significati più segreti delle parole e a usarle nel migliore dei modi, ma sapeva che esse dovevano suggerire ai lettori una chiara rappresentazione visiva. La sua scrittura, come ben sottolinea un attento studioso salgariano, Roberto Fioraso, si arricchiva delle incisioni e delle illustrazioni che aveva assimilato dai testi scientifici, dalle riviste e dai *reportages* di viaggio, così diffusi tra Ottocento e Novecento.

Tutto ciò non basterebbe a comprendere il segreto della scrittura salgariana se non conoscessimo la sua viva passione per il melodramma, per il teatro popolare di piazza dal quale aveva appreso la gestualità degli attori e l'uso accorto di ampi scenari. Il suo primo Sandokan, non casualmente, fu adattato per il teatro e messo in scena da Francesco Serravalli, che lo portò nelle piazze italiane a contatto con il pubblico popolare, riscuotendo un buon successo. Ed è proprio a questo canovaccio, alla cui stesura non possiamo escludere il contributo diretto di Salgari, amico di Serravalli, che Hugo Pratt aveva fatto riferimento.

Salgari era consapevole di vivere un momento storico, nel quale l'immagine andava occupando un posto importante tra il pubblico anche grazie alle nuove tecniche di stampa, ai grandi processi di alfabetizzazione,

alla diffusione di pubblicazioni che sempre più utilizzavano apparati iconografici, prima in bianco e nero e poi a colori. Non a caso quegli anni segnarono la stagione della nascita del cinema e del fumetto.

Gli editori furono immediatamente consapevoli dell'efficacia e della modernità dell'opera salgariana, e nello stesso tempo compresero che questi libri andavano necessariamente arricchiti di illustrazioni che completavano, come ha scritto Antonio Faeti, il testo. Il primo volume illustrato fu *La scimitarra di Budda* per l'editore Treves di Milano, con una copertina a colori e ben 64 illustrazioni di Gaetano Colantoni. Seppur in maniera discontinua le immagini entrano a far parte dei romanzi pubblicati da Bemporad, Paravia, Speirani, Voghera, con le tavole di Giuseppe Garibaldi Bruno, di Giuseppe Berlia, di Giovan Battista Carpanetto e di Arnaldo Ferraguti.

Ma è l'editore Antonio Donath a intuire fino in fondo le potenzialità di Emilio Salgari, affiancandogli Giuseppe Garuti, meglio conosciuto come Pipein Gamba, un illustratore che curava gli allestimenti scenici per il teatro Carlo Felice di Genova. Pipein Gamba ha nei tratti del suo pennello una moderna dinamicità che, pur nel rispetto della propria esperienza professionale, in un certo qual modo l'avvicina al fumetto, come si può notare in particolar modo nel suo strepitoso *Corsaro Nero* del 1898.

Pipein Gamba, per il suo primo lavoro salgariano, raffigura con originalità e stile i personaggi de *I Misteri della Jungla Nera* (1895) e dà vita a illustrazioni che ancora oggi reggono al giudizio estetico e critico. In sintonia con la narrazione propone le immagini di Tremal-Naik, il cacciatore di tigri, di Kammanuri, silenzioso *maharatto*, dell'incorporea Ada, la vergine destinata al culto di Kali.

Donath crea, dunque, complice Salgari e i numerosi illustratori che approdano alla corte dell'editore, un modello di libro che prevedeva un'affascinante copertina a colori e un numero variabile di illustrazioni, quasi mai inferiore alle venti che aprivano ogni sedicesimo del volume. Una formula vincente che trova nelle opere editate da Donath la piena

maturità e un raro equilibrio. Il ricco e variegato repertorio iconografico «che si venne a creare un poco alla volta fissò dei canoni così "forti" che furono riproposti più e più volte, sia nelle ristampe successive che nelle nuove edizioni, italiane o straniere», estendendosi, dopo la morte dello scrittore, a vasti ambiti del romanzo popolare, d'avventura e per ragazzi, influenzando l'editoria italiana sino agli ultimi decenni del Novecento. Allorché Enrico Bemporad sottrarrà Salgari al suo editore genovese, offrendogli condizioni economiche e di lavoro migliori, nel contratto stabilirà che il tipo di libro da pubblicare dovrà essere conformato su quello ideato da Donath. E così non mise sotto contratto solo Salgari ma anche i suoi due più bravi illustratori: Alberto Della Valle e Gennaro Amato o d'Amato.

Se Gamba è prevalente sino all'inizio del Novecento offrendo le prime rappresentazioni di Sandokan, Yanez, Tremal Naik ancora giovani, sono proprio Della Valle e Amato a dare vita all'iconografia salgariana ufficiale. Lo stile utilizzato da Della Valle è quello allora in voga, il Liberty; nelle copertine, frutto di arditi *collages*, quasi sempre arricchite da elementi floreali di contorno, prevalgono i colori porpora e oro. Egli è costantemente preoccupato di raggiungere, nei suoi ritratti, una maggior precisione, dando movimento e plasticità alle forme; a tal fine ricorre, modernamente, alla fotografia, mettendo in posa famigliari e amici, e lavorando poi direttamente sui negativi. Spesso Amato e Della Valle si completeranno, il primo disegnando le illustrazioni interne e l'altro le copertine. È Della Valle a eternare l'immagine di Sandokan, così come appare nella copertina di *Sandokan alla riscossa* (1907): in capo un candido turbante, piumato e arabescato, da cui sfugge la fluente chioma che incornicia il volto dallo sguardo risoluto. Ad accentuare il fiero aspetto, baffi e barba ben curati, per niente incolti come ci sarebbe potuto aspettare da un pirata. È il principe bornese spodestato, il capo indiscusso dei pirati malesi che si presenta ai suoi lettori! Indossa una casacca bianca e una tunica candida con ricami dorati; una fuscacca grigio-azzurra da cui spuntano i calci di due pistole, ai piedi preziose babbucce dalla punta

arcuata. La mano sinistra poggia ferma sull'elsa della sciabola trattenuta dalla dragona, la destra posa sul "trono" alle sue spalle. Ne *La Riconquista del Mompracem*, invece, Sandokan è più epico, meno astratto: su di uno sfondo lussureggiante, ritto sulla muraglia, Sandokan inneggia alla vittoria, ha il volto sorridente, la destra alzata stringe il pugnale, con la sinistra il rosso vessillo sul quale campeggia la testa di tigre emblema dei pirati malesi. E qui Della Valle accentua il senso della vittoria imprimendo movimento a quel drappo: non è il vento ma è proprio il principe bornese ad agitare la bandiera. Il turbante piumato è color dell'oro, la casacca e i calzoni bianchi, in vita la cartucciera nella quale sono infilate le due pistole e questa volta calza alti stivali neri ben più adatti per scalare muraglie e soprattutto correre sui campi di battaglia. È proprio Amato, però, a darne invece l'interpretazione più esaltante nelle illustrazioni interne di *Sandokan alla riscossa*. Amato richiama Della Valle, è forse un po' meno curato nei dettagli ma certamente più dinamico. Per il "fratellino" Yanez nell'immaginario collettivo prevarrà la rappresentazione di Gamba: giovane, con i baffi, il capello di panama, agile e magro. Per Della Valle e per Amato, invece, Yanez vestirà all'europea con la barba brizzolata e con in capo il casco coloniale. In effetti, come ha sottolineato Paola Pallottino, la nostra maggior studiosa di illustrazione, è lo stesso Della Valle a prestarsi come modello per Yanez. D'Amato ha una sensibilità moderna, è più un acquerellista che un disegnatore, il suo tocco brillante consegue effetti sorprendenti, alternando bianco e nero con una tecnica semplice, ma con un rigoroso senso formale.

Ma le "incursioni" dei due artisti riguardano anche il ciclo del Far West, le intriganti avventure del Re dell'Aria, e i tanti romanzi del fascinioso mondo arabo.

Nel corso degli anni è andato crescendo l'interesse per l'iconografia salgariana con una scrupolosa ricerca filologica, che ha portato ad attribuirle una sempre maggiore rilevanza nella storia dell'immagine e dell'editoria del Novecento. Benché l'iconografia salgariana sia, come dice Monica Rama, mossa da mani differenti e da stili diversi essa fa

parte di una “poetica” unitaria.

Si va dallo stile incisivo di D'Amato, che sa mettere in luce i risvolti cupi della letteratura salgariana rifuggendo dal dettaglio per valorizzare l'insieme, a quello originalissimo di Giuseppe Garibaldi Bruno, il più tradizionale degli illustratori; dal tratto rapido, sicuro e moderno delle illustrazioni di Gamba che sottolinea gli elementi melodrammatici della scrittura salgariana, fino alla tecnica grafica elegante di Della Valle. Questi artisti riescono tuttavia a rappresentare un *unicum* di cui Emilio Salgari è l'ispiratore, e che ciò non sia solo un'ipotesi lo testimonia la clausola contrattuale di Bemporad che nega al narratore il diritto di interferire nella scelta delle immagini. Gli stessi illustratori occasionali (Arnaldo Tanghetti, Carlo Linzagli, Enrico Zanetti, Aurelio Craffonara, Corrado Sarri, Rodolfo Paoletti, Carlo Chiostrì...) si dimostrano consapevoli di non poter prescindere dal “Canone” salgariano.

Sandokan ha avuto molte interpretazioni, in Italia e all'estero. Molti illustratori nel corso del tempo hanno rivisitato graficamente la sua figura. Tuttavia occorre dire che quello disegnato da Rino Albertarelli per le edizioni Caroccio, peraltro assai poco rispettose dei testi originali, è decisamente convincente e rappresenta una mediazione con la produzione cinematografica e televisiva: riteniamo che Kabir Bedi, il Sandokan più conosciuto dal grande pubblico, faccia più riferimento alla vigorosa dinamicità delle copertine di Albertarelli che ce lo propongono in semplici vesti rosse molto più adatte a un uomo d'azione anziché in quelle “principesche” di Alberto Della Valle, più in sintonia con un pigro sovrano orientale che con un pirata.

## IL FUMETTO D'ISPIRAZIONE SALGARIANA

In Italia, all'inizio degli anni Trenta, si affermò un nuovo tipo di fumetto d'avventura che in breve tempo prevalse su quello comico a cui il pubblico era abituato: dall'America arrivarono personaggi eroici, avventurosi e intrepidi, scritti e disegnati meravigliosamente, amati e letti con passione.

I protagonisti di questa stagione furono soprattutto alcuni editori (Vecchi, Nerbini, Del Duca e Mondadori) che introdussero nel nostro paese, su riviste come “L’Avventuroso”, “L’Audace”, i grandi eroi dell’immaginario fumetto americano (Flash Gordon, Radio Patrol, Jungle Jim, Secret Agent X-9, Mandrake, Phantom, Cino e Franco...). Nello stesso tempo spalancarono le porte agli autori italiani. Questo non solo per aggirare l’ostracismo del regime fascista nei confronti dei prodotti stranieri, ma per rispondere ai desideri e alle richieste dei lettori. Si forgiò così una nuova “leva” di autori e di disegnatori che, rivisitando l’esperienza americana, diedero vita a un originale filone nazionale che nulla ebbe da invidiare ai prodotti d’oltreoceano, nei confronti dei quali restò, comunque, debitore.

Salgari, di cui i nostri autori in gioventù erano stati avidi lettori, rappresentò un punto di riferimento importante, sia per la scrittura, che ben si prestava per gli intrecci e per i protagonisti alle sequenze del fumetto, sia per la suggestione degli scenari avventurosi, dall’India alla Malesia, dall’Africa al Far West.

Il 31 maggio 1936 nel settimanale per ragazzi “Topolino”, la cui testata era passata l’anno prima da Nerbini a Mondadori, apparve una striscia che annunciava l’inizio, a partire dal numero successivo, della versione a fumetti del romanzo salgariano *I misteri della Jungla Nera*, con doppie tavole settimanali a colori.

Il disegnatore, Guido Moroni-Celsi, grande precursore della scuola italiana del fumetto, per esso realizza un disegno essenziale ed efficace.

Il suo lavoro sembra non distaccarsi dall’iconografia “ufficiale” dei personaggi già graficamente definiti da Gamba, Della Valle, Amato. Ma nella trasposizione in fumetto, a noi sembra che Moroni-Celsi, pur rispettoso dell’esperienza degli illustratori che lo avevano preceduto, miri a dar prevalenza alla narrazione più che a un disegno artisticamente elaborato. Privilegia quindi consapevolmente l’autore, rispettandone l’opera senza per questo rinunciare al proprio tratto originale.

Il suo disegno è così apprezzato che tra la fine degli anni Trenta e

l'inizio degli anni Quaranta realizza anche le tavole de: *Le due Tigri*, *Le Tigri di Mompracem*, *La riconquista di Mompracem*, *Il bramino di Assam*, *La caduta di un Impero*, *La rivincita di Yanez*, *Sandokan alla riscossa*.

Anche Rino Albertarelli (1908-1974), autore assai dotato, sul settimanale mondadoriano "Paperino" dà vita alla trasposizione in fumetto de *Il Corsaro Nero*, rimanendo fedele alla caratterizzazione originaria del tenebroso nobiluomo di Ventimiglia così come ideata e realizzata da Pipein Gamba.

Albertarelli, non disdegna l'acquarello, utilizza con grande equilibrio i neri, i bianchi e le ombreggiature magistralmente ispirati dal cinema d'azione dell'epoca molto amato dal pubblico. Per le storie ambientate nelle praterie americane, *Alle frontiere del Far West* e *La Scotennatrice* (**Fig. III**), Albertarelli non lascia nulla al caso e i suoi disegni sono il frutto di un attento lavoro di ricerca. Non a caso è convinzione diffusa che nel Novecento egli sia stato il miglior disegnatore italiano di fumetti d'avventura. Tra la fine degli anni Trenta e l'inizio degli anni Quaranta sono molti gli artisti che, su "Topolino", si misurano con l'opera salgariana: Edgardo Dell'Acqua (*Il Re del Mare*); Franco Chiletto (*Alla conquista di un impero*); Bernardo Leporini (*Jolanda la figlia del Corsaro Nero* e *La zattera del naufragio*).

Tutti, pur con tratti e invenzioni grafiche diversi, fanno riferimento all'iconografia salgariana, segnando un'elaborata continuità tra illustrazione e fumetto.

Nell'immediato dopoguerra la produzione fumettistica salgariana torna in auge grazie proprio al periodico intitolato "Salgari Settimanale di Grandi Avventure", uscito in prima edizione con trenta numeri nel 1946 per la casa editrice De Agostini, e poi ripreso nel 1948 dall'Editrice Giornali Libri e Albi.

Tocca ad Albertarelli riprodurre, nelle tavole del periodico, i romanzi del ciclo della Malesia (**Fig. V**) che erano stati disegnati da Moroni-Celsi; anche questa volta per non disorientare i lettori affezionati alle vecchie figure, la matrice rimane più o meno la stessa. Nonostante ciò i

protagonisti sono snelliti e ringiovaniti e Yanez abbandona la barba e i baffi con i quali in precedenza era stato rappresentato.

Il ciclo dei Pellerossa passa a Walter Molino (**Fig. IV**) che, pur esprimendo un segno inconfondibile, ha non poche affinità con il suo predecessore, Albertarelli.

Franco Chiletto riporta in luce, nelle pagine del “Salgari”, *Il Corsaro Nero*; nelle mani di Albertarelli, l'aristocratico Signore di Ventimiglia era apparso sì cupo, ma più umano e generoso; con Chiletto, invece, ringiovanisce e manifesta un carattere spavaldo, quasi sfrontato. Una rilettura odierna di questa versione ci conferma nel formulare un giudizio positivo poiché in effetti il lavoro si dimostra quanto mai aderente ai tempi recenti.

È impegnativo, ma non difficile, seguire le molte citazioni e rivisitazioni apparse su diversi periodici del primo dopoguerra. Basti pensare a taluni personaggi de “L'Intrepido” che hanno percorso gli itinerari salgariani, come Roland Eagle, corsaro moderno, o quegli eroi ed eroine le cui gesta hanno avuto quale epico teatro l'India nel momento del trapasso da colonia inglese a stato indipendente (Il Principe Azzurro, Il Principe del Sogno, Il Cavaliere Ideale). O su “Il Monello” l'algida Fiordistella, e i tanti “Albi dell'Intrepido” d'ambientazione orientale e orientaleggiante. Ricordiamo che anche i *thugs*, i fieri nemici di Sandokan, hanno fatto capolino nelle popolari serie bonelliane di Tex e di Zagor! È ancora famosa la “Collana di libri celebri ridotti e illustrati” i cui albeti furono dati in omaggio, nelle farmacie, dalla Magnesia San Pellegrino, a partire dal 1951. Quattro i romanzi salgariani condensati in 32 pagine: *Il Corsaro Nero*, *Le tigri di Mompracem*, *I misteri della Jungla Nera*, *I pirati della Malesia*. Irriverenti all'apparenza, ma estremamente godibili sono la *Tigre della Malesia* di Altan, così come le parodie disneyane di *Sandopaper e la Perla di Labuan* (di Michele Gazzarri e Giovan Battista Carpi), *Paperino e la Nipote del Corsaro Nero* (di Luciano Bottaro) e *I misteri della giungla nera* (di Bruno Sarda e Giampiero Ubezio). La nuova riproposizione di Sandokan sulle pagine de “Il Giornalino”, a opera di Claudio Nizzi e Sergio Toppi, segna

il pregevole distacco dalla tradizione: gli eroi salgariani vengono infatti rappresentati secondo gli stili del disegnatore e dello sceneggiatore, anziché rimanere pedissequamente fedeli a vieti modelli tradizionali. A questa esigenza sembrano rispondere anche i tanti disegnatori spagnoli che illustrano le nuove edizioni dei romanzi di Salgari, pubblicati e diffusi in quel paese e in gran parte dell'America Latina.

Emilio Salgari non è un uomo del passato, egli segna il nostro grande crocevia tra la letteratura italiana e i moderni generi letterari; continua infatti a esercitare una forte influenza tra i giovani e talentuosi scrittori d'avventure, e tra gli sceneggiatori e i disegnatori contemporanei. Quale esempio vogliamo segnalare il lavoro collettivo, nella versione a fumetti, de *Il Corsaro Nero* sceneggiato da Otto Gabos e realizzato, nel corso di un *week-end*, da diciassette disegnatori (Borgioli, Catachio, Clod, Fabbri, Filippucci, Guerrini, Mantovani, Mattioli, Neri, Poli, Porta, Reviati, Ruggeri, Semerano, Soffritti, Vitti e Zucchini).

È doveroso, a questo punto, riflettere su alcuni passi di Stevenson, l'artefice nobile del romanzo d'avventura, che considerò efficace la parola scritta in quanto essa sola capace di evocare l'immagine. Lo scrittore così amato da Hugo Pratt, e a cui il grande maestro di Malamocco si sentiva profondamente legato, ci offre la chiave di volta per carpire il segreto attraverso cui i romanzi e gli eroi salgariani sono immortali, tanto nella letteratura scritta che in quella disegnata:

Crusoe che si ritrae di fronte all'impronta di un piede, Achille che inveisce contro i Troiani, Ulisse che piega il grande arco [...], sono questi, e altri del genere, i momenti culminati della leggenda e ciascuno di essi si fissa indelebile nella nostra mente. Il resto, tutto il resto, possiamo benissimo dimenticarcelo; possiamo dimenticare le parole, anche se sono belle; possiamo scordarci del commento dell'autore, che magari era intelligente e sincero; ma queste scene assolute, che impongono il sigillo definitivo della verità sulla vicenda e soddisfano in un sol colpo tutte le nostre capacità di piacere e di partecipazione, le

adottiamo subito dentro di noi, e niente e nessuno potrà in seguito cancellarne o attutirne l'effetto. Questa è in effetti la forza plastica della letteratura: la capacità di tradurre un concetto, un'emozione, un carattere in un atto concreto, in un atteggiamento esteriore che rimarrà fissato incancellabilmente nel nostro ricordo. È la cosa più difficile da farsi con le parole; ma quando vi riesce, il risultato viene apprezzato dagli esperti e dai ragazzini e ci permette di sfiorare le vette dell'epica<sup>34</sup>.

---

<sup>34</sup> Robert Louis STEVENSON, *L'isola del romanzo*, a cura di Guido ALMANZI, Palermo, Sellerio, 1987, p. 159.



# LETTERATURA E IMMAGINE NEL *ROMANCE*

## SALGARIANO

(SPUNTI E APPUNTI)<sup>A</sup>

*Fabrizio Foni e Claudio Gallo*

La letteratura è sempre stata in relazione con l'immagine. Il valoroso Achille e l'astuto Ulisse nei poemi omerici, il viaggiatore Dante nella *Commedia*, il prode Orlando nell'opera di Ludovico Ariosto, Gulliver in Jonathan Swift, il naufrago Robinson Crusoe in Daniel Defoe (e l'elenco potrebbe ovviamente continuare), suggeriscono al lettore immagini forti, immagini indelebili dei protagonisti, delle situazioni, talvolta dei luoghi e degli oggetti (lo scudo di Achille, per limitarsi a un esempio). Il *romance*, la letteratura popolare e di genere sono da sempre stati ben consapevoli di questa relazione. Un caso emblematico e 'limite' al tempo stesso è rappresentato dal *corpus* illustrativo di Gustave Doré, grazie al quale – oppure, per qualcuno in un certo senso definibile «apocalittico», si potrebbe dire “a causa del quale” – le cosiddette letterature ‘alta’ e ‘bassa’ sono state accostate, anzi, più rivoluzionariamente uniformate e fuse insieme in un unico, grande patrimonio immaginifico. Doré ha raffigurato *di tutto*: Jules Verne e Honoré de Balzac, John Milton e Charles Perrault, George Gordon Byron e la *Bibbia* (**Fig. II**), *Sinbad il Marinaio* e Dante Alighieri, Miguel de Cervantes (**Fig. I**) e La Fontaine, Samuel Taylor Coleridge e Sofia Rostopchina, meglio nota come la Comtesse de Ségur. In sintesi, dalle storie di fate al Libro dei Libri. Incisioni che non possono essere dimenticate persino da chi le ha viste soltanto di sfuggita, magari nell'infanzia. Un bagaglio pittorico che ha fissato molta

letteratura nella fantasia delle masse, coprendo il ruolo di ‘mediatore culturale’. Ciò che sorprende osservando le opere di Doré è la mancanza di una vera restituzione storica, e il tratto che, benché minuzioso e accurato, risulta tutto sommato ‘seriale’, dando vita a una realtà alternativa immediatamente codificabile dal lettore/osservatore. Alberto Abruzzese ha giustamente messo in luce come il lavoro di Doré

descriv[a] un vero e proprio universo letterario che riunifica il tempo e lo spazio [...]. Si tratta cioè di un repertorio di testi di diversa qualità e funzione, di diverso – o parzialmente diverso – pubblico, di diversa lingua e tradizione culturale, che vengono illustrati con un linguaggio che non ha bisogno di traduzione e che può tornare alla universalità della cultura letteraria in termini pratici, concreti, effettivi. Opera di divulgazione dunque che produce modalità nuove dello sguardo e della rappresentazione; produce una internazionalità che prepara quella del cinema; produce persino un nuovo modo di leggere i testi illustrati [...] e i testi che verranno: produce quindi un nuovo ordine della scrittura. E infatti, esaminando tutto il materiale delle illustrazioni di Doré, ci accorgiamo ben presto che le modalità compositive della pagina disegnata si possono raggruppare in alcune soluzioni standardizzate.

Volendo sintetizzare, la produzione del grande illustratore «può essere ridott[a] a schemi estremamente semplici: sono il risultato di un lavoro in serie che ha investito con un flusso costante, direttamente ritmato dall’editoria e dalle leggi di mercato della diffusione della cultura, gli elementi eterogenei di ciascun testo»<sup>c</sup>. Un sogno irrealizzabile di ogni salgarofilo sarebbe senz’altro gustare un’edizione delle *Tigri di Mompracem*, del *Corsaro Nero* o – perché no? – delle *Meraviglie del Duemila* con le inconfondibili incisioni di Gustave Doré.

Nella seconda metà dell'Ottocento l'affermarsi di nuove tecniche di stampa, l'avvento della fotografia, del cinema, dell'illustrazione a colori e del fumetto consolidarono la possibilità di riprodurre all'infinito – Benjamin *docet*<sup>D</sup> – parole e immagini combinate tra di loro, dapprima in via sperimentale e poi, con il passare degli anni, come prassi usuale e, anzi, ormai irrinunciabile.

Emilio Salgari, al pari di Robert Louis Stevenson, di cui molto probabilmente conosceva la produzione romanzesca, ma non i saggi letterari, ne era perfettamente cosciente, tant'è che la sua collaborazione con l'editore genovese Antonio Donath, di origine tedesca, segnò la nascita di un certo modello di libro che aveva come elemento fondamentale l'illustrazione: una a colori per la copertina e una ventina in bianco e nero all'interno del romanzo. Un modello che sarebbe stato fatto proprio dalla quasi totalità degli editori italiani e, in particolare, dal fiorentino Enrico Bemporad, che non solo sottrasse a Donath Salgari, ma anche i suoi principali illustratori (Alberto Della Valle, Gennaro Amato, Arnaldo Tanghetti e altri ancora) che davano visibilità e un volto preciso ai suoi eroi.

Per Salgari si deve parlare in effetti di scrittura visiva, in quanto nei suoi romanzi egli realizza scene immediatamente traducibili in immagini. Abilità presumibilmente derivata dal suo amore per il melodramma (senza dimenticare quello per il teatro e per i balletti).

Il narratore veronese aveva per l'appunto uno spiccato interesse per le sceneggiature, gli allestimenti, i fondali. Disegnatore dilettante, capace di tratteggiare con maestria una carta geografica, considerava le immagini come delle fonti indispensabili (disegni, incisioni, fotografie...). Al pari dei testi consultava scrupolosamente gli apparati iconografici di riviste, di repertori scientifici e naturalistici, di diari di viaggio, e simili. La rappresentazione grafica, l'aspetto visuale *tout court*, permeavano la sua scrittura. Il West di Salgari, per esempio, influenzerà non poco lo spaghetti-western italiano degli anni Sessanta del Novecento. Del resto il romanziere aveva scritto di Buffalo Bill (che Della Valle aveva ritratto

in modo superbo) e, soprattutto, aveva preso parte allo spettacolo del Wild West Show, di stanza a Verona nel 1890. La sua attenzione si era concentrata sull'azione, sui caratteri degli artisti, sui pellerossa, i bisonti, i *cow boys* incontrati nei giorni in cui il circo americano si era trattenuto, coinvolgendo proprio l'allora cronista Salgari quale passeggero della diligenza *Deadwood*, assalita dagli indiani e salvata dai *cow boys*.

Negli anni Trenta, e non a caso, la potenza delle immagini suggerite dalla scrittura salgariana la si ritrova nei primi fumetti d'avventure che per ispirarsi ricorsero ai suoi romanzi, ai suoi scenari, per dar vita a un originale filone italiano, contraddistinto da pregevoli interpreti come Rino Albertarelli, Walter Molino, Angelo Bioletto. E così avvenne anche nel cinema, dagli anni Trenta in poi e, successivamente, nella televisione, a partire dai Cinquanta. La scrittura richiamava fulmineamente le immagini: una potenza narrativa di cui Salgari era conscio, perché marchio ricorrente e non episodico del suo narrare.

Evidenziamo qui solo due aspetti, essenziali, della sua scrittura visiva. In primo luogo le descrizioni, frutto di minuziose ricerche e accurati studi, che evocavano realtà altre, un mondo di carta che al lettore appariva reale, in barba alle involontarie inverosimiglianze in più punti presenti: una splendida Terra di Mezzo, in verità, che della realtà aveva la concretezza ma, per la propria iperbolicità, ne era di fatto una possente metafora. La descrizione in Salgari si limitava a fornire rapidi affreschi, arricchiti di dettagli, che però lasciavano al lettore il compito di completare il quadro percependo il movimento. Una cooperazione che, rudimentale quanto si vuole, è comunque alla base dell'interazione multimediale e dei sistemi cosiddetti immersivi.

Non si può trascurare poi la figura dell'eroe: il protagonista, erede dell'epica classica e di quella cavalleresca, è una fondamentale rivisitazione moderna del mito. Nell'avventura, l'eroe si preparava a superare ostacoli e prove grazie alla propria forza titanica, e alla prontezza necessaria per affrontare imprevisti e perigli. In esso si è da

sempre – ora consapevolmente, ora sotteraneamente – identificato il lettore, raffigurandolo a proprio piacere, talvolta scegliendolo fra i molti ritratti offerti da illustratori, attori, interpreti, registi, e persino ‘voci’ radiofoniche. Si pensi a Yanez che, per Della Valle, era un canuto e anziano europeo con tanto di casco coloniale, mentre per Pipein Gamba, *alias* Giuseppe Garuti, il portoghese era tratteggiato giovane e agile, e con queste fattezze talmente apprezzato dai lettori da essere, in seguito, in tale forma adottato nel cinema e nella televisione.

Sul finire degli anni Ottanta dell'Ottocento, la decisione di Salgari di chiudere con l'appendice fu lungimirante. Era dettata dall'aver compreso che le storie raccontate a episodi sui quotidiani, dopo tanti successi e affermazioni, stavano ormai divenendo superate. Occorreva utilizzare nuovi strumenti di comunicazione e diffusione: le riviste più o meno specializzate e i libri illustrati e dalle riconoscibili collane. Non c'è infatti romanzo o racconto salgariano, raccolto in una qualsivoglia forma editoriale, che ignori l'importanza dell'immagine. È opportuno ricordare che le appendici di Salgari si tramutarono in popolari drammi teatrali, adattati dall'amico Francesco Serravalli, per il palcoscenico di molte città italiane (si pensi ai *Misteri dell'India* e alla *Tigre della Malesia*, rispettivamente portati in scena nel 1889 e nel 1890). Ulteriore testimonianza della possibilità dei testi salgariani di migrare facilmente in altre forme espressive.

Salgari è una figura centrale nella storia della letteratura, della cultura e del comune sentire del nostro paese. È al centro di un grande crocevia letterario che si confronta con i temi e i filoni affascinanti e sorprendenti, imprevedibili prima di farsi, per il successo, stereotipo: dall'Oriente misterioso alla Storia, dalla conoscenza del mondo in genere al teatro, dalle grandi correnti letterarie (quali la Scapigliatura) alle dominanti correnti di pensiero (il Positivismo), dalle conquiste geografiche e letterarie al *topos* dell'uomo che affronta il suo destino.

Salgari apre le porte di un mondo nuovo che accanto alla parola

introduce la suggestione dell'immagine. Si è portati erroneamente a pensare che quest'ultima si sia imposta nella nostra cultura da relativo poco tempo, in coincidenza con l'affermarsi delle moderne conquiste tecnologiche e informatiche legate al mondo dello spettacolo, dell'editoria e dell'informazione in genere. Lo straordinario dispiegamento di forze della contemporaneità non ha modificato poi troppo lo stato 'essenziale' delle cose. Un pugno di scrittori, non personalmente in contatto tra loro, ma uniti da un comune sentire (Robert Louis Stevenson, Alexandre Dumas, Jules Verne & co.), e nei quali Salgari a suo modo si riconosceva, mirava al futuro, alla riproducibilità dei testi e delle immagini, alla grande democrazia dei lettori, aliena dalle aristocrazie delle accademie. Riproducibilità e potenza dell'immagine sancivano l'uscita della letteratura dalla ristrettezza, dalla riservatezza e dalla settaria esclusività dei circoli. Una vera e mirabile rivoluzione con cui ancor oggi dobbiamo fare i conti.

Per essere convinti della potenziale 'cinematograficità' di Salgari – e qui chiudiamo – invitiamo a leggere un passo da *Il Re dell'Aria*, in cui lo Sparviero, portentosa macchina volante, plana sul mare al largo dell'isola di Sakalin, in una giornata umida e caliginosa:

Una massa nera scendeva dal cielo, agitando rapidamente due immense ali e portando, lungo i suoi fianchi, disposti in senso orizzontale, due traverse di dimensioni gigantesche.

Pareva un enorme uccellaccio, d'una struttura nuova, scendente sul mare.

– È meraviglioso – mormorava Boris, che non staccava un solo istante i suoi sguardi dallo *Sparviero*, il quale ingrandiva a vista d'occhio. – Quel Ranzoff è riuscito dunque a strappare ai volatili il segreto della loro vertiginosa direzione?

– Non ti stupire così presto – disse Wassili. – Vedrai ben altre meraviglie, quando noi fileremo attraverso la Siberia colla velocità dei condor e delle aquile. Pronti amici: agganciare forte la scialuppa.

La macchina volante era discesa sul mare e s'avanzava

verso la scialuppa sfiorando quasi le onde.

Giunta a dieci o dodici metri si fermò quasi di colpo, lasciando cadere le enormi ali e le traverse e si coricò dolcemente sull'acqua, lasciandosi dondolare dai piccoli cavalloni che s'avanzavano attraverso lo stretto di Tartaria. Sembrava un piccolo vascello in riposo, in attesa d'un colpo di vento favorevole per riprendere la corsa, avendo la sua parte principale o meglio vitale, la forma d'un lunghissimo fuso arrotondato nella sua parte inferiore e perciò in grado di reggersi benissimo anche sull'acqua (Emilio Salgari, *Il Re dell'Aria*, Firenze. Bemporad, 1907; per la citazione abbiamo utilizzato l'edizione Fabbri, 2002, pp. 58-59).

## ADDENDA

---

<sup>A</sup> Il presente contributo è precedentemente apparso in «Quaderni d'Altri Tempi», n. 31, 2011, [www.quadernaltritempi.eu/rivista/numero31](http://www.quadernaltritempi.eu/rivista/numero31).

<sup>B</sup> Alberto ABRUZZESE, *La grande scimmia. Mostri vampiri automi mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, Roma, Roberto Napoleone, 1979 e poi Luca Sossella, 2007, p. 31.

<sup>C</sup> *Ivi*, p. 32.

<sup>D</sup> Cfr. Walter BENJAMIN, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, in *Id.*, *Schriften*, 2 voll., herausgegeben von Theodor W. Adorno und Gretel Adorno, unter Mitwirkung von Friedrich Podszus, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1955, vol. I, pp. 366-405 (trad. it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1966 ma si veda la recentissima edizione del 2011, sempre per Einaudi, a cura di Francesco Valagussa e con un saggio di Massimo Cacciari).

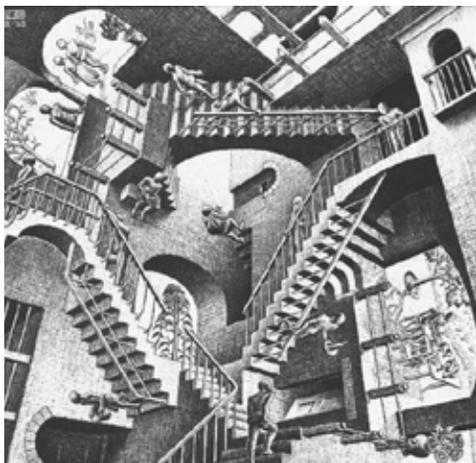


# LE GERARCHIE AGGROVIGLIATE DI JOSÉ SARAMAGO E M.C. ESCHER

*Katiuscia Darici*

*“Questo libro è senza parole, il suo è un racconto per immagini, per rapidi disegni di un’abilità e di una grazia particolari.”*

Robert Walser, *Un abbecedario per immagini di Max Liebermann*, 1909.



M.C. Escher, *Relatività*, 1953

In principio era l’immagine. La poetica di Saramago trova ragione di essere riassunta in quest’assioma, che muove le fila da una capacità straordinaria dello scrittore di pensare iconicamente<sup>35</sup>. Tutto, in Saramago, riconduce a un’immagine e, questa, a un lasso spaziotemporale caratterizzato da ambiguità e paradossi. Il mondo dei romanzi di Saramago è un mondo reale e irreali insieme, perché le due realtà

coesistono scivolando l’una nell’altra per mezzo di strategie narrative di estrema raffinatezza, percepibili solo da un occhio esperto o disabituato

<sup>35</sup> Si fa uso della definizione di “gerarchie aggrovigliate” così come proposta da Hofstadter, 1979, p. 11.

ai preconcezioni. È così che Saramago plasma la materia narrativa e dialoga con il suo lettore, dissolvendo le coordinate dello spazio geometrico euclideo e riscrivendo la storia con la penna del romanziere. Per questa sua concezione alternativa dello spazio e del tempo, ravvisiamo numerosi punti di contatto con l'opera di Escher, grafico<sup>36</sup> olandese conosciuto per le sue stampe, i cui soggetti sottendono alla creazione di mondi impossibili che tanto ricordano l'universo letterario di Saramago.

“Sempre, di fronte a un'immagine, ci troviamo di fronte al tempo” (Didi-Huberman, 2000, p. 11). La trattazione del tempo in Saramago avviene sotto molteplici aspetti, tutti volti a dispiegare, contravvenire, ridiscutere il tempo storico e la verità dello stesso. Sin dal titolo risulta evidente che la *Storia dell'assedio di Lisbona* (1989), si occupa di una storia, di un assedio, di una città<sup>37</sup>. In che modo ciò avvenga, lo si può rilevare solo con lo scandaglio di una lettura estremamente attenta, in grado di far luce sui numerosi piani narrativi<sup>38</sup> che Saramago magistralmente intreccia e concatena. La sua scrittura è in grado di farsi essa stessa immagine. A sua volta, “l'immagine coniuga tanti piani” (Didi-Huberman, 2000, pp. 11-13) e Saramago si avvale di una scrittura imagopoietica, per comporre un arazzo di particolare pregio, dove il tempo è una tela:

[...] uma grande tela, uma tela imensa, onde os acontecimentos se projectam todos, desde os primeiros até aos de agora mesmo. Nessa tela, tudo está ao lado de tudo, numa espécie de caos, como se o tempo fosse comprimido e além de comprimido espalmado, sobre essa superfície; é como se os acontecimentos, os factos, as pessoas, tudo isso aparecesse ali não diacronicamente arrumado, mas numa outra «arrumação caótica», na qual depois seria preciso encontrar um sentido (Reis, 1998, pp. 122-23).

---

<sup>36</sup> Sulla preferenza della definizione di grafico piuttosto che di artista, Escher si esprime così: “Sono [...] un grafico anima e corpo, e la qualifica di «artista» mi mette un po' in imbarazzo” (1965, p. 25).

<sup>37</sup> Sull'ambiguità del titolo del romanzo *Storia dell'assedio di Lisbona*, cfr. Berrini, 1998, p. 188.

<sup>38</sup> Finazzi-Agrò (1996, p. 132) propone l'esistenza di quattro livelli di realtà nella *Storia dell'assedio*; Huici (1996, pp. 142-143) parla di otto livelli; chi scrive ha elaborato uno schema dei livelli sulla base degli studi di Genette (cfr. Darici, 2013, in corso di pubblicazione).

In questa tela-tempo lo scrittore sovrappone un altro sfondo<sup>39</sup>, quello di una città, protagonista indiscussa del romanzo. Nel suo essere su almeno due livelli contemporaneamente (quello dello storico assedio del XII secolo e quello della contemporaneità), Lisbona rappresenta a sua volta lo scenario spazio-temporale su cui ogni altro oggetto prenderà forma, il punto di osservazione esclusivo. Per questo possiamo dire che Lisbona, oltre a essere una città in senso proprio, si costituisce come città-tempo, grazie all'elaborazione del materiale storico. A questa seconda tela, infatti, ne aderisce una terza, la Storia: “Foi esta ideia do tempo como uma tela gigante, onde está tudo projectado” (*ibidem*). Non si tratta della “storia accreditata ufficiale” [p. 170]<sup>40</sup>, bensì di una delle versioni dei fatti, una “storia incompleta” [p. 256], in sostanza, che il correttore di bozze tenterà di colmare con la scrittura di una nuova *Storia dell'assedio*. Ciò porterà a produrre una falsa versione dei fatti, del tutto arbitraria, dimostrando come la narrazione non sarebbe altro che una delle forme di ricostruzione del passato (Amado, 2009, p. 53). In fin dei conti, quale



M.C. Escher, Cielo e acqua I, 1938

che sia la storia che viene narrata, il tema rimane quello della storia dell'assedio (Reis, 1998): il passato non sarebbe che una delle immagini del tempo. Ecco che la scrittura si propone come una tessitura di colori verbali, di profili disegnati dalla capacità affabulatrice del romanziere, tanto più se si tenta di rovesciare l'idea secondo la quale la “la pittura non è altro che letteratura fatta con i pennelli” (Saramago, 1989, p. 7).

Allora le torri della cattedrale non erano più che una macchia sbiadita, di Lisbona c'era poco più che un rumore di voci e

<sup>39</sup> Sul concetto di sfondo, cfr. Saramago, 1983, pp. 68-69.

<sup>40</sup> La presente edizione sarà di riferimento per le prossime citazioni, esplicitate con il numero di pagina in parentesi quadra, all'interno del testo.

di suoni indefiniti, la cornice della finestra, il primo tetto, un'automobile lungo la strada [p. 26].

Il riferimento alla cornice è di primaria importanza.

Quando si traccia una figura, o “spazio positivo” [...] all'interno di una cornice, ne consegue inevitabilmente che è stata tracciata anche la sua forma complementare, detta anche “sfondo” o “spazio negativo” (Hofstadter, 1979, p. 73).

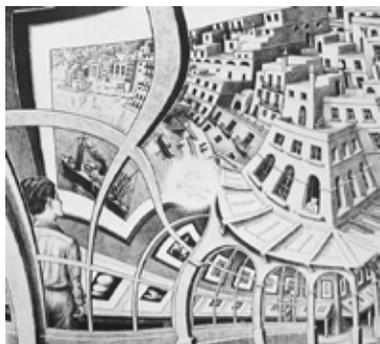
A questo punto, se dovessimo indicare lo spazio positivo della *Storia dell'assedio*, avremmo alcune difficoltà nell'individuare quale figura emerga dallo sfondo. Il fatto di aver rilevato l'esistenza di tre sfondi ci deve mettere sull'attenti. Ipotizziamo, infatti, di trovarci in una situazione del tutto peculiare in cui l'artista-Saramago, più che disegnare figure, stende sfondi, uno sull'altro. Successivamente, consente che nelle trame della scrittura si creino delle aderenze, degli intrecci; che la porosità dello sfondo e tutte le variabili che concorrono nell'intreccio emergano, s'intreccino, aderiscano a questi sfondi che abbiamo già chiamato livelli, in modo variabile ma a tal guisa da rimandare al lettore delle immagini riconoscibili. E' una sorta di “annidarsi di cose entro cose e le sue variazioni” (*ivi*, p. 137): così potrebbe essere riassunta in poche parole la struttura del romanzo.

Una delle consonanze tra Escher e Saramago, risiede in un intento comune di rendere riconoscibili le immagini ritratte, dichiarato nel primo<sup>41</sup>, risultante dal procedimento di scrittura, nel secondo. Lo sfondo della *Storia dell'assedio*, infatti, non è il risultato casuale di un gesto grafico che mira a generare una qualsiasi figura in rilievo. Nemmeno si può dire

---

<sup>41</sup> “L'identificazione [dell'immagine] è per me così importante che non potrei farne a meno” (Escher, 1964, p. 31). Intento che è dichiarato in Escher sin dalla prima fase della sua opera: “Dopo il mio primo viaggio in Spagna, fui sempre attratto dall'incastro di figure congruenti [...] e dall'ansia di dare forma a queste figure in modo che potessero evocare in chi le guarda un'associazione con un oggetto o forma vivente della natura” (Escher, 1941, p. 94).

che lo sfondo sia più importante della figura (che non abbiamo ancora definito ma che potremmo individuare nel meta-romanzo che risulta da tutto il lavoro di riflessione artistica presente nel romanzo). Ci pare più appropriato affermare che dalla *Storia dell'assedio* si delineino delle “figure ricorsive”, ovvero figure il cui sfondo non è un disegno accidentale (*ivi*, p. 74). In Escher, un esempio di questa tecnica di *divisione regolare del piano*<sup>42</sup>, detta anche tassellazione, è *Cielo e acqua I* (1938). “La ricorsività è basata su una «stessa» cosa che avviene contemporaneamente a vari livelli diversi” (*ivi*, p. 161): questa *stessa cosa* in Saramago è Lisbona, ma è anche la storia dei suoi protagonisti che, pur vivendo in epoche diverse, arrivano a toccarsi. “Gli eventi ai vari livelli non sono esattamente gli stessi; tuttavia vi riscontriamo qualche caratteristica invariante, nonostante che essi differiscano sotto molti aspetti” (*ibidem*). La *caratteristica invariante* per eccellenza è la presenza di Raimundo Silva e l’esistenza di un libro, quale esso sia non importa, poiché sempre si chiamerà *Storia dell'assedio di Lisbona*. Raimundo descrive la città rendendo palpabile la sua condizione di isomorfismo, che si ha quando



M.C. Escher, Galleria di stampe, 1956

[...] due strutture possono essere mappate l'una nell'altra, in modo che per ogni parte di una struttura c'è una parte corrispondente nell'altra struttura, dove corrispondente significa che le due parti giocano ruoli simili nelle loro rispettive strutture (*ivi*, p. 49).

La città del XII secolo in cui respirano e si muovono Mogueime e Ouroana si iscrive nella Lisbona che Raimundo compone nel pensiero verbo-iconico della sua geografia narrativa. Si distingue in Saramago una tendenza a servirsi della descrizione

<sup>42</sup> Tale è anche il titolo di un libro di Escher del 1958, scritto su incarico della Fondazione De Roos di Utrecht.

come parte integrante della narrazione<sup>43</sup>. *L'ekphrasis*, pertanto, sarebbe una parte attiva del romanzo da cui, a tutti gli effetti, emergerebbe il quadro compositivo del romanzo.

Citata ben diciotto volte nei diciotto capitoli della *Storia dell'assedio*, la finestra – motivo di importanza primaria nella narrativa di Saramago (Seixo, 1997, pp. 78-79) – rappresenta la cornice, lo spazio delimitato entro cui si delinea la descrizione di una *falsa* storia, un assedio, una città di là dal tempo presente e per questo, forse, fuori dal tempo. Attraverso un'operazione chiamata isolamento, si ottiene uno stacco dall'ambiente circostante (Florenskij, 1923, p. 298). Questa separazione si dà, per esempio, grazie alla cornice, che contribuisce a comporre l'immagine (*ibidem*). Per Roland Barthes, scrivere è porre una cornice vuota davanti al visibile e trasformare il reale in oggetto dipinto, *inquadrato* (Barthes, 1970, p. 54). Non solo: “ogni descrizione letteraria è una vista” (*ibidem*). Ne consegue che, “distinguendo quel che si trova nell'immagine e quello che non ne fa parte, la costruzione indica [...] anche la qualità visiva dell'immagine nella sua materialità” (Bal, 2003, p. 285). Barthes giunge a ipotizzare una scrittura colorata, dove il senso delle parole verrebbe mutato dalla presenza del colore che “dovrebbe far parte di questa grammatica sublime della scrittura, che pur non esiste: grammatica utopica e nient'affatto normativa” (Barthes, 1994, pp. 55-56). La domanda che pone Saramago è questa: “Come si potrebbe esprimere in pittura? Non lo so, ma la differenza sarebbe certamente [...] quella di due diverse tonalità di colore” (Saramago, 1983, p. 165). Come abbiamo visto, Saramago si era già occupato della relazione tra lo scrivere e il dipingere in *Manuale di pittura e calligrafia* (1983), opera in stretta relazione intratestuale con la *Storia dell'assedio*. Il protagonista del *Manuale* è alla ricerca di un'arte che coniughi scrittura e pittura, lo scri-dipingere, una “sorta di esperanto universale che ci trasformerebbe tutti in scri-pittori” (*ibidem*). Le immagini sarebbero quindi dotate di un contenuto deittico pressoché universale<sup>44</sup>. Nella *Storia dell'as-*

<sup>43</sup> Mieke Bal scardina la distinzione tra le funzioni della descrizione e della narrazione. Cfr. Bal, 2002, p. 190.

<sup>44</sup> Non siamo lontani dalla proposta di Breidbach e Vercellone (Breidbach, 2010, p. 5), che parlano di un nuovo esperanto considerando il linguaggio delle immagini in una modalità comunicativa, che si rifà all'immagine, detta *Pictorial Turn* (Cfr. Mitchell, 2009).

sedio l' "arte di immagini" (*ivi*, p. 123) non è la ricerca di un meccanismo formale, ma il principio fondante della scrittura stessa. Il protagonista del romanzo, il correttore di bozze Raimundo Silva, è spesso descritto in piedi "accanto a una finestra che dà su una città che non esiste come la vedo io" [p. 235]. In quest' *arte dei contorni* (Bachelard, 1970, p. 31), che



M.C. Escher, Autoritratto allo specchio sferico 1935

si delinea a partire dal riquadro della finestra, Saramago mira a scardinare le coordinate spaziotemporali del mondo reale e a mostrarci, piuttosto, una pluralità di geometrie (Reichenbach, 1958, p. 31) e di tempi. La finestra, che si direbbe essere la sola vera tela dello scrittore Raimundo Silva, come già visto, è non solo il luogo della creazione artistica, ma anche la *zona di indeterminazione* (Saramago, 1983, p. 34) in cui riflettere sui meccanismi di creazione artistica e abbandonarsi a "paradossi, illusioni, doppi sensi" (Hofstadter, 1979, p. 11).

Mi sono avvicinato all'unica finestra della sala, che dava su un cortile [...] e da cui si vedeva, al piano inferiore, un'altra finestra che, a quanto potevo immaginare, doveva affacciarsi sul grande atrio che avevo attraversato prima. Si scorgeva solo un uomo seduto dietro una scrivania, [...] E nell'attimo in cui l'uomo si trovava lì, con le braccia distese, sembrava le aprisse verso il vuoto che aveva davanti a sé, ma che era vuoto solo perché io non vedevo

nulla. [...] solo quando ho sentito la porta aprirsi alle mie spalle sono riuscito a focalizzare l'immagine dell'uomo intento a lavorare così: sembrava alto, leggermente curvo, e per un attimo mi ha ricordato una fotografia che mi hanno fatto e ho conservato, in cui mi si vede di spalle, impettito, lontano da me stesso [...]. E' una foto che ogni tanto guardo con grande curiosità, come se guardassi un estraneo Chi sono mai quell'io? [...]. (Saramago, 1983, pp. 27-28).

Questo frammento anticipa i giochi illusionistici di spazio e tempo che si perfezioneranno nel multistrato narrativo della *Storia dell'assedio*, rimandando a *Galleria di stampe*, litografia di Escher del 1956. Qui il grafico rappresenta una galleria in cui un giovane in piedi guarda un quadro che raffigura una nave nel porto di una piccola città; nel porto è seduto un ragazzo; due livelli più sotto una donna si affaccia a una finestra che dà su una galleria di quadri in cui un giovane in piedi guarda a sua volta un quadro che raffigura un porto di una piccola città (Hofstadter, 1979, p. 748). Lo spettatore che si trovi a guardare la litografia di Escher, riunisce in sé la visione di tutti i livelli pittorici, in ugual modo a quell'io che in *Manuale* vede se stesso come in uno specchio e s'interroga sulla propria identità. Commentando Escher, Hofstadter propone un diagramma in cui si vede “un quadro di un quadro che contiene se stesso. Oppure è il quadro di una galleria che contiene se stessa? O di una città che contiene se stessa? O è un giovane che contiene se stesso?” (*ivi*, p. 13). Nello schema viene descritto il movimento circolare dei livelli dimostrando come ci si ritrovi sempre al punto di partenza, contro ogni logica. È possibile individuare, inoltre, “tre tipi di «essere in»: la galleria è fisicamente nella cittadina (*inclusione*); la cittadina è artisticamente nel quadro (*figurazione*); il quadro è mentalmente nella persona (*rappresentazione*)” (*ivi*, p. 748). Lo studioso tiene però a sottolineare come il diagramma descritto sia arbitrario, poiché tale è, a suo avviso, il numero dei livelli indicati (*ivi*, p. 748)<sup>45</sup>. La variabilità nel conteggio dei livelli porterebbe, pertanto, in Escher come in Saramago, a una “vaghezza intrinseca” dell'opera (*ivi*, p. 12), a una

<sup>45</sup> A sostegno dell'idea di Hofstadter, cfr. nota 38.

sorta di indeterminazione. Sono pensieri che rimandano alla finestra da cui si affaccia Raimundo Silva, il cui *essere-in* è racchiuso in una serie di cerchi chiamati “luoghi concentrici del testo” (Finazzi-Agrò, 1996, p. 132) individuabili rispettivamente, dal più esterno al più interno, nella Storia (cornice di delimitazione dei fatti narrati), in Lisbona, nella casa, infine nella pagina del libro<sup>46</sup>. Si tratta di una rappresentazione spaziale di tipo orizzontale, supportata anche da una tendenza dello scrittore a disseminare il testo di digressioni e di espressioni del linguaggio orale. Saramago si dichiara *narratore orale* (Saramago, 1994, p. 49) e si serve di un linguaggio fatto di *idee associate* (Saramago, 1984, p. 54) atto a comporre un *continuum* che rimanda al tessuto connettivo della città; si direbbe un *ragionare narrativo continuo* (Arsillo, 2005, p. 163) o, in altre parole, un *pensiero metonimico* (Bottiroli, 1984, p. 101), in cui le idee si *accostano* e s'intrecciano per relazioni di contiguità. In sostanza, si tratta di “un pensiero che non accumula in un punto ma si sposta o viene spostato dal succedersi degli oggetti, non importa se simili o dissimili” (*ibidem*), fino ad associarsi in forma simile a una musica: “Certas tendências, que reconheço e confirmo (estructuras barrocas, oratória circular, simetria de elementos), suponho que me vêm de uma certa ideia de um discurso oral tomado como música” (Saramago, 1994, p. 49)<sup>47</sup>. Il piacere compositivo di Escher, (“a pleasure of arranging forms”), si avvicina all’idea di musica per sua stessa ammissione nel tentativo di descrivere la tecnica di tassellazione degli uccelli, dei pesci e delle rane: “My little birds, little fish and frogs cannot be described: [they have] [...] to do with music”<sup>48</sup>.

L’attenzione per l’orizzontalità e la sua resa artistica rappresentano quindi, per entrambi gli autori qui considerati, un punto di contatto rilevante. In Escher l’interesse per la divisione regolare del piano

---

<sup>46</sup> Nella *Storia dell’assedio di Lisbona* la pagina è lo spazio della scrittura di Raimundo Silva. All’ “apposito riquadro della pagina” si fa menzione anche ne *L’anno della morte di Ricardo Reis* (Saramago, 1984, p. 14), come luogo in cui scrivere ciò che è necessario sapere di se stessi: il nome e pochi altri dati anagrafici.

<sup>47</sup> Cfr. Lanciani, 2005, p. 331: “Un linguaggio che è armonia in cui tutti i suoni sono ancora percepibili.”

<sup>48</sup> Non solo, pare che l’autore consideri la sua arte come più vicina alla musica che alla letteratura, il che costituisce una sfida ulteriore per il lavoro comparativo qui proposto. Cfr. lettera di M.C. Escher a Hein’s Gravesande, 14 marzo 1940, in Locher, 2000, p. 80.

è costante: molte delle sue immagini sono pensate per ricoprire (letteralmente: riempire) la superficie illimitatamente<sup>49</sup> in un intreccio di stasi e movimento atto a “raccontare una storia”<sup>50</sup>. Al contrario di Escher, le geometrie di Saramago scaturiscono dall’effetto della sua prosa, più che da una volontà espressa all’interno della sua poetica<sup>51</sup>. Nella *Storia dell’assedio*, il movimento orizzontale viene reso dagli spostamenti di Raimundo Silva all’interno della città. Come nella prassi del *Camminare* di Thoreau, nelle passeggiate del revisore non vi è “niente che possa assomigliare all’esercizio fisico” (Thoreau, 1861, p. 25). Alla scoperta di luoghi della città che gli appaiono come nuovi [p. 54], Raimundo “imboccherà [...] quel percorso che non ha ancora mai calpestato nel mondo reale” (Thoreau, 1861, p. 43) guidato da istanze di rinnovamento personale e interiore. Arriva persino a piacergli passeggiare quanto scrivere (cfr. Walser, 1917, p. 29). Il *Manuale* preannuncia un rapporto quasi simbiotico tra personaggio e città, che si perfezionerà nella *Storia dell’assedio* e ne *L’anno della morte di Ricardo Reis* (1984):

Vedo la città e so che è un organismo attivo, che agisce contemporaneamente spinta da intelligenze, istinti e tropismi, ma la vedo soprattutto come un progetto che si delinea da solo, tentando di coordinare le linee che da tutti i lati s’incurvano o lanciano rette (Saramago, 1983, p. 206).

Lo spazio in cui vivono Raimundo e Ricardo è uno spazio *pericorporale*, sentito cioè fortemente come “il proseguimento fisico del proprio spazio corporeo” (Fenoglio, 2007, p. 137). Nel frammento citato è riscontrabile, inoltre, un rimando alla geometria compositiva del romanzo-città. La

<sup>49</sup> “In the very first place my work is closely connected to the Regular Division of the Plane. All the images of the last few years have come from this, from the principle of congruent figures that [...] endlessly fill the plane or at least unlimitedly so.” M.C. Escher, Lettera a suo nipote Rudolph Escher, 17 gennaio 1944, in Locher, 2000, p. 63.

<sup>50</sup> In una lettera a suo nipote Rudolph, datata 22 febbraio 1957, Escher propone di suggerire la dinamicità nella stasi (“suggesting the dynamic in the static”) e rivela la volontà di raccontare una storia (“I am telling a story”). Cfr. Locher, 2000, p. 39.

<sup>51</sup> Tuttavia, nella sua prefazione alla terza edizione del *Manuale di Pittura e Calligrafia*, Sousa Rebelo indica il *Memoriale del Convento* come il “luogo geometrico di sperimentazione della parola” (1985, pp. 11-14).

Lisbona dei cerchi concentrici, dei limiti e delle passeggiate, è una Lisbona paratattica, che aderisce, cioè, a una grammatica orizzontale in cui “il tempo è una qualità del movimento” (Ricoeur, 1985, p. 22).

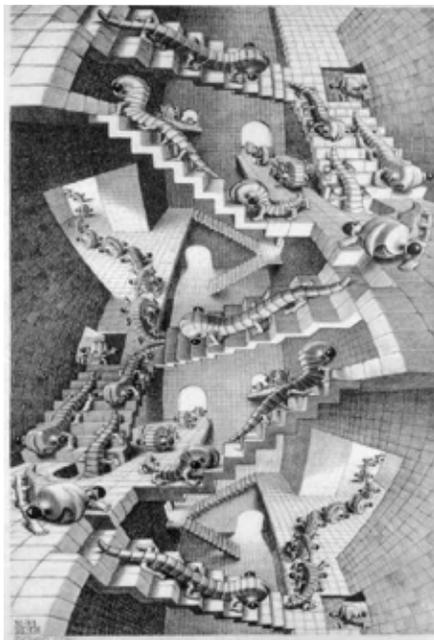
Lo specchio, come superficie in grado di moltiplicare la realtà, all'interno di uno spazio-riquadro ben delimitato, è un altro dei punti di incontro tra Saramago ed Escher. La Lisbona che appare a Raimundo oltre la cornice della finestra è, inoltre, uno “specchio tremulo” [p. 87] in cui osservare la propria scrittura. Ma con gli specchi Raimundo Silva ha uno strano rapporto, tende a rifuggire da essi per non rimanere “prigioniero dei propri artifici” [p. 50] e cadere in una sorta di *mise en abyme* umana e non solo letteraria. Similmente, nel 1935 Escher realizza *Autoritratto allo specchio sferico*, in cui si vede una sfera che ritrae un soggetto che sta disegnando. È il soggetto ritratto che sta disegnando se stesso: “sul foglio su cui è in procinto di disegnare, ci sarà un'altra immagine di se stesso che, a sua volta, ne conterrà un'altra e così via, virtualmente fino all'infinito” (Bussagli, 2004, p. 19)<sup>52</sup>. Lo specchio, così come l'uso di “motivi contigui ripetitivi” (Locher, 1971, p. 13) dato da un uso dei contorni<sup>53</sup> volto a collegare le figure potenzialmente all'infinito<sup>54</sup>, sono tecniche che permettono a Escher di sperimentare la creazione di immagini in cui siano presenti “esperienze spaziali differenti”. In Saramago, tali esperienze sono costruite per mezzo di un quadro a più livelli in cui il protagonista disegna ciascun livello narrativo. Questo tipo di proposta non deve stupirci poiché non è questa la novità. A suo tempo Calvino aveva fatto notare che “la letteratura si regge proprio sulla distinzione di diversi livelli di realtà” (1978, p. 374). Addirittura, la letteratura non conoscerebbe la realtà, ma solo livelli di realtà (*ivi*, p. 390).

---

<sup>52</sup> Cfr. Parmigianino, *Autoritratto allo specchio convesso*, 1523-24.

<sup>53</sup> “[...] i contorni non servono, come normalmente avviene, a delineare una figura sullo sfondo, bensì a delineare le figure in due direzioni, alla destra e alla sinistra. Varie figure hanno in comune lo stesso contorno, e attraverso questo sono collegate l'una all'altra, e costruite in modo tale da poter essere ripetute all'infinito”, (Locher, 1971, p. 9). Per una descrizione dettagliata dell'uso peculiare dei contorni, cfr. Schattschneider, 1999, p. 20. Infine, lo stesso Escher spiega come “la figura prenda forma, contemporaneamente al di qua e al di là della linea” (Escher, 1964, p. 38).

<sup>54</sup> Cfr. la definizione di “quasi infinito” in Ernst, 1978, p.76.



M.C. Escher, Casa di scale I , 1951

La novità sta piuttosto nel fatto che i livelli della *Storia dell'assedio* siano interessati da slittamenti generalizzati che compromettono l'equilibrio di tutte le componenti del romanzo. Raimundo è un personaggio a tal punto vivido e sottilmente umano, da rischiare più volte di perdersi in uno degli slittamenti da lui provocati attraverso le sue azioni (scrivere, guardare alla finestra, camminare per la città). Slitta persino il lettore, trascinato dalla massa verbale di un narratore fatto per conversare con il lettore, nella *Storia dell'assedio*, così come ne *L'anno della morte di Ricardo Reis* (Ceccucci, 1996, pp. 59-70):

[...] e poi forse, forse, a noi che la stiamo seguendo [la parola] come cani da caccia che fiutano, considerazioni queste ovviamente premature, se ancora l'assedio non è neppure cominciato, i mori che entrano nella latteria intonano in coro, Vinceremo, vinceremo, con le armi che abbiamo in mano può darsi, ma all'uopo bisogna che Maometto faccia del suo meglio, perché di armi non ne vediamo, e l'arsenale [...] non è così ben fornito [...] [p. 60].

L'ammiccamento del narratore al lettore fa sì che il lettore slitti nelle pieghe della temporalità insieme a Raimundo. Attraverso la finestra, Raimundo Silva vede l'altra città, quella storica:

[...] questa è la città che è stata assediata, le mura arrivano

fino al mare, ch  il fiume   cos  largo da meritane il nome,  
e poi salgono, ripide, fin dove non riusciamo a vedere,  
questa   la Lisbona mora [...] [p. 110].

E ancora: “Ha aperto la finestra e ha guardato la citt . I mori festeggiano la distruzione della torre” [p. 308].

Nondimeno Saramago si serve di alcuni dispositivi, e di luoghi, atti a produrre gli slittamenti temporali. Tra i primi, il “no”, ovvero la *parola impertinente* [p. 60], di cui il correttore di bozze si serve per cambiare il corso della storia e della propria vita. Ci  gli permette di produrre un’immagine del passato e del futuro. Il presente   un’altra grande zona di indeterminazione: “o presente n o existe,   qualquer coisa que se joga continuamente, que n o pode ser captado, apreendido, que n o pode ser detido no seu curso” (Reis, 1998, p. 123). Raimundo Silva, “uomo del no” parimenti al Bartleby di Melville, e come questi “uomo del limite” (Deleuze, 1989), con il suo uso della negazione crea un mondo nuovo, diverso dal precedente, dotato di una propria geometria: “proprio cos  sono stati fatti il mondo e l’uomo, con parole, certe parole e non altre” [p. 44]. Sono parole che viaggiano nel tempo [p. 57] e che, in questo viaggio, si consumano, perdono significato. Questo pensiero fornisce una traccia interessante per meditare su una delle questioni discusse da Walter Ong, a proposito di oralit  e scrittura: “Col passare delle generazioni, se l’oggetto o l’istituzione cui si riferisce una parola arcaica cessa di far parte dell’esperienza vissuta del presente, allora, pur rimanendo essa in uso, il suo significato si altera o semplicemente svanisce” (1982, p. 77). Sono frequenti e numerosi i commenti del narratore della *Storia dell’assedio* sull’uso, l’origine e l’opportunit  di una parola in un contesto piuttosto che in un altro. Si tratta di un narratore-demiurgo “che accompagna i personaggi in una sorta di indissociabile ironia” (Seixo, 1997, p. 37) nel cercare, dissezionare, interrogarsi su parole che non   detto “possano continuare a esistere con un significato assoluto, per sempre, dal momento che l’assoluto non chiede di meno” [p. 31]. Con tutta probabilit , verranno “condannate all’oblio quando il tempo sar 

passato tutto” [p. 57]. Il passato è forse l’unica cosa che esiste e, infatti, “il tempo già trascorso [...] quello solo è veramente tempo” [p. 50]. Persino i giornali “sanno parlare solo di ciò che è successo” (Saramago, 1984, p. 44), mentre al futuro si addice maggiormente il regno delle possibilità: “Raimundo Silva ha pensato, come Pessoa, Se fumassi, adesso accenderei una sigaretta, guardando il fiume, pensando come tutto è vago e vario [...] come il fumo, se io fumassi” [p. 46]<sup>55</sup>. Tornando alle modalità in cui si producono gli slittamenti temporali, ne *L’anno della morte di Ricardo Reis* Saramago si servirà largamente di dispositivi sonori: la campanella di un portone (Saramago, 1984, p. 30), i cicalini d’ingresso (*ivi*, p. 43), i rintocchi della mezzanotte (*ivi*, p. 62), gli squilli del telefono (*ivi*, p. 66), fischi, fischietti, sirene, clacson, coperchi di pentole che sbattono, il gra gra delle raganelle (*ivi*, p. 67). In concomitanza all’effetto acustico, il tempo si annulla e “abbandona gli uomini” (*ivi*, p. 67). Tutto ciò va a sostegno della *natura polimorfa del linguaggio*, la cui funzione espressiva si avvale di elementi sonori allo stesso tempo che grafici (Wunenburger, 1997, p. 33). Nella *Storia dell’assedio* l’uso di elementi sonori non è ancora ampiamente diffuso ma, nel farvi da sfondo [p. 26], la città si arricchisce di un *tratto soprasegmentale* (Nespor, 1993, p. 44), una caratteristica sonora che la contraddistingue nella peculiarità della propria grammatica urbana. Vi sono qualche sirena di un allarme [p. 33 e p. 45], il campanello della porta [p. 47] ma, soprattutto, il telefono, che risveglia dal torpore e dall’angoscia che l’errore del revisore venga scoperto: “che peccato, avevo una buona notizia da darle, il telefono ha squillato, ma niente. È vero, il telefono squilla, squilla, ma Raimundo Silva non risponderà” [p. 53]. Il telefono, mezzo di comunicazione a distanza per eccellenza, sarà uno dei *luoghi* in cui il tempo passato e presente si condenseranno nell’attimo presente:

A presto, Raimundo, Non tardi, Che farà quando metteremo  
giù il telefono, Mi accamperò davanti alla Porta di Ferro e  
pregherò la Vergine Santissima perché i mori non abbiano  
idea che li attaccheremo di sorpresa, Ha paura, Tremo di

<sup>55</sup> Cfr. altresì *L’anno della morte di Ricardo Reis*, p. 255: “Se la vita fosse, ma la vita è...”.

terrore, Tanto, Prima di trovarmi in questa guerra, ero soltanto un revisore senz'altre preoccupazioni che quelle di tracciare correttamente un delectur per spiegarlo all'autore, Sembra che ci sia qualche interferenza nella linea, Quelle che si sentono sono le grida dei mori, grida di minaccia là dai merli, Faccia attenzione, Non sono venuto da tanto lontano per morire davanti alle mura di Lisbona [pp. 236-237].

Il corridoio della casa di Raimundo è un altro dei luoghi di sfasamento temporale. In alcuni casi la descrizione stessa del luogo non permette la chiara distinzione del piano in cui ci si trova, né se lo slittamento sia realmente avvenuto:

È gennaio, fa buio presto. L'atmosfera dello studio è pesante, soffocata. Le porte sono chiuse. Per difendersi dal freddo il revisore tiene una coperta sopra le ginocchia, la stufa proprio accanto alla scrivania, quasi a scaldargli le caviglie. Ormai si è capito che la casa è antica, senza comodità, [*slittamento*] di un tempo spartano e rozzo quando uscire per strada, nei periodi più freddi, era ancora il miglior rimedio per chi non disponeva che di un corridoio gelido dove riscaldare il corpo con brevi esercizi di marcia [p. 34].

L'abilità di Saramago sta anche nel saper coniugare più piani temporali in un "piano misto", corredando il testo di "riferimenti ucronici" (Westphal, 1993, p. 411): così Maria, la signora che si occupa regolarmente delle pulizie in casa di Raimundo arriva a sospettare che ci siano mori alla porta [p. 248]. Anche la soglia come luogo narrativo peculiare e le frequenti visite alla Latteria *La Graziosa* vanno considerati come una porta di accesso a un tempo sospeso, in comunicazione tra passato e presente. Il rumore è in grado di contribuire allo slittamento perché è lo stesso "rumore di una città al completo" che sentono il muezzin [p. 165]

e Raimundo. Nella *Storia dell'assedio*, Saramago mette in atto le acrobazie relative alla resa del tempo nella scrittura, riuscendo a sovrapporre due tempi nello stesso luogo ma non già due fatti contemporanei, possibilità su cui riflette ne *La zattera di pietra*, romanzo del 1986:

Atto difficilissimo è quello dello scrivere, una tra le maggiori difficoltà, basti pensare al lavoro estenuante di disporre in ordine cronologico gli avvenimenti, prima questo, poi quello, oppure, se più convenga alle necessità dell'effetto, il fatto di oggi prima dell'episodio di ieri, e altre non meno rischiose acrobazie, il passato come fosse avvenuto adesso, il presente come un continuo senza presente né fine, ma per quanto si sforzino gli autori, c'è un virtuosismo che non possono compiere, mettere per iscritto, contemporaneamente, due fatti avvenuti nello stesso tempo (p. 8).

Fin qui abbiamo esaminato il rapporto di Saramago con l'immagine, portando alla luce una costruzione narrativa di tipo orizzontale su più livelli. A ciò abbiamo aggiunto che la comunicazione tra livelli avviene attraverso slittamenti temporali. Il tempo di Saramago è un tempo paradossale e kantiano, in quanto irrappresentabile separatamente da riferimenti spaziali. "Il tempo è tutt'uno con lo spazio" (Saramago, 1984, p. 66) e, infatti, nella poetica saramaghiana, il tempo aderisce allo spazio, ora reale ora astratto, di una Lisbona immaginifica. In tutto ciò vi è una *vertigine* (Reis, 1998, p. 123) del senso del tempo, poiché non è possibile reggersi in equilibrio su una materia narrativa e urbana così complessa, tanto più che il lettore è invitato a perdersi, seguendo i giochi dell' "apprendista stregone", la parola [p. 94]:

[Ricardo Reis è] stanco anche per aver setacciato la città, nello spazio limitato dove incessantemente circola [...] sentendo in certi momenti la vertigine del tempo, l'oscillare minaccioso delle architetture, il vischioso amalgama del

terreno, le pietre molli (Saramago, 1984, p. 254).

Già nel primo capitolo, una sorta di prologo, si avverte che “noi, lettori, non sapremo mai quali strade hanno percorso e dove si sono perduti [i capitoli] prima di raggiungere la forma definitiva, ammesso che esista” [p. 5]. Non c’è scampo, per il lettore che non sia disposto ad entrare nella “cornice dialogica del testo di José Saramago, nell’interpenetrazione di voci, registri e discorsi” (Arnaut, 2008, p. 176). Raimundo Silva, il correttore di errori per eccellenza, che assolve a “funzioni specifiche di controllo rispetto all’errore e alla devianza” (Finazzi-Agrò, 1996, p. 125), anziché correggere, una volta tanto si lascerà prendere dalla tentazione dell’errore e non correggerà. Non c’è via di fuga per il *lettore sprovveduto* a cui si allude nel testo [p. 17]: anche il narratore si prende gioco di lui facendogli credere di guidarlo nell’identificazione degli errori mentre invece la *Storia dell’assedio*, la *vera* e la *falsa*, sono disseminate di giochi illusionistici che mirano a disorientarlo. Ma bisogna riconoscere che

gli errori attribuiti al revisore in fondo non sono suoi, ma di questi libri che non hanno fatto altro che ripetere, senza prova contraria, opere più antiche, e in tal caso compiangiamo chi ha finito per essere vittima innocente della buona fede propria e dell’altrui errore” [p. 21].

Il suo errore “invariabilmente finisce per riguardare tutti” [p. 22]: il lettore, l’editore e persino il narratore. Quest’ultimo si lascia andare, infatti, ad almeno un paio di errori ben congegnati nell’ottica di interscambio comunicativo con il lettore. Il fatto che i muezzin venissero scelti fra i ciechi è una verità storica apocrifia. (E qui sta il gioco del romanzo). Inoltre, nell’intrico di negazioni che tanto contribuisce alla costruzione del protagonista e dell’intreccio, ci pare di scorgere un *non* eccedente: “Raimundo Silva guarda [...] la pagina a cui si trovano consegnati questi irrimovibili fatti della Storia, *non* perché sospetti che vi si celi ancora qualche errore [...]” [pp. 41-42] ma perché allora? Il testo non lo esplicita.

La frase risulta incompleta: il perché non è dato e, rileggendo la frase senza il “non”, la sintassi appare subito chiarita e corretta. *Emendata*, per dirlo con le parole di Saramago [p. 22]. Raimundo Silva infatti guarda la pagina, come previsto dal suo lavoro e dalla sua vocazione, in cerca dell'errore ma l'errore è contenuto nella frase che parla di lui. Non sarà lui, questa volta, a disegnare il delectur sul bordo della pagina, ma il suo lettore, se lo vorrà.

Uno dei segni iconici predominanti nella *Storia dell'assedio*, il delectur è un segno (quasi) chiuso che richiama l'opera di Escher. Saramago si preoccupa di darne una descrizione grafica nell'*incipit*, a sottolinearne il significato simbolico: l'errore, il limite, la circolarità del *terribile cerchio*.

Ha detto il revisore, Sì, il nome di questo segno è delectur, lo usiamo quando abbiamo bisogno di sopprimere e cancellare, la parola stessa lo dice, e vale sia per lettere singole che per parole intere, [...] Mi faccia il disegno, ma lentamente, È facilissimo, basta prendere il verso, guardando distattamente si pensa che la mano stia tracciando il *terribile cerchio*<sup>56</sup>, invece no, noti che non ho chiuso il movimento qui dove l'avevo cominciato, ci sono passato accanto, all'interno, e adesso proseguirò verso il basso fino a tagliare la parte inferiore della curva, in fondo sembra proprio la lettera Q maiuscola, niente di più [...] [p. 4].

La parola *cerchio* traduce, nascondendo, il portoghese *cerco*, ovvero assedio. Nel *Manuale*, ancora una volta, vi è l'anticipazione dell'importanza del limite: “E oggi, nel mio circolo, percorso in tutte le direzioni, so perlomeno dove si trova il muro e dove il limite. Nessuno lo oltrepassa, se non lo conosce. È la differenza tra il circolo e la spirale” (Saramago, 1983, p. 231). Da parte sua, Escher è maestro nel creare delle strutture chiuse su se stesse, immaginando delle straordinarie “*imbrications de figures*” (Bénézit, 1976, p. 194). Il termine francese *imbrication*, che potremmo tradurre come *interfoglio*, richiama in maniera straordinariamente cal-

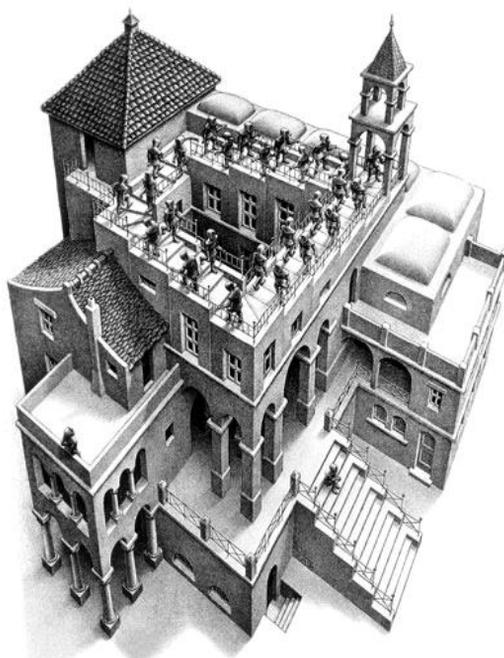
<sup>56</sup> Il corsivo è mio.

zante la struttura a strati (o sfondi, o livelli) già descritta, che sarebbe la struttura della *Storia dell'assedio*, nonché l'intercomunicazione tra i tre romanzi principalmente presi qui in esame: *Manuale*, *Storia dell'assedio*, *L'anno della morte*.

La discussione sull'errore si intreccia altresì largamente con il dibattito sulla verità dei fatti storici. Com'è noto, i romanzi di Saramago non mancano di impennarsi sulla storia, farne menzione, considerarla materiale malleabile dall'abilità dell'artista. Seixo osserva che la specificità

della forma romanzesca praticata da Saramago deriva dalla sua concezione del tempo (1997, p. 37). Non solo, essa sarebbe tale da “integrare in molti casi elementi, situazioni, comportamenti, modi discorsivi propri del registro fantastico” (*ivi*, p. 51). Del resto, è possibile che non esistano né finzione né Storia “tanto rigorose da astenersi [...] da qualche procedimento romanzesco” (Genette, 1991, p. 75).

Anche Escher sconfinava nel fantastico e gioca con la possibile contraddittorietà delle immagini: nelle sue opere dell'età matura tutto “ruota intorno a un concetto unico e fondamentale, quello dello spazio” (Busagli, 2004). Come abbiamo potuto osservare negli esempi già proposti, il processo compositivo dei romanzi di Saramago è tale da suggerire una forte affinità con i quadri di Escher, la cui percezione ambigua dello spa-



M.C. Escher, Salita e discesa, 1960

zio si incontra con una certa *liquidità*<sup>57</sup> dei luoghi e dei tempi narrativi di Saramago. A partire dalla pioggia di parole (Saramago, 1983, p. 101) e di *indignati* deleatur [p. 34], la Lisbona di Saramago non è pensabile senza la pioggia. L'elemento idrico è presente anche nel fiume, citato più volte nelle immagini descrittive di una città tagliata in due dal Tago. È una Lisbona amniotica, una città-donna rappresentata iconologicamente<sup>58</sup> da Maria Sara in *Storia dell'assedio* e, in modo formalmente distinto, da Lidia ne *L'anno della morte*.

Ecco la città vista da vicino, un'immagine tra infinite altre, e adesso vista da lontano, dall'altra sponda del fiume, [*il fiume separa in due la città*] da questo ponte che rappresenta anch'esso la città [...] nelle acque [*pioggia*] e nelle verzure che sbocciano e prosperano negli interstizi concessi o conquistati, ecco la sinuosità [*città-donna*], in lontananza dolce, delle case, dei tetti, dei colori magari violenti, ma smorzati dalla distanza e da questa luce pomeridiana che precede immediatamente quella che solitamente definiamo all'imbrunire, senza dire niente né dell'una né dell'altra, perché la luce e la sua qualità non sono traducibili a parole, come non è traducibile questa città, fatta di tutto quel che è stato scritto e di quant'altro manca [...] (Saramago, 1983, p. 206).

La città si offre meravigliosamente al pittore-scrittore “sollecitato dagli elementi” (Bachelard, 1970, p. 33) come un meraviglioso quadro d'insieme, pronto a essere dipinto tramite la scrittura. In particolare la luce, “che filtra dalla finestra e addolcisce i contorni delle cose” [p. 253], è l'elemento che permette di evidenziare meglio le zone d'ombra e i chiaroscuri della narrazione.

Lisbona è, infine, il luogo in cui si materializza il tempo come concetto legato allo spazio. Prendendo in esame *Relatività* di Escher del 1953, è

<sup>57</sup> Cfr. il concetto di liquidità nella società contemporanea così come delineato dal sociologo tedesco Zygmunt Bauman.

<sup>58</sup> Cfr. Ripa, 1593, voce “acqua”, pp. 113-15.

interessante notare come le scale siano il motivo dominante di questa litografia e come esso richiami tutta la costruzione a livelli della *Storia dell'assedio*. Si tratta di un'altra delle realizzazioni di Escher che vanno al di là della logica della realtà. Colpisce l'elemento predominante delle scale in un edificio su più livelli i cui parametri "compaiono come immagini manifestamente impossibili" (Hofstadter, 1979, pp. 107-8). Vi sono scale che vanno in direzione inaspettata e personaggi che si dirigono in senso contraddittorio rispetto alla scala. Guardando l'immagine, viene naturale cercare un punto di riferimento: infatti, "chiunque si tuffi nell'infinito, sia nel tempo, sia nello spazio, senza interrompersi, ha bisogno di punti fissi" (Escher, 1971, p. 38). Parallelamente, nel compiere la stessa operazione leggendo la *Storia dell'assedio*, il lettore si specchia nei meccanismi della narrazione:

Ma è vero che il revisore, che in questo quartiere vicino al castello vive ormai da un numero di anni non più contati, visto che sono tanti, e che quindi non ha bisogno d'altro che di un punto di riferimento sufficiente a non perdere l'orientamento" [p. 54].

Ai fini dell'interpretazione di un'immagine, le scale costituiscono "isole di certezza", su cui basiamo la nostra interpretazione di tutto il quadro (Hofstadter, 1979, pp. 107-8). *Su e giù*, litografia del 1947, presenta al centro dell'immagine una zona di riorientamento all'interno di un luogo che contravviene le regole del sopra e del sotto, in una trasposizione perfetta del *pianerottolo temporale* citato in Saramago (1983, p. 108 e 216). In *Casa di scale I* (1951), Escher disattende nuovamente il bisogno umano di ancorarsi a un punto fermo dimostrando come "l'artista possa diventare artefice di [...] esseri e di situazioni concepibili ma non esistenti" (Locher, 1971a, p. 45). All'interno del romanzo, tuttavia, sono proprio le scale a portarci all'errore interpretativo per cui non vi è soluzione, a meno che non si accetti l'esistenza di uno scarto, dato da un qualcosa che sfugge all'interpretazione, ossia da quella *Storia dell'assedio*

che noi non leggeremo mai, che è quella che scrive Raimundo Silva e che manda alle stampe come *falsa Storia dell'assedio*<sup>59</sup>. Questo sarebbe l'*oggetto impossibile* (Bussagli, 2004, p. 11) speculare al cubo di Necker, in mano a un personaggio ritratto nel primo piano della litografia *Belvedere* (1958). Si può tentare una diversa interpretazione del disegno, così come si può tentare di ripensare i piani costruttivi della *Storia dell'assedio* ma, come per i “disegni di Escher, [...] per quanto ci si ostini a guardarli e riguardarli, il risultato finale non è conciliabile con l'idea che si ha del mondo” (*ivi*, pp. 107-8). Saramago sembra immaginare mondi in cui possono acca-

edere avvenimenti escheriani e gli esempi fin qui esplicitati intendono fornire una proposta interpretativa di questo tipo.



M.C. Escher, *Belvedere*, 1958

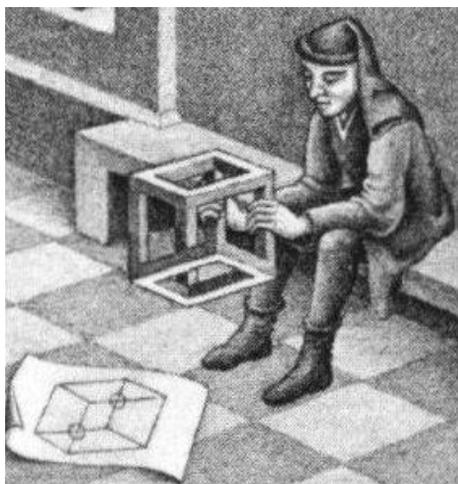
Laggiù, in linea con la porta, c'è un'ampia scala [...]. La tromba delle scale taglia il pavimento lassù, creando una galleria rettangolare, delimitata ai tre lati da una piccola ringhiera che è il prolungamento del corrimano (Saramago, 1983, p. 26).

Come già visto, le scale e le zone annesse vengono spesso citate nella narrazione e la loro presenza si ricongiunge, ancora una volta, a una geometria di tipo verticale intesa ad aumentare le zone di indeterminazione di tempo e spazio. *Salita e discesa*, del 1960, risulta la trasposizione perfet-

<sup>59</sup>«Fra pochi minuti cominceranno a uscire i primi fogli di carta che racconteranno la *falsa* storia dell'assedio di Lisbona” [p. 51]. Il corsivo è mio.

ta del punto di incontro tra orizzontalità e verticalità: in questa litografia, infatti, vi è una scala sulla quale si può salire e scendere rimanendo, però, sempre sullo stesso asse orizzontale (Ernst, 1978, p. 94). Parallelamente, i tre romanzi qui considerati – *Manuale di pittura e calligrafia*, *Storia dell'assedio di Lisbona* e *L'anno della morte di Ricardo Reis* – pur trovandosi a un livello diverso della scala di elaborazione dei contenuti, permettono la salita e la discesa tramite fessure che attuano un'intercomunicazione dei contenuti tra romanzi. Tali zone di intercomunicazione fanno sì che, senza volerlo, ci si ritrovi al punto di partenza, come avviene nella scala di Escher appena descritta. Ecco che le *gerarchie aggrovigliate* di Escher sono anche le gerarchie aggrovigliate dell'intratestualità di Saramago, che contengono in sé il senso dell'infinito a cui tende lo scrittore. I tre romanzi vengono uniti quindi trasversalmente e perpendicolarmente da un tempo malleabile e da uno spazio comune che è sempre e ancora una volta Lisbona, che si fa, in questo caso, città verticale, ipotattica. Percorrendo i romanzi, infatti, è possibile attraversare verticalmente tutta la prosa di Saramago del primo periodo (e forse anche oltre).

È importante considerare che le nostre rappresentazioni, siano esse visive o linguistiche, “contengono una significazione che può essere compresa solo mediante un atto di lettura e di appropriazione di ciò che è espresso e comunicato” (Wunenburger, 1995, p. 99), cosa che conferma la vocazione della *Storia dell'assedio* a proporsi come una grande romanzo sulla poetica del lettore (Huici, 1996). Non solo, la scrittura di Saramago mira a contravvenire



M.C. Escher, *Belvedere*, 1958 Dettaglio  
(Cubo di Necker)

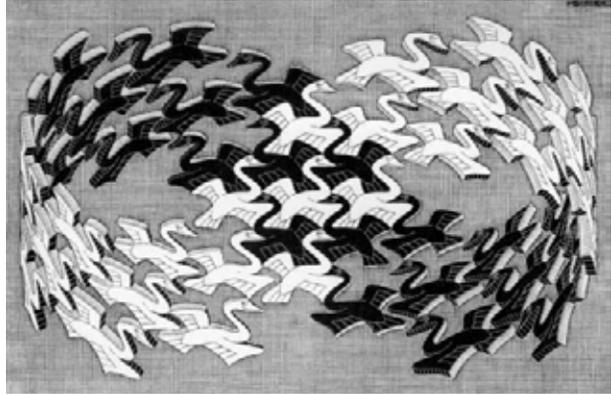
all'idea secondo cui la rappresentazione letteraria, a differenza di quella pittorica, avverrebbe per una giustapposizione di elementi discreti in sequenza – le parole – mentre l'immagine funzionerebbe simultaneamente (Lund, 1992, p. 19). È la pagina stessa a offrirsi come immagine (Valéry, 1934, p. 76): in essa “le differenze non sono poi molte fra le parole che talvolta sono colori e i colori che non riescono a resistere al desiderio di essere parole” (Saramago, 1983, p. 94). Saramago scrive ed è come se stesse dipingendo (*ivi*, p. 136).

Concludendo, ci preme sottolineare che la scelta comparativa di Saramago-Escher, già a nostro avviso ampiamente supportata dalle affinità delle loro opere, si conferma quanto mai appropriata se si considera la specificità di Escher come grafico. Con ciò non si smentisce la metafora di una scrittura colorata, già trattata. Ci sembra, piuttosto, che vi sia una certa qualità specifica dell'arte grafica di rendere sostanziali le direzioni e i movimenti (Florenskij, 1923, p. 65): “la grafica si basa su sensazioni di movimento e organizza di conseguenza lo spazio del movimento” (*ibidem*). L'intervento sul mondo, da parte della grafica, è “gesto, linea, direzione” (*ibidem*), principio che Escher sviluppa a partire da un “interesse per l'associazione di disparate percezioni spaziali” (Locher, 1971, p. 8): in *Sviluppo I* (1937), per esempio, è apprezzabile l'effetto di una lucertola che pare guizzar fuori dalla geometria del quadrato, grazie allo studio del contrasto dei margini che dal grigio neutro aumenta fino al centro della stampa (Schattschneider, 1990, p. 30).

In *Cigni*, 1956, si rimanda al movimento con la dicitura di “geometria di scorrimento”<sup>60</sup>. Non solo, poiché tutto lo spazio si costruisce attraverso delle linee (*ibidem*), ecco che ritorna la linea di Raimundo Silva, che è anche confine e demarcazione, senza rinunciare alla sua capacità di farsi movimento. Nelle opere letterarie qui considerate, Saramago descrive la realtà coniugando più discipline; la riflessione sullo statuto del romanzo – storico, ma non solo – si allaccia inevitabilmente con la percezione

<sup>60</sup> Tuttavia tale definizione, presente nel frammento riportato in Schattschneider, 1990, sezione “Note ai disegni” (voce: Cigno, n. 96, p. 309), non viene confermata dalla traduzione di Hado Lyria di riferimento nella bibliografia del presente saggio, che parla invece di “riflesso speculare”.

del tempo e dello spazio. La sua resa, tramite la scrittura, sconfinava a buon diritto nei territori dell'arte e prende la forma peculiare di una *gerarchia aggrovigliata* in forma di parole. Guardare all'opera di Saramago attraverso la len-



M.C. Escher, Cigni, 1956

te di Escher significa cedere definitivamente all'esistenza di *mondi simultanei* (Ernst, 1978, p. 77) per intraprendere un viaggio le cui tappe intermedie non sono dei luoghi rassicuranti per il loro sottostare alle regole del conosciuto, ma spazi dotati di finestre che si aprono su un'immagine che non mostra la verità<sup>61</sup> – e non si propone di farlo – bensì una moltiplicazione di sensi. Essendo ogni esperienza visiva inserita in un contesto di tempo e di spazio (Arnheim, 1954, p. 60), lo *spazio intraducibile* della parola (Saramago, 1983, p. 206), che può raggiungere il suo significato pieno solo estendendosi in espressione iconica, viene sublimato nella capacità di Saramago di esprimere il suo pensiero in forma d'immagine. E' sul piano dello studio del montaggio e della ricerca artistica su come creare mondi alternativi, fondati sull'anacronismo e sulla disgregazione delle verità rivelate, che si incontrano lo scrittore e il grafico.

---

<sup>61</sup> “Ma sarebbe sempre un'immagine, mai la verità” (Saramago, 1983, p. 75). Saramago si interroga sul concetto di verità in vari momenti della sua produzione letteraria e lo esplicita, per esempio, in *Manuale*: “In verità, quali domande potrei fare, e a chi, per scoprire la verità?” (p. 75). Interessante è il paradosso “Nulla è vero” (Saramago, 1989, p. 50) che sembra richiamare le parole di Sant'Agostino quando afferma che “vero è ciò che è” (Agostino, *Tutti i dialoghi, I soliloqui*, p. 549).

## BIBLIOGRAFIA

### Opere di Saramago:

- SARAMAGO, José (1971): *Di questo mondo e degli altri*, Torino: Einaudi, 2006.
- \_\_\_\_\_ (1982): *Memoriale del convento*, Milano: Feltrinelli, 2010.
- \_\_\_\_\_ (1983): *Manuale di pittura e calligrafia*, Torino: Einaudi, 2003.
- \_\_\_\_\_ (1984): *L'anno della morte di Ricardo Reis*, Torino: Einaudi, 1996.
- \_\_\_\_\_ (1986): *La zattera di pietra*, Torino: Einaudi, 1997.
- \_\_\_\_\_ (1989): *Storia dell'assedio di Lisbona*, Torino: Einaudi, 2000.
- \_\_\_\_\_ (1994): *Cadernos de Lanzarote*, Lisboa: Caminho, 1995.

### Opere di Escher:

- Autoritratto allo specchio sferico*. Litografia, 1935 cm 39,8 × 29,3.
- Sviluppo I*, novembre 1937. Xilografia, 437 × 446.
- Cielo e acqua I*, 1938. Xilografia, cm 44 × 44, Firmata e datata: MCE 6-'38.
- Su e giù*, 1947. Litografia, cm 50,5 × 20,5. Firmata e datata: VII-'47 MCE.
- Casa di scale I*, 1951. Litografia, cm 47 × 24. Firmata e data: XI-'51 MCE.
- Relatività*, 1953. Litografia, cm 27,2 × 29,3. Firmata e datata: MCE VII-'53.
- Cigni*, 1956. Xilografia, cm 20 × 32. Firmata e datata: II-'56 MCE.
- Galleria di stampe*, 1956. Litografia, cm 32 × 31,5. Firmata e datata: V-'56 MCE.
- Belvedere*, 1958. Litografia, cm 46,1 × 29,5. Firmata e datata: MCE V-'58.
- Salita e discesa*, 1960. Litografia, cm 35 × 28,5. Firmata e datata: III '60 MCE.

Per un catalogo che comprende tutte le opere più importanti di Escher precedenti il 1937 e per tutte quelle successive a tale data, cfr. Locher, 1978. Dallo stesso sono stati estrapolati i dati riportati qui sopra.

### Bibliografia critica:

- AGOSTINO, *Tutti i dialoghi. I soliloqui*. Milano: Bompiani, 2006.
- AMADO, Teresa (2009): "Objetos e formas da ficção e da história" in GRACAS MOREIRA DE SÁ, Maria e Vanda ANASTÁCIO (ed.) *História romanceada ou ficção documentada? Olhares sobre a cultura portuguesa*. Universidade de Lisboa, 2009, (pp. 53-60).
- ARNAUT, Ana Paula (2008): "José Saramago", Lisboa: Edições 70.
- ARNHEIM, Rudolph (1954): *Arte e percezione visiva*. Milano: Feltrinelli, 2002.
- ARSILLO, Vincenzo (2005): "Per una simbolica proemiale. Discorso narrativo e logica

- fizionale in *Objecto quase* di José Saramago”. *Rassegna Iberistica*, Bulzoni, vol. 82, 2005, (pp. 163-75).
- BACHELARD, Gaston (1970): “Le origini della luce” in *Il diritto di sognare*, Bari: Edizioni Dedalo, 1975.
- \_\_\_\_\_, (1973): “Il pittore sollecitato dagli elementi” in *Il diritto di sognare*, Bari: Dedalo, 2008, (pp. 33-36).
- BAL, Mieke, (2002): "Descrizioni, costruzione di mondi e tempo della narrazione", in MORETTI, Franco (ed.), *Il Romanzo*, vol. II, *Le forme*. Torino: Einaudi, (pp. 189-224).
- \_\_\_\_\_, (2003): “Atti di sguardo”, in MORETTI, Franco (ed.), *Il Romanzo*, vol. IV, *Tem, luoghi, eroi*. Torino: Einaudi, 2003, (pp. 279-291).
- BARTHES, Roland (1970): *S/Z*. Torino: Einaudi, 1973.
- \_\_\_\_\_, (1994): *Variazioni sulla scrittura*. Torino: Einaudi, 1999.
- BÉNÉZIT, Emmanuel (1976): *Dictionnaire critique et documentaire des Peintres, Sculpteurs, Dessinateurs et Graveurs*. Paris: Librairie GRÜND, vol. 4, voce: ESCHER (p. 194)
- BERRINI, Beatriz (1998): *Ler Saramago, o romance*, Lisboa: Caminho.
- BOTTIROLI, Giovanni (1984): “Il pensiero metonimico”, in *Carte semiotiche*, Rivista dell’Associazione italiana di Studi Semiotici, numero 0, ottobre 1984.
- BREIDBACH, Olaf e Federico VERCELLONE (2010): *Pensare per immagini. Tra scienza e arte*. Milano – Torino: Bruno Mondadori.
- BUSSAGLI, Marco (2004): *Escher*. Art Dossier, Firenze-Milano: Giunti.
- CALVINO, Italo (1978): “I livelli della realtà in letteratura”, Relazione al Convegno internazionale *Livelli della realtà*, Firenze, 9-13 settembre 1978. In CALVINO, Italo (1995): *Una pietra sopra*. Milano: Mondadori, 2009.
- CECCUCCI, Piero (1996): “Paródia irónica como estratégia de comunicação em *O ano da morte de Ricardo Reis* de José Saramago” in BELLINI, Giuseppe e Donatella Ferro, *L’acqua era d’oro sotto i ponti*. Roma: Bulzoni, 2001, (pp. 59-70).
- DARICI, Katiuscia (2013): “Riflessioni sulla lettura: la strategia della *Storia dell’assedio di Lisbona* di José Saramago”, testo presentato al seminario *Il lettore in gioco*, Venezia Ca’ Foscari, 29 nov.-15 dicembre 2010. In corso di pubblicazione presso Ca’ Foscari University Press.
- DELEUZE, Gilles (1989): “Bartleby o la formula” in DELEUZE, Gilles e Giorgio AGAMBEN, *Bartleby. La formula della creazione*. Macerata: Quodlibet, 1993, (pp. 9-42).
- DIDI-HUBERMAN, Georges (2000): *Storia dell’arte e anacronismo delle immagini*. Torino: Bollati Boringhieri, 2007.
- ERNST, Bruno (1978): *Lo specchio magico di M.C. Escher*. Taschen, 2007.
- ESCHER, M.C. (1941): “Com’è arrivato, Lei che è un grafico, a creare disegni per decorazioni murali?”, De Delver, XIV, n. 6, 1941 in ESCHER, M.C. (1986): *Esplorando l’infinito*. Garzanti, 1991, (pp. 93-99).

- ESCHER, M.C. , (1958): “La divisione regolare del piano” in ESCHER, M.C. (1986): *Esplorando l'infinito*. Garzanti, 1991, (pp. 101-137).
- \_\_\_\_\_, (1964): “La divisione regolare del piano”, testo per un ciclo di conferenze negli Stati Uniti, in ESCHER, M.C. (1986): *Esplorando l'infinito*. Garzanti, 1991, (pp. 31-89).
- \_\_\_\_\_, (1965): “Un grafico anima e corpo”, Discorso di M.C. Escher in occasione del conferimento del Premio di Cultura della città di Hilversum il 5 marzo 1965, in ESCHER, M.C. (1986): *Esplorando l'infinito*. Garzanti, 1991, (pp. 22-26).
- \_\_\_\_\_, (1971): “Passi verso l'infinito” in LOCHER, *Il mondo di Escher*. Garzanti, 1978, (pp. 37-40).
- \_\_\_\_\_, (1986): *Esplorando l'infinito*. Garzanti, 1991.
- FENOGLIO, M. Teresa (2007): *Andar per luoghi. Natura e vicende del legame con i luoghi*. Torino: Ananke.
- FINAZZI-AGRÒ, Ettore (1996): “Il circolo terribile. I raggiri del senso nella *História do Cerco de Lisboa*”, in LANCIANI, Giulia, *Il bagaglio dello scrittore*. Roma: Bulzoni, 1996, (pp. 121-136).
- FLORENSKIJ, Pavel (1923): *Lo spazio e il tempo nell'arte*. Milano: Adelphi, 1995.
- GENETTE, Gérard (1991): *Finzione e dizione*. Roma: Pratiche, 1994.
- HOFSTADTER, Douglas R. (1979): *Gödel, Escher, Bach: un'Eterna Ghirlanda Brillante*. Milano: Adelphi.
- HUICI, Adrián (1996): “Historia y ficción en *Historia del cerco de Lisboa*”, in LANCIANI, Giulia (ed.) *Il bagaglio dello scrittore*. Roma: Bulzoni, 1996, (pp. 137-61).
- LANCIANI, Giulia (2005): “Cambiare un po' il mondo” in *Quaderno del Dipartimento di Letterature Comparete I*, dicembre 2005, Università degli Studi Roma Tre, Roma: Carocci, (pp. 329-34).
- LOCHER, G.L. (1971): “L'opera di M. C. Escher” in *Il mondo di Escher*. Garzanti, 1978, (pp. 7-28).
- \_\_\_\_\_, (1971a): “Sensazione strutturale” in *Il mondo di Escher*. Garzanti, 1978, (pp. 41-48).
- \_\_\_\_\_, (1978): *Il mondo di Escher*. Garzanti, 1978.
- \_\_\_\_\_, (2000): *The Magic of M.C. Escher*. London: Thames and Hudson.
- LUND, Hans (1992): *Text as Picture: Studies in the Literary Transformation of Pictures*. University of California, E. Mellen Press.
- MITCHELL, W.J.T., *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*. Palermo: Duepunti, 2009.
- NESPOR, Marina (1993): *Le strutture del linguaggio. Fonologia*. Bologna: Il Mulino, 1994.
- ONG, Walter (1982): *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*. Bologna: Il Mulino, 1986.
- REICHENBACH, Hans (1958): *Filosofia dello spazio e del tempo*. Milano: Feltrinelli, 1977.
- REIS, Carlos (1998): “Diálogos com José Saramago” in ARNAUT, Ana Paula (2008): *José Saramago*. Lisboa: EDIÇÕES 70, (pp. 119-34).

- RICOEUR, Paul (1985): *Tempo e racconto*, vol. III, *Il tempo raccontato*. Milano: Jaca Book, 1988.
- RIPA, Cesare (1993): *Iconologia*. Milano, TEA, 1992.
- SCARSELLA, Alessandro (2000): “Fantastico e interdiscorsività sulla zattera di Saramago”. *Rassegna Iberistica*, Bulzoni, vol. 69, 2000, (pp. 11-18).
- SCHATTSCHNEIDER Doris (1990): *Visioni della simmetria. I disegni periodici di M.C. Escher*. Bologna: Zanichelli, 1992.
- SEIXO, Maria Alzira (1997): *Lugares da ficção em José Saramago*. Lisboa: Instituto Nacional-Casa da Moeda, 1999.
- SOUSA REBELO, Luís de (1985): Prefazione alla terza edizione di *Manual de Pintura e Caligrafia*. Lisboa: Caminho, (pp. 11-14).
- THOREAU, Henry D. (1861): *Camminare*. Milano: La Vita Felice, 2009.
- VALÉRY, Paul (1934): *Scritti sull'arte*, Parma: Guanda, 1996.
- WALSER, Robert (1917): *La passeggiata*. Milano: Adelphi, 2008.
- WESTPHAL, Bertrand (1993): “La mosca di Aristotele”. *Il tempo e la storia nell'opera di José Saramago*. Belfagor, 4, (pp. 403-412).
- WUNENBURGER, Jean-Jacques (1995): *La vita delle immagini*. Milano: MIMESIS, 2007.
- \_\_\_\_\_, (1997): *Filosofia delle immagini*. Torino: Einaudi, 1999.



**HUGO PRATT:**  
**UN EMIGRANTE DE LA HISTORIETA.**  
**EXPERIENCIA Y FORMACIÓN LITERARIA EN**  
**ARGENTINA**

*Alice Favaro*

A partir de los veintidós años, Hugo Pratt se forma en Argentina y su experiencia en América Latina, puede considerarse esencial por haber revolucionado el lenguaje de la historieta, creando un modelo de graphic novel, para su maduración personal, intelectual, su calidad artística y su crecimiento expresivo. Su estadía adquiere una importancia fundamental ya que representa una emigración artística y cultural que pone las premisas para una reflexión sobre el vínculo extremadamente actual entre Italia y Argentina que ve los dos países, incluso hasta hoy, como los protagonistas de un intercambio continuo y variado. Es necesario entonces preguntarse el porqué el dibujante elige Argentina como su segunda patria.

Además de haber trabajado para la Editorial Abril, colabora durante mucho tiempo con Héctor Germán Oesterheld, el guionista de *El Eternauta*, y juntos editan las historietas de *Ticonderoga*, *Sgt. Kirk* y el ciclo de *Ernie Pike* en las revistas *Frontera* y *Hora Cero*. Tiene también la posibilidad de transmitir su personal técnica de dibujo a través de una experiencia de enseñanza en la Escuela Panamericana de Arte, fundada por Enrique Lipszyc en Buenos Aires; incluso a finales de 1956 en el marco del VII Salón del Dibujante le otorgan el Premio Columba para la Historieta. Como declara el mismo autor, su experiencia argentina se revela un *Bildungsroman*:

Il mio addio all'Argentina è stato un addio alle passioni [...] L'addio all'Argentina è stato in definitiva l'addio alla giovinezza. Quei tredici anni mi avevano portato dalla giovinezza alla maturità. [...] Al termine della mia lunga esperienza argentina, avevo perso un certo stile di vita fatto di trasporto e spontaneità, ero capace di relativizzare, di vedere le cose in prospettiva, di veder chiaro nei miei sentimenti. Il ritorno in Europa corrispondeva alla fine dei sogni e dei comportamenti legati alla giovinezza. L'Argentina aveva fatto di me un adulto<sup>62</sup>.

## 1. HISTORIA DE UN EMIGRANTE: EL VIAJE Y LA LLEGADA A BUENOS AIRES

Argentina, en el imaginario colectivo del italiano de los siglos XIX y XX es un país que encierra muchos sueños y Pratt también cruza el océano con el mito de la prosperidad económica y de encontrar un ambiente cultural y artísticamente mejor con respecto a Italia. En el marco de su experiencia en América Latina, es importante analizar cuáles son los verdaderos motivos que lo inducen a dejar su país. De hecho, su emigración puede considerarse insólita considerando que Pratt emigra en calidad de dibujante, y por lo tanto perteneciente a un ambiente social elitista.

La carrera de dibujante de Pratt empieza en Venecia a finales de 1945 cuando Mario Faustinelli funda las ediciones *Albo Uragano Comics Inc*, convertidas en 1947 en *Asso di Picche-Comics*, una revista de historietas que se inspira en los dibujos americanos. *Asso di Picche*, conocido en Argentina como *As de Espadas*, relata las vicisitudes de un personaje que responde al modelo del superhéroe norteamericano: el protagonista es el periodista Gary Peters que se enmascara bajo esa figura para luchar, con un ayudante chino, contra los “supermalvados”. Junto a Faustinelli y Pratt, desde siempre fascinado por las historietas norteamericanas, se encuentran también notorios dibujantes y guionistas como Alberto

<sup>62</sup> Dominique Petitfaux, *Il desiderio di essere inutile. Ricordi e riflessioni*, Roma, Lizard Edizioni, 1996, p. 113.

Ongaro, Dino Battaglia, Ivo Pavone, Giorgio Bellavitis, Paolo Campani, Rinaldo D'Ami, Ferdinando Carcupino, Damiano Damiani, Franco Basaglia y muchos otros. En el "Grupo de Venecia" Pratt realiza su primera labor profesional, dibujando con lápiz lo que luego Faustinelli termina con la tinta, teniendo de este modo la oportunidad de aprender el trabajo de dibujante.

El vínculo de Pratt con Argentina empieza en el mismo año 1945 cuando Matilde Finzi, la corresponsal milanesa del Sindicato Sudameris, que está encargada de vender, comprar y cambiar historietas entre Argentina e Italia, se entera del grupo veneciano y lo señala a Cesare Civita, el fundador de la Editorial Abril, quien le propone a Pratt una colaboración. Es así que Civita compra las historias del grupo para publicarlas en Sudamérica. Teniendo los dibujos mucho éxito, la editorial le pide otras historias al Grupo y le ofrece trabajar directamente en Argentina con un contrato de trabajo muy prometedor. Sólo Faustinelli, Ongaro y Pratt aceptan la propuesta e inmediatamente los tres deciden suspender sus publicaciones y partir hacia un país donde, para los autores que llegan, hay una atmósfera especial y próspera para la historieta, porque encuentran no sólo la posibilidad de hacer fortuna sino también de enriquecerse cultural y artísticamente. Es así que en noviembre de 1950 comienza la experiencia migratoria de Pratt, embarcándose junto a Faustinelli rumbo a Buenos Aires.

En las numerosas entrevistas y en *Le pulci penetranti*<sup>63</sup>, su novela pseudo-autobiográfica, describe su inmigración casi como una obligación por la miseria en que se vive a causa de la guerra. Sin embargo es evidente que las modalidades de migración del dibujante no tienen nada que ver con las de la mayoría de los inmigrantes italianos que salen de Italia por

<sup>63</sup> Se trata de la novela que luego se publicará en 1987 bajo el título *Aspettando Corto*, por las Ediciones del Grifo. En *El país cultural*, Juan Sasturain así describe como nació ese libro: "Transcripción directa de su relato autobiográfico al periodista marroquí Mohamed Ben Abbas y a su amigo, el dibujante Antonio de Rosa, en el transcurso de un viaje de 1970 en un viejo Fiat 110 desde Gerona a Algeciras, a través de toda España, y después entre Ceuta y Rabat, ya en Marruecos, el texto es un desaforado desfile de anécdotas y personajes inolvidables, brillantes, poéticos, siempre tan vivos como a menudo improbables. El Pratt oral es [...] indiscernible del yo literario de sus relatos" (en Juan Sasturain, "Hugo Pratt: El creador del Corto Maltés, El que cuenta y el que vive", *El país cultural*, n°3, 50, del 19 de julio de 1996).

la carencia de trabajo y el clima de difícil adaptación generacional.

Para él, que siempre ha tenido una férvida imaginación y el sueño de viajar a lugares exóticos y tierras lejanas, América es un nombre que encierra en sí un conjunto de ideas, esperanzas, mitos, deseos de felicidad, que se ha sedimentado en el imaginario colectivo europeo durante los últimos años. En *Le pulci Penetranti*, se puede ver como el deseo de llegar a América es un anhelo hacia la aventura o tal vez hacia la huida, el deseo de evadir y recorrer que siempre ha marcado los ritmos de su vida. De este modo, es evidente el efecto de mistificación de la realidad creado por el autor, que a menudo afirma que emigrar es casi una obligación porque no se encuentra trabajo, cuando es cierto que él no tiene problemas de desempleo y además no vive el mismo drama generacional que viven muchos de sus coetáneos. Resulta claro, entonces, que el dibujante utiliza la prosopopeya del emigrante para justificar la verdadera razón de su partida, es decir, hacer una experiencia de vida. Como se puede leer en estas líneas, América representa para él una visión mítica:

Immaginate di aver sognato l'America per cinque anni. Non un posto preciso dell'America, a nord, a sud o al centro. No. Avete sognato l'America come un nome, una situazione, una droga, un rinvio, una dilatazione, un'evasione, un inizio, un eldorado, un'avventura, una ciavada o una fuga. Immaginate di esservi arrampicati su tante navi e di essere stati calati dalle murate a mollo altrettante volte. E un giorno vi trovate sulla nave con il biglietto e tutto, e i bagagli e una fidanzata che saluta sul molo, con l'odiata-amata Italia che si allontana; con l'orizzonte che precipita a poppa mentre la prua della nave ondata dopo ondata apre per voi le porte del mondo. E avete poco più di vent'anni. Sulla terra che dopo aver sollevato uno scenario di montagne sprofonda nel mare, voi lasciate il vostro passato che è l'inestricabile matassa di coincidenze che vi inserisce in quel futuro indistinto che è in un altro posto. Mi sentivo ubicato fuori dal tempo. Se il

presente è un'astrazione mentale per distinguere il passato dal futuro, io a mezz'aria per l'emozione come un gabbiano sospeso immobile nel cielo sentii il ritmo della vita. Ero in viaggio per l'Argentina, [...] biglietto pagato e contratto di lavoro con l'Editorial Abril<sup>64</sup>.

Además, es necesario considerar que cuando Pratt sale de Italia, la posibilidad de irse a Argentina es muy cautivadora ya que representa el puente para poder llegar, en un futuro, a Estados Unidos con más facilidad. En fin, el considerable sueldo que reciben los dibujantes y la oportunidad de tener el carné de periodista representan, para un veinteañero italiano de aquel tiempo, privilegios que en Italia son inimaginables.

Precisamente por estas razones cabe volver a destacar el carácter fuertemente anómalo y esnob de la inmigración de Pratt, muy diferente del “aluvión migratorio” que a partir del 1856 es protagonista de la intensa llegada de europeos a Argentina, sobre todo provenientes del área del Mediterráneo. Durante los primeros días de su llegada a Argentina, Pratt vive en un hotel, cuando en cambio para todos los otros inmigrantes llegar a Buenos Aires significa ir a la Aduana e inmediatamente después al Hotel de inmigrantes<sup>65</sup>, donde se encuentra el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires que se encarga de cubrir los gastos de los primeros días para así encarar la necesidad de mano de obra que hay en el país. En el imaginario del italiano que vive en condiciones de miseria y pobreza, se construye y se desarrolla la proyección de un sueño: la imagen de una Argentina ilimitadamente próspera, de una tierra vastísima donde hay espacio para todos y donde es posible hacer fortuna trabajando el campo<sup>66</sup>. Por lo que respecta a la presencia italiana, ésta es constante desde el primer momento ya antes del aporte aluvional migratorio: en 1860 la

<sup>64</sup> Hugo Pratt, (a cura di Antonio De Rosa), *Le Pulci Penetranti*, Venezia, Alfieri, 1971, p.55

<sup>65</sup> Cfr. Jorge Ochoa De Eguileors – Eduardo Valdés, *¿Dónde durmieron nuestros abuelos? Los hoteles de inmigrantes en la ciudad de Buenos Aires*, Centro Internacional para la Conservación del patrimonio de Argentina, Buenos Aires, 2000.

<sup>66</sup> Cfr. Diego Amus, *Manual del emigrante italiano*, Buenos Aires, Centro editor de América Latina, 1983, pp. 11-12.

emigración italiana se ha convertido en un fenómeno no sólo de masa sino también cultural<sup>67</sup>.

## 2. HUGO PRATT EN ARGENTINA

Al reflexionar sobre el estrato de la población a la que pertenecen las élites intelectuales, resulta claro que hay muchos europeos que emigran a Argentina precisamente porque Buenos Aires había sido durante muchos años, y seguía siendo, la capital indiscutida de la cultura latinoamericana: es allí donde se pueden encontrar a los grandes escritores y artistas de Hispanoamérica y de Europa que logran el éxito en el extranjero antes que en su propia patria.

Seguramente, la historia que Pratt, Ongaro y Faustinelli pueden contar no es la misma que la de los millones de inmigrantes. Una vez que los dibujantes llegan, se instalan en un chalet en Acassuso, un barrio elegante en el norte de la capital. En efecto Pratt en Buenos Aires lleva una vida bohemia pero siempre intentando codearse con gente que pertenece a la burguesía local. Para él, Argentina es el país de muchas libertades y fiestas, como se destaca en esta entrevista:

Venirme para acá fue encontrarme con la libertad. En Italia habían generaciones perdidas, atormentadas, peleadas irreconciliablemente entre sí. [...] Yo ya había querido irme de polizón en los barcos norteamericanos, pero siempre terminaba arrojado por la borda en la laguna de Venecia. Cuando nos contrataron no lo podíamos creer. Esto era “El dorado” para nosotros. Tenía veintidós años en ese entonces y me quedé aquí hasta 1959. Fueron los años de

---

<sup>67</sup> A propósito de la emigración italiana, son elocuentes estas palabras: “nella prospettiva storica, la vera, grande emigrazione italiana, tanto grande da assumere in determinati periodi forme e proporzioni di esodo, quella che a parte le tracce indelebili lasciate a lungo nella fantasia popolare ha avuto conseguenze di maggiore incisività nel campo demografico, economico, sociale all’interno come all’esterno, è rappresentata dalle massicce correnti che muovevano dai porti di Genova e Napoli e in cui il coraggio, l’intraprendenza e l’umana aspirazione dei singoli a più soddisfacenti condizioni di lavoro e di vita, si confondevano con la generosa illusione collettiva di «una più grande Italia al Plata» o di «andare a fare l’America»”, Ministero degli Affari Esteri, *Il lavoro italiano oltremare*, Roma, 1975, pp. 4-5.

mi maduración. Este es un país que lee, y yo recibí muchos estímulos literarios. [...] Yo no hubiera podido hacer las historietas que luego realicé si antes no hubiera madurado en Argentina<sup>68</sup>.

Además de ser dibujante, en Argentina, Pratt trabaja como actor y músico, cantando en espectáculos con amigos, en trenes que viajan por la provincia de Buenos Aires y a lo largo del país, entreteniéndolo a los niños con funciones infantiles. En un ambiente que deja siempre espacio para algo más, conoce gente diferente que procede de distintas partes del mundo ofreciéndole así la posibilidad de vivir en una realidad insólita y en esa confluencia de etnias encuentra pronto lo que él mismo llama su “País de adopción”. Su estadía en Argentina marca también el comienzo de un largo camino de viajes que caracterizará toda su vida y lo empujará a dar la vuelta por el mundo. De hecho, comienza a viajar por el interior del país y luego se dirige a otros estados de Latinoamérica. Su culto es la curiosidad y la búsqueda de la verdad e individualmente en el viaje el verdadero sentido de su vida. En Argentina, especialmente, siente una gran fascinación, muy típica entre los europeos, por la Patagonia. En una entrevista en que le preguntan cuál es su religión, responde:

La ricerca. Sono costantemente alla ricerca della verità, ma so che non riuscirò mai ad afferrarla interamente. Se un giorno mi capitasse di pensare di averla raggiunta, dovrei poi dirmi che non è possibile, che qualcosa mi è di certo sfuggita e che devo mettermi di nuovo alla ricerca. [...] Per ciò che mi riguarda, non potrei mai credere di aver raggiunto la verità, neppure la mia verità. La verità è inafferrabile, non si può sperare che di andarci il più vicino possibile. Questo è il mio dogma personale. Se ho una religione, è quella della ricerca, della ricerca che tende alla Verità<sup>69</sup>.

---

<sup>68</sup> Juan Sasturain, “La historietta, los argentinos. «El hombre tiene derecho a la fantasía»”, *El periodista*, n.º 37, mayo 1985.

<sup>69</sup> Dominique Petitfaux, *Il desiderio di essere inutile. Ricordi e riflessioni*, ob. cit., p. 276.

Para él, viajar significa precisamente un deseo, un empuje, una tensión, la búsqueda de un estado de ánimo determinado. El viaje es entonces una experiencia del alma y, tal vez, un acontecimiento puramente imaginario. De hecho, hay que considerar que una de las constantes en la obra de Hugo Pratt, es la de mezclar el sueño con la realidad. Analizando su vida y sus obras es inevitable poner la atención sobre su propensión a la ficción y a la falsificación de lo real con el intento preciso de generar asombro y como hecho puramente estético. Así que resulta necesario reflexionar sobre cómo él cuenta su experiencia migratoria y cómo en realidad ocurre. En la mayoría de sus entrevistas, es evidente cómo las informaciones dadas son muy contradictorias y los acontecimientos alterados y seleccionados según la voluntad del dibujante, intentando siempre conservar la ilusión de realidad a través de la reconstrucción subjetiva de los recuerdos, más que de la sucesión real de los hechos<sup>70</sup>.

### 3. INFLUENCIAS LITERARIAS E HISTORIETAS

En la vida de Hugo Pratt la literatura y las artes visuales desempeñan un papel fundamental y el dibujante siempre ha manifestado una preferencia por el relato de aventura y tal vez por la poesía o, mejor dicho, más precisamente el gusto por la cita poética impactante y esnob. Prefiere la novela de aventura sobre todo de raíz anglosajona e histórica y el género del fantástico, expresando un firme rechazo del realismo, del compromiso y de la literatura de vanguardia. Está a favor de la evasión en el mito, que conlleva una regresión a las condiciones de transmisión textual con las formas de lo oral y, de hecho, su idea de historieta y de relación entre imagen y texto corresponde a esa hipótesis de encarar

<sup>70</sup> Por ejemplo, en una entrevista, Pratt justifica el nacimiento de su personaje Corto Maltés explicando que es el resultado del conjunto de sus experiencias y afirmando que eligió la Argentina como tierra adonde emigrar, cuando en realidad se sabe que no fue absolutamente una elección suya, sino una posibilidad que tuvo y que le llegó: “Il devait en fait exprimer le désir de liberté de ces immenses pays d’Amérique du Sud où j’ai voyagé. Corto Maltese est la somme des expériences quand moi, émigrant en 1494, j’ai quitté l’Italie et choisi l’Argentine comme terre de maturité, après une enfance vénétienne et une adolescence africaine. C’est ce qui m’a permis de devenir citoyen du monde en côtoyant des gens venus des quatre coins du monde”, en Claude Moliterni, *Hugo Pratt “Autres souvenirs”*, Paris, Editions Horay, 2005, p. 50.

las situaciones aparentemente más sencillas pero en realidad universales, dirigiéndose a toda la humanidad sin distinciones de edad ni de clases sociales.

Entre sus lecturas preferidas se notan los poetas franceses y los escritores ingleses y norteamericanos de las grandes novelas de aventura y de viaje. En particular, por lo que respecta la literatura latinoamericana, considera muy importante en su vida la lectura de los grandes autores argentinos como Jorge Luis Borges, Leopoldo Lugones, Roberto Arlt, Ernesto Sábato y Adolfo Bioy Casares, de los cuales dice: “Si je n’avais pas lu tous ces auteurs, je ne sais pas si j’aurais réussi à raconter comme je raconte aujourd’hui. Ces hommes m’ont fait découvrir le plaisir d’écrire et en même temps ils m’ont fait le merveilleux cadeau de revivre leurs expériences<sup>71</sup>”.

El período de estadía en Argentina, además de representar la posibilidad de un mayor conocimiento literario, le permite descubrir la literatura hispanófona y el género fantástico que pone las premisas para la realización de sus historietas futuras. La herencia de estos autores en su obra probablemente se nota en la fuerte componente fantástica que caracteriza la mayoría de sus trabajos. En algunas de sus historietas del período tomado en consideración, es decir los años que van del 51 al 62, se asiste a manifestaciones animistas, presencias mágicas y fenómenos trascendentales que representan el alcance psicológico que Pratt atribuye a lo irracional y a la dimensión de lo sagrado en cuanto experiencia simbólica que procede de una seria base antropológica. Sin embargo, Pratt utiliza estos conocimientos y fuentes para crear la atmósfera pendiente de sus narraciones. Por lo tanto, el uso que hace de las creencias mágicas es predominantemente estético, como se puede ver, por ejemplo, en *Ann y Dan* (1959), la primera historieta del período argentino en que Pratt es dibujante y guionista. Se podría afirmar que se trata de un tipo de fantástico en el que se percibe la presencia de una pluralidad y una hibridación de niveles culturales, donde queda más espacio para los cuentos orales y formas de religión mágicas y animistas,

<sup>71</sup> Vincenzo Mollica, *Interview à Hugo Pratt*, s.n.t., (alrededor de 1976).

en un área geográfica muy favorable al mestizaje cultural y al cruce entre diferentes realidades e identidades. Se trata de una forma de cultura específica que tal vez proceda del período de la infancia-adolescencia en el que Pratt vivió en África y que, por lo tanto, ha tenido una doble importancia para sedimentarse en su imaginario individual.

Sin embargo, las obras que Pratt realiza en Argentina se consideran fundamentales para el desarrollo y la difusión de la industria cultural de la historieta argentina que ya tiene los rasgos de una industria nacional y ha logrado incluir las clases populares. Como se puede leer en un gran número de artículos de periódicos y libros sobre la historieta y en particular sobre Pratt, su presencia es imprescindible del conjunto de dibujantes y guionistas argentinos que tienen un éxito mundial<sup>72</sup>. Así habla de él un periódico argentino: “Es imposible pensar en una historia del cómic en la Argentina (o en el mundo) sin tomar en cuenta la influencia decisiva que tuvo Hugo Pratt en el género. De origen italiano, se transformó en objeto de culto a partir de la creación de su personaje Corto Maltés<sup>73</sup>”.

La Editorial Abril en particular, para la que trabaja durante años, tiene dentro de su equipo muchos autores italianos y establece de esa manera un puente entre los dos países. El vínculo cultural con Italia se había dado precedentemente con la revista *Salgari* (1947-1950), que ya con su nombre remitía a un género literario aventuroso y fantástico y, sobre todo, a un claro entorno cultural en el cual había contribuido a enriquecer el imaginario de las personas desarraigadas con su referencia al exotismo, al contacto entre culturas y a los escenarios lejanos en el espacio y en el tiempo. La revista, después convertida en *Cinemisterio*,

<sup>72</sup> En particular son elocuentes las palabras de dos autores que escriben acerca de la calidad de Pratt: “Dopo Pratt l’Avventura è un grande fluire di fiumi di china su spazi accarezzati, squadrati, incontrollabilmente sagomati. È irrimediabile conquista dell’occhio, costretto a seguire tempi, pause, rapporti di parti in drammatico contrasto tra loro” (Antonio Faeti, *I tesori e le isole. Infanzia, immaginario, libri e altri media*, La Nuova Italia Editrice, Firenze, 1986, p. 82), y “la historieta de aventuras implica, para Pratt, la construcción de un relato. En función de tal objetivo, cada cuadro es parte de un movimiento que se completa en la secuencia” (Osvaldo Aguirre, *El País cultural*, n° 197, s.n.t.).

<sup>73</sup> Ariel Schettini, “El creador del Corto Maltés. La aventura infinita. Homenaje a Hugo Pratt”, *La nación*, Buenos Aires, 27 julio 1997.

se destaca por la calidad de sus textos y dibujos y por la inserción en los años 40 de tres historietas que sucesivamente tendrán mucho éxito: *Misterix* de Paul Campani y Alberto Ongaro, *As de Espadas* de Pratt, Faustinielli, Battaglia y Ongaro, *Hombres de la Jungla* de Ongaro, Battaglia y Pratt. Precisamente de los cuarenta a final de los cincuenta, en Argentina se asiste a un período denominado la “edad de oro” de la historieta que concuerda con un punto de expansión de la industria cultural en el país. La historieta en estos años no sólo se convierte en un producto masivo en la cultura, sino que también consigue conformar a su público, consolidar su sistema profesional, imponer una ideología y definir una estética gráfica precisa. La producción se expande considerablemente y comprende revistas tanto argentinas como extranjeras. En conclusión se puede decir que la historieta argentina se destaca por su continuidad y contigüidad entre historieta culta e historieta popular.

Para comprender la relevancia que tiene en Argentina, es suficiente saber que en los primeros años del 70, la cátedra de Literatura Argentina, a cargo de Eduardo Romano y Jorge Rivera, de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, incluye en su programa la presencia inusual de la historieta, considerada como género literario alternativo<sup>74</sup>.

Indudablemente, el mercado de la historieta en Argentina es más vital que el italiano y una de las causas del éxito de Pratt, que en 1962 se va a Inglaterra como muestra de la creciente fama a la que llega, se debe al uso de un idioma de vehículo como el español. Cabe subrayar otro aspecto interesante de la figura de Hugo Pratt, es decir la “reivindicación” por parte de los argentinos de su “argentinidad”. Pratt mismo en una entrevista declara percibir en sí y en su obra una componente argentina “En cambio yo vine a la Argentina, a estar aquí, y fui adoptado por la Argentina; tengo hijos argentinos y creo que soy un argentino más en el mundo. Y eso creo que se siente en mi historieta.”<sup>75</sup>

<sup>74</sup> Cfr. Jorge B. Rivera, *Panorama de la historieta en la Argentina*, Buenos Aires, Coquena Grupo Editor, 1992.

<sup>75</sup> Juan Sasturain, “El arcón Maltés”, *Radar*, domingo 6 de junio de 2004, p. 12, (<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-1461-2004-06-08.html>).

La importancia que tiene en el mundo de la historieta, además de la evidente notoriedad que obtiene con Corto Maltés, se da también a través de la herencia que deja entre los dibujantes, es decir, entre sus alumnos y colaboradores. Por lo que respecta a Argentina, se destacan las célebres figuras de José Muñoz y Walter Fahrer que lo tienen como profesor directa o indirectamente en la Escuela Panamericana de Arte. En esta escuela es posible asistir a clases con los doce mejores dibujantes del momento, entre los cuales se distinguen Alberto Breccia, Pablo Pereyra y otros<sup>76</sup>. Entre sus discípulos se pueden incluir también Gisela Dester y Mario Bertolini que colaboran en la realización de los dibujos de *Ticonderoga* y continúan por un tiempo unas series de sus historietas. Por lo que respecta Italia en cambio, dos continuadores de su técnica son Lele Vianello y Guido Fuga, colaboradores constantes de Pratt: Fuga para la realización de coches, embarcaciones, medios militares, trenes y Vianello para algunas tiras o interas ilustraciones de las aventuras de Corto Maltés como *Tango, Mu, La casa dorada di Samarcanda* y otras historietas.

Hay que volver a reflexionar también sobre la figura de Pratt como gran narrador de historias. Su heterodoxía y su personalidad siempre lo llevan a superar los límites del imaginario y vivir más allá, en un territorio de sueños donde transforma y corrige cada cosa: su nombre, su pasado, su familia, sus orígenes, en busca de una realidad más interesante. Sin embargo cabe reconocer su gran habilidad de narrador tanto por la capacidad de infringir el horizonte de espera del lector y por la mistificación y mitificación de la realidad, como en la creación de sus narraciones o, mejor dicho, de su literatura dibujada.

El mismo Pratt, que es testigo de este período tan fértil, contribuye mucho con su obra hasta llegar a ser considerado un emblema de un ambiente histórico, geográfico y cultural. Así que la historieta argentina influye a Pratt, que sin embargo sin su trabajo no consolidará la buena calidad de su escuela. En efecto, su presencia en Argentina es un hecho

<sup>76</sup> Cfr. Laura Vazquez, *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*, Buenos Aires, Editorial Paidós, 2010.

fundamental para permitir la evolución de la historieta hacia la forma del cuento gráfico, fenómeno que no habría sido posible si Pratt no hubiese elegido el camino de la emigración, una emigración que no se presenta como coactiva sino como la manifestación de su personalidad inquieta y de su deseo de enfrentarse con horizontes más amplios que los de la cultura italiana y veneciana de su tiempo. El hecho de ser un emigrante de lujo le permite llegar a un entorno polígloto y multiétnico que seguramente es mucho menos provinciano que el italiano donde en aquella época triunfa el neorrealismo. La promoción de la historieta del género subalterno a la dignidad del cuento gráfico pasa a través de un procedimiento de intertextualidad, que en la obra de Pratt se manifiesta con la presencia de unos temas y motivos recurrentes como por ejemplo los héroes enmascarados o marginales, el conflicto entre blancos e indios, las aventuras de guerra de conquista en América, las ambientaciones africanas en que se destaca la absurdidad de la guerra descrita mediante la verosimilitud de los detalles, la precisión de la documentación fotográfica, el rigor formal. Se trata de recursos que demuestran una tendencia hacia la atmósfera de la novela histórica y la fuente postcolonial de la sensibilidad de Pratt, a la cual siempre añade elementos pertenecientes a la esfera fantástica. Este procedimiento de intertextualidad está constituido por referencias, citas, parodias o simples alusiones, que confirman no sólo la amplia competencia literaria y la completa personalidad artística de Hugo Pratt, sino también la conexión entre historieta y literatura, como formas que presuponen, ambas, el acto de lectura. A propósito de este vínculo, Umberto Eco afirma:

Pratt es un gran narrador, que pocas veces se encuentra una fusión tan perfecta y original entre dibujo y guión, que si, paradójicamente, se eliminaran sus magníficos dibujos, seguiría siendo un narrador vigoroso, muy imaginativo, con un talento y una poesía increíbles. [...] pero como la historieta es un género menor y totalmente parasitario,

Pratt sabe contar, pero sólo cuenta lo que ya se ha contado, es decir, traduce en historieta una tradición narrativa ya asentada. [...] Pratt, que parece usar la historieta para contar aventuras, como se hacía en los buenos tiempos, en realidad ha llevado a la historieta a una altísima dignidad de madurez y autonomía como género literario. [...] No sólo se inscribe en esta corriente como pionero, sino que logra hacer citas, homenajes, referencias “a la cuarta potencia”, y eso le permite mantener a raya las servidumbres del género en que se mueve [...]. Pratt convierte en material de relato de aventuras su propia nostalgia de la literatura, y la muestra<sup>77</sup>.

En conclusión, abordando el análisis de la historieta, precisamente por esta prioridad de la lectura, queda claro que ésta no puede evitar un tipo de estudio de carácter literario<sup>78</sup>. Una de las manifestaciones más evidentes de la conexión entre las dos formas de expresión se da, por ejemplo, en la reescritura del notorio cuento de Borges “Tema del traidor y del héroe<sup>79</sup>” que encuentra su transposición en la historieta *Concierto en do menor para arpa y nitroglicerina*<sup>80</sup>, con la cual Pratt rinde homenaje al maestro de la literatura argentina. Tanto en el cuento como en la historieta la narración se desarrolla en Irlanda y el protagonista, que desde el principio es el héroe, se revela al final el traidor. Ambos personajes mueren asesinados: en el cuento de Borges el conflicto tiene como escenario una representación teatral y en la historieta de Pratt todo transcurre durante un viaje. Otro elemento que une a los protagonistas

<sup>77</sup> Umberto Eco, “Hugo Pratt o el arte de contar con dibujos. Historietas y literatura”, *Ambito financiero*, Buenos Aires, miércoles 16 de enero de 1990. Se trata de un artículo que reproduce en parte el ensayo “Geografia imperfetta di Corto Maltese” que salió en Italia en 1998, contenido en el volumen Umberto Eco, *Tra menzogna e ironia*, Milano, Bompiani, 1998, pp. 99-107.

<sup>78</sup> Cfr. Alessandro Scarsella, “Forme di ricezione delle estetiche del fumetto”, en Alessandro Scarsella (a cura di), *Intercod. Estetiche del fumetto. Letteratura & Cinema. Saggi di metodo e lettura*, (I Festival Internazionale del Fumetto, Venice Comic Art Festival), Università Ca’ Foscari di Venezia, Dipartimento di Americanistica, Iberistica e Slavistica, 2009, pp. 10-13, (<http://venus.unive.it>).

<sup>79</sup> Jorge Luis Borges, *Artificios* (1944), en *Obras Completas vol. I*, Buenos Aires, Emecé, 2009.

<sup>80</sup> Salió en *Snif*, el *mitin del Nuevo Comic* en septiembre de 1980 en Buenos Aires.

es la muerte que se da en circunstancias insólitas en las cuales el pueblo no tiene que descubrir que los personajes murieron como son traidores, sino que lo han hecho como héroes. El asesinato es el instrumento para la emancipación de la patria que de esa manera no se traiciona y así la revolución irlandesa contra Inglaterra puede seguir su curso. La ambientación se desenvuelve en dos períodos históricos diferentes. Borges elige el año 1824, en cambio Pratt la desarrolla en 1917.

Cabe destacar que la trama propuesta por Hugo Pratt no sigue fiel y detalladamente la de Borges, pero puede considerarse un ejemplo claro del valor que asume el cuento gráfico con el dibujante veneciano. Interesante resulta la propuesta de Pratt, que llevando un cuento clave de la obra borgeana al medio de la historieta, pone las premisas para abrir un largo camino que verá como protagonistas a muchos dibujantes argentinos, quienes elegirán las trasposiciones de la literatura al *graphic novel* como medio predilecto de su expresión artística<sup>81</sup>.

---

<sup>81</sup> Díense por ejemplo a las historietas que salieron en la revista "Fierro" y a la antología de historietas con el prólogo de Ricardo Piglia, *La Argentina en pedazos*, Buenos Aires, Ediciones de la Urraca, 1993.



# LES FANTASIES CRIMINELLES, LE DIABLE DÉGUISÉ, LES REVENANTS, LES RÊVES ET LE RÔLE DU HASARD: ENTRE LUIS BUÑUEL ET DYLAN DOG\*

*Fabrizio Foni*

En Italie, *Dylan Dog* s'est placé au premier rang du panorama de la bande dessinée, il représente un phénomène éditorial, et a commencé à faire partie de l'imaginaire collectif, des jeunes surtout, mais pas seulement. Nombreux en sont les lecteurs et les admirateurs de renom, parmi lesquels il suffira de citer Umberto Eco<sup>82</sup>.

Cette série, actuellement arrivée au n° 314, a été et reste aujourd'hui publiée par l'éditeur italien de bandes dessinées le plus significatif, le milanais Sergio Bonelli (dont le relais, suite à son décès, a récemment été pris par son fils Davide). *Dylan Dog* a fait son apparition dans les kiosques à journaux (et pas dans les librairies) à un moment de crise du dit « neuvième art ».

Decio Canzio, le directeur général de l'époque de la maison d'édition, a raconté qu'à quelques jours de la sortie du premier numéro il reçut

<sup>82</sup> A propos de *Dylan Dog*, je mentionne Enrico Fornaroli: « Il grande emporio degli orrori. Una lettura di Dylan Dog », dans: *La scala a chiocciola. Paura, horror, finzioni. Dal romanzo gotico a Dylan Dog*, eds. Emy Beseghy et Antonio Faeti, Scandicci (Florence): La Nuova Italia, 1993, p. 193-217; *Tiziano Sclavi. Una carriera in horror*, eds. Pino Di Genua et Luigi Marcianò, Marano di Napoli (Naples): Tornado Press, 1994; *Dylan Dog. Indagine nell'incubo*, eds. Gianni Brunoro, Enzo Linari et Antonio Vianovi, Florence: Glamour International Production, 1995; Salvatore D'Angelo et Paolo Ferriani: *Dylan Dog. Il Mondo Segreto*, San Pietro in Casale (Bologne): Paolo Ferriani Editore, 1995; Raffaele Mantegazza et Brunetto Salvarani: *Se una notte d'inferno un indagatore... Istruzioni per l'uso di Dylan Dog*, Milan: Unicopli, 1995; *Dylan Dog. Indocili sentimenti, arcane paure*, éd. Alberto Ostini, Milan: Euresis, 1998; Claudio Paglieri: *Mi chiamo Dog, Dylan Dog. Vita e imprese di un playboy fjtone*, Venise: Marsilio, 1998.

un coup de téléphone du distributeur : le magazine était un fiasco, les copies restaient invendues. Une semaine plus tard, nouvelle et stupéfiante communication du même distributeur, qui annonçait que tout était vendu et qui demandait une réédition<sup>83</sup>. On était en 1986: des cinquante mille copies vendues au départ, *Dylan Dog* est passé à deux cent mille en 1990; entre 1991 et 1993 il a rejoint les huit cent mille; aujourd'hui, pendant une autre période de crise, il est en bonne santé et s'est stabilisé au dessus des cent quatre-vingt mille copies. Il s'agit, dans tous les cas, d'un chiffre de ventes mensuelles. Le pari est indiscutablement gagné.

Quoi qu'une partie de la série soit exportée à l'étranger (Allemagne, Brésil, Corée, Croatie, Espagne, Etats-Unis, Finlande, France, Grande Bretagne, Grèce, Hollande, Macédoine, Norvège, Russie, Slovénie, Suède et Turquie), où elle a été bien accueillie, *Dylan Dog* reste une production non seulement *made in Italy* mais essentiellement liée au marché italien. Cependant l'avenir de cette bande dessinée, au delà des Alpes et outremer, pourrait être relancé par la sortie du film hollywoodien *Dylan Dog : Dead of Night* (2010), sous la régie de Kevin Munroe, dont le résultat est pourtant une adaptation bien éloignée de l'atmosphère originale.

Le créateur de *Dylan Dog*, Tiziano Sclavi, né en 1953, a débuté très jeune dans le monde de l'édition, se consacrant dès 1971 au roman et au récit, au scénario des bandes dessinées et au travail de rédaction<sup>84</sup>. En 1984, Sclavi est nommé directeur de l'édition italienne de la revue française *Pilote*, à laquelle on donne le sous-titre de « rivista dei fumetti e della fantasia » (« revue de la bande dessinée et de la fantaisie »). Malheureusement, la crise dont on a déjà parlé contraindra la publication à s'interrompre avec le numéro quinze. Dans l'éditorial du premier numéro, Sclavi présente son idée de la fantaisie : « cela signifie fantasy, science-fiction, horreur, surréel, et en somme 'fantastique' en général,

---

<sup>83</sup> Voir Decio Canzio: « Quando Dylan Dog morì », dans: Tiziano Sclavi (scénario) et Corrado Roi (dessins) : *Dylan Dog. Gli inquilini arcani*, Rome: Comic Art, 1989, p. 5-7.

<sup>84</sup> Sur l'inventeur de *Dylan Dog*, je signale Tiziano Sclavi. *Una carriera in horror, op. cit.*; Daniele Bertusi: *Dellamorte e altre storie. Un viaggio tra horror e humour nei romanzi di Tiziano Sclavi*, Lecco: Periplo, 1997 et, du même auteur, *Tiziano Sclavi*, Fiesole (Florence): Cadmo, 2000.

le tout avec une liberté maximale »<sup>85</sup>. C'est exactement de ce type de liberté et d'hybridation sauvage que naîtra *Dylan Dog*. Un des objectifs les plus importants rejoints par *Dylan Dog* a été, sans doute, la fusion de la bande dessinée d'auteur avec la bande dessinée populaire, associant les ambitions et la recherche de la première avec la sérialité et les stéréotypes de la seconde.

Qui est *Dylan Dog* ? Le protagoniste qui donne le nom à la série est un « Indagatore dell'Incubo », un « Enquêteur du Cauchemar », comme le dit une plaque sur le portail de son habitation, dans un Londres tantôt de carte postale, tantôt très italien. Le mot « cauchemar » a été décliné, cycliquement, dans le sens le plus large du terme : on obtient de la sorte des histoires surnaturelles, policières, d'aventures, de science-fiction, surréelles et dans certains cas surréalistes, avec une nette tendance au détail onirique, à la logique associative et mystérieuse du rêve, le tout épicé d'un goût marqué pour l'humour et pour l'ironie (souvent exprimés par le personnage de l'assistant, sosie du comique Groucho Marx, qui décoche les bons mots, et les pires, en rafales).

Trop de choses devraient être ajoutées à propos de la série et du personnage, mais ceci n'étant pas l'endroit opportun, je me limiterai à mettre l'accent sur la marque distinctive de la créativité de Tiziano Sclavi : un « citationnisme » effréné, torture et délice des lecteurs qui, par passe-temps ou vraie manie, sont devenus des chasseurs de renvois graphiques explicites ou fugaces, d'allusions textuelles, ou plus généralement des sources qui ont inspiré une histoire.

Cinéma, roman, poésie, musique, bande dessinée, de tous genres et de toutes qualités ; un produit – pour certains, un fascinant « monde secret » à explorer<sup>86</sup> – dont la technique d'assemblage est fille du postmodernisme, sans pourtant se limiter au clin d'œil réservé à quelques élus. Comme l'attestent apparemment certaines affirmations de Sclavi,

---

<sup>85</sup> Cité par Luigi Codazzi: « L'auteur. Tiziano Sclavi (1953) », dans: Tiziano Sclavi: *Dylan Dog*, Milan: Biblioteca Universale Rizzoli, 2000, p. 9-24, ici p. 16. Dans cet article, toutes les traductions de l'italien sont miennes.

<sup>86</sup> Voir, à titre d'exemple, Salvatore D'Angelo et Paolo Ferriani : *Dylan Dog. Il Mondo Segreto*, op. cit.

et comme semblent bien le confirmer les ventes (et les lettres reçues par la rédaction), le travail de *patchwork* est plutôt le fruit d'une sensibilité qui a cannibalisé son propre et vaste univers culturel pour le reposer au plus large public possible. Simplifions avec une comparaison : le premier roman d'Umberto Eco, *Il nome della rosa* (1980), est un *best seller* qui n'est en réalité compréhensible que par peu de gens, mais dont le lecteur commun est à la fois perfidement enchanté et substantiellement exclu, en raison de l'érudition et de la poétique affabulatrice et malicieuse de l'auteur ; *Dylan Dog* par contre, rien que pour de simples raisons de *marketing*, est fondamentalement accessible à tous, comme lecture de divertissement, mais pour le passionné, ou même seulement pour le curieux, il peut – comme cela a souvent été le cas – servir d'accès à un niveau plus élevé de culture, un médiateur agréable pour une réalité que l'académie et la critique, en général, proposent et introduisent dans des termes qui pour la majorité s'avèrent avant tout rebutants et donc peu alléchants.

Le sociologue Alberto Abruzzese, pionnier en Italie dans le domaine des études de la communication de masse, a soutenu en 1993 que « Dylan Dog est Tout et Rien : il est fait pour y introduire la disquette de nos propres désirs » – encore, ne l'oublions pas, les supports informatiques étaient bien loin des supports actuels – et « son succès auprès du public annonce artisanalement le langage technologique des hypertextes et des réalités virtuelles. Dylan Dog est en fait surtout un Navigateur parmi les mille et mille textes de la littérature et de la peinture de tout temps et de tout lieu. Sa citation est une "citation infinie" »<sup>87</sup>.

En 1987, Tiziano Sclavi, dans une interview rarissime pour l'époque (dans les premières années il n'en accordait quasi jamais), a avoué à propos des citations : « Parfois je ne m'étais même pas rendu compte de les avoir faites, ces citations là »<sup>88</sup>. À une autre occasion, il a déclaré que ses histoires voudraient posséder la légèreté d'un film d'Ernst Lubitch,

<sup>87</sup> Alberto Abruzzese : « Il Navigatore della citazione infinita », dans : Tiziano Sclavi (scénario) et Giovanni Fregghieri (dessins) : *Dylan Dog. Spettri*, numéro hors-série joint à *Max*, n° 2, février 1993, p. 41-42, ici p. 41.

<sup>88</sup> Tiziano Sclavi : « Il carteggio dell'Incubo », dans : *La Tribuna di Como*, 18 avril 1987, ensuite recueilli dans : Alberto Bonanni, Stefano Marzorati et Antonio Vianovi : *Dylan Dog 2*, Florence : Glamour International Production, 1990, p. 6-9, ici p. 8.

le dialogue brillant d'une comédie de Neil Simon et la force visionnaire et hallucinée des films de George Romero »<sup>89</sup>.

L'imaginaire de Luis Buñuel, peut-il donc aussi rentrer dans tout ceci ? Si *Dylan Dog*, comme on l'a appelé, est essentiellement (quoique pas uniquement) un « enfant de celluloid »<sup>90</sup>, il est le processus créatif de son « papa » qui semble être en syntonie avec le cinéma le plus visionnaire, surréel et naïvement surréaliste. Au cours d'une autre interview, en effet, Sclavi a raconté : « j'écris des histoires avec des scènes éparses qui n'ont pas d'unité entre elles. C'est une espèce de méthode onirique. Je travaille par associations. Ce n'est qu'à la fin que je tire le fil de tout et que je donne une espèce de trame. En réalité chaque épisode de la bande dessinée a en soi des scènes très autonomes, de vraies et propres sous-histoires »<sup>91</sup>. Une caractéristique, qui, elle, semble dans une large mesure partagée par les autres scénaristes qui ont collaboré à la série.

L'influence de l'œuvre du cinéaste espagnol peut se mesurer à travers différents filtres : citations explicites, allusions ou encore simplement suggestions plausibles. Je me suis limité à examiner l'espace de temps correspondant aux cent premiers numéros, c'est-à-dire d'octobre 1986 à janvier 1995 : au delà du chiffre symbolique, cela correspond à la période de plus grande splendeur de la publication, pendant laquelle *Dylan Dog* s'est imposé comme un vrai phénomène dans la sphère de la coutume culturelle et pendant laquelle les ventes ont culminé. Je fais une seule exception en mentionnant rapidement le n° 141 (juin 1998, scénario de Pasquale Ruju, dessins de Nicola Mari), qui au delà du titre, *L'angelo sterminatore*, n'a cependant rien de commun avec le chef d'œuvre réalisé par Buñuel en 1962 (*El ángel exterminador*), comme le précise d'ailleurs l'espace rédactionnel qui précède habituellement chaque histoire. Mais voyons ensemble quelques exemples du *corpus* sélectionné.

<sup>89</sup> Cité par le site officiel de la maison d'édition Bonelli : [www.sergiobonellieditore.it/dylan/servizi/faq.html](http://www.sergiobonellieditore.it/dylan/servizi/faq.html) (dernière visite : 30 novembre 2010).

<sup>90</sup> Voir Stefano Marzorati : « Figlio di celluloid... », dans : *Dylan Dog. Indagine nell'incubo*, op. cit., p. 67-75.

<sup>91</sup> Antonio Gnoli : « Dylan Dog, il culto dello sgangherato. Due libri sull'eroe a fumetti creato da Tiziano Sclavi », dans : *la Repubblica – Cultura & Scienze*, 12 novembre 1998, [www.repubblica.it/online/cultura\\_scienze/dylandog/dylandog/dylandog.html](http://www.repubblica.it/online/cultura_scienze/dylandog/dylandog/dylandog.html) (dernière visite : 30 novembre 2010).

Le n° 15, *Canale 666* (décembre 1987, scénario de Tiziano Scavi, dessins de Carlo Ambrosini), est un album fortement visionnaire et en même temps une féroce mise en accusation du pouvoir coercitif et hypnotique de la télévision et des *médias* en général. Dans l'histoire, une réclame aussi satirique que truculente montre l'œil du protagoniste lacéré par une lame de rasoir. Le premier plan et le calme absurde de la victime ne peuvent que nous rappeler la séquence initiale, pour beaucoup insoutenable, d'*Un chien andalou* (1929) : le rasoir de la pellicule a été remplacé par la lame, la femme par un homme, mais la situation est clairement analogue (**fig. 1**).

Il vaut donc la peine de montrer l'impact considérable du premier film de Buñuel, et particulièrement de la scène de l'œil. *Un chien andalou* est explicitement rappelé au moins en deux occasions, et précisément dans deux des cinq livrets de *L'Enciclopedia della Paura* qui, entre 1987 et 1991, sont joints chaque année au numéro spécial de l'été. Avec le « Speciale » n° 2 (juillet 1988, *Gli orrori di Altroquando*, scénario de Scavi, dessins d'Attilio Micheluzzi) on offre le petit volume *Il Diavolo dall'A alla Zeta*, aux bons soins de Ferruccio Alessandri, où à l'article « cinéma » nous lisons : « Des humeurs sataniques parcourent les œuvres de deux grands du cinéma, Bergman et Buñuel »; et à propos de ce dernier, nous trouvons : « génie du surréalisme cinématographique, il est heureusement difficile de voir son premier et bref film [...]. Heureusement parce que le très gros plan d'un rasoir qui taille un œil est encore aujourd'hui insupportable. Mais même sans effets granguignolesques, ce diable de Buñuel a réussi à nous communiquer, dans toutes ses œuvres, un sentiment d'angoisse et de rébellion contre les faux dieux de notre temps, avec en plus la grâce de l'ironie. Le Malin apparaît en personne dans un de ses plus beaux films », *Simón del desierto* (1965), « où, sous l'aspect avenant de Silvia Pinal, il "tente" un saint stylite, et à la fin réussit à le piéger. Pour l'ex saint ce ne sera pas une défaite, mais l'acceptation de la vie ».

La moitié d'une page du petit volume est, en outre, occupée par le photogramme d'*Un chien andalou* (**fig. 2**). Ce n'est peut-être pas un hasard

si, dans l'album dont le livret constitue l'hommage, on tombe sur une séquence dans laquelle, une avenante jeune fille, nue, se transforme à l'improviste en une horrible vieille (**fig. 3**). L'épisode, dans son ensemble, paraît inspiré par une scène de l'inoubliable *Shining* (1980) de Stanley Kubrick, mais semble tout autant débiteur de *Simón del desierto*, alors que d'une façon analogue le démon, en habits de jeune écolière, commence à se déshabiller mais, une fois repoussé par l'ascète, s'enfuit sous l'aspect d'une mégère dévêtue ; et similaire est la séquence du n° 91, *Metamorfosi* (avril 1994, scénario de Claudio Chiaverotti, dessins de Giuseppe Montanari et Ernesto Grassani), dans laquelle, une vieille laide, qui pratique la magie noire et est définie comme « un démon », réussit à changer de corps et de vie avec une jolie femme (**fig 4**). Le « Speciale » n° 3 (juillet 1989, *Orrore nero*, scénario de Sclavi et Luigi Mignacco, dessins de Giovanni Fregghieri), offre par contre un petit volume sur *Il Cinema Horror dall'A alla Z*, aux bons soins du trio Michele Medda, Antonio Serra et Bepi Vigna ; à l'article dédié au metteur en scène David Lynch, *Eraserhead* (1976) est considéré « probablement avec *Un chien andalou* [...] de Luis Buñuel, comme le film le plus terrible, atroce, “insupportable” [...] du cinéma fantastique ».

Dans le n° 31, *Grand Guignol* (avril 1989, scénario de Sclavi, dessins de Luigi Piccatto), à l'intérieur d'une histoire métathéâtrale et métalittéraire, l'influence d'*Un chien andalou* semble revenir encore une fois à travers l'image d'une main coupée, qui jaillit d'un tiroir (et qui se révélera cependant n'être rien d'autre qu'un trucage de scène) ; dans le même album, ensuite, Dylan Dog se retrouve d'un coup acteur involontaire d'un spectacle, sur la scène, mais tout cela est un rêve, à la manière de ce qui survient à un des protagonistes du *Charme discret de la bourgeoisie* (1972), avec la différence que ce dernier est sifflé par le public, et Dylan Dog applaudi (**figg. 5 et 6**)<sup>92</sup>. Buñuel est expressément mentionné

<sup>92</sup> Dans son autobiographie, écrite en collaboration avec Jean-Claude Carrière, Buñuel a déclaré qu'il s'agissait d'un de ses rêves fréquents : « Un autre rêve du même type, fréquent chez les gens de théâtre et de cinéma : je dois impérativement jouer, sur scène, dans quelques minutes, un rôle dont je ne connais pas le premier mot. C'est un rêve qui peut être très long, très compliqué. Je m'inquiète et même je m'affole, le public s'impatiente et siffle, je vais trouver quelqu'un, le régisseur, le directeur du théâtre, je lui dis : mais

dans *Accadde domani*, le n° 40 (janvier 1990, scénario de Sclavi, dessins de Freghierì), une histoire ouvertement inspirée, depuis le titre, par *It Happened Tomorrow* (1944) de René Clair, et dans laquelle on s'interroge sur le rôle du hasard dans les événements humains, un argument qui fascinait et quasiment obsédait le metteur en scène espagnol, dont on cite les réflexions d'une interview (**fig. 7**)<sup>93</sup>.

J'ai l'impression que la pellicule *Ensayo de un crimen* (1955) a également laissé sa marque, mais, plus que sur l'imaginaire de Sclavi, sur celui d'un autre scénariste parmi les plus appréciés, Claudio Chiaverotti. Le n° 78, *I killer venuti dal buio* (mars 1993, scénario de Chiaverotti, dessins de Luigi Siniscalchi), nous montre une aspirante *show-girl* qui, poursuivie par trois assassins fous, dans une vision en suspens entre le rêve et la réalité, arrive dans un sinistre pavillon peuplé de femmes en sous-vêtements, pendues au plafond par le cou ou par les pieds, apparemment torturées, mais qui en réalité se révèlent par la suite être des mannequins (**fig. 8**). C'est un réaliste mannequin de femme à la gorge tranchée que l'on retrouve dans le n° 96, *La sfida* (septembre 1994, scénario de Chiaverotti, dessins de Montanari et Grassani), dans le salon d'un tueur en série, à qui on a donné le visage d'Anthony Perkins, en hommage au célèbre *Psycho* (1960) d'Alfred Hitchcock. À la fin de l'histoire, on découvre que les atroces délits ne se sont peut-être déroulés que dans la réalité virtuelle sophistiquée d'un computer, substitut moderne des fantaisies criminelles de l'Archibaldo de la Cruz dépeint par Buñuel (**fig. 9**).

On pourrait faire la liste d'autres suggestions plausibles, mais je crois que celles-ci devraient suffire. Toutefois, indépendamment des cas cités,

---

c'est affreux, qu'est-ce que je peux faire ? Il me répond froidement que je dois me débrouiller, que le rideau se lève, qu'on ne peut plus attendre. Je suis dans une angoisse extrême. J'ai essayé de reconstituer quelques images de ce rêve dans *Le Charme discret de la bourgeoisie* » (Luis Buñuel : *Mon dernier soupir*, Paris : Ramsay, 2006, p. 112 – première édition : Paris : Robert Laffont, 1982).

<sup>93</sup> « La construction du film est fondée sur le hasard. Je suis très préoccupé par le côté indéfini du hasard. Comment des choses très importantes arrivent par un enchaînement de hasards. Dans le film tout s'enchaîne par hasard ; le film pourrait continuer indéfiniment. J'aime beaucoup rester seul à ne rien faire, je prends une mouche qui vole par exemple, et j'imagine tout l'enchaînement des hasards qu'il a fallu pour que nous soyons réunis dans la même pièce » (Roxane Saint-Jean : « Entretien avec Luis Buñuel », dans : *Positif*, n° 162, octobre 1974, p. 9-13, ici p. 10).

je reste d'avis que, parmi les films de Buñuel, celui qui correspond le plus à l'esprit de Dylan Dog (aussi bien le personnage que la série) est le déjà signalé *Charme discret de la bourgeoisie*. Comme l'a écrit un fan illustre de l'« Enquêteur du Cauchemar », Sergio Cofferati, ex secrétaire CGIL et aujourd'hui parlementaire européen du PD, pour Dylan Dog « les vrais méchants sont les bourgeois 'comme il faut', avec leurs ambitions, leurs manies, leur absence de scrupules »<sup>94</sup>. Maintenant que j'y pense, il y a peut-être un autre album qui pourrait trahir l'influence de la pellicule. Il s'agit du « Speciale » n° 7, *Sogni* (juillet 1993, scénario de Sclavi, dessins de Fregghieri). Ce n'est pas par hasard si l'histoire, comme le dit déjà le titre, a des colorations décidément oniriques. Dylan Dog s'y soumet avec d'autres à une expérience scientifique sur le sommeil et les rêves qui peuvent en résulter. A un certain point, chacun des personnages se retrouve en train de marcher, seul, dans les rues désertes d'un village obscur et inconnu. Chacun est destiné à rencontrer les fantômes de son propre passé. L'un d'entre eux rencontre son jeune frère prématurément disparu, l'autre rencontre sa mère (**figg. 10 et 11**). Dylan Dog franchit une porte entrouverte, et se retrouvera dans un cimetière abandonné où il rencontre son père, qui sort d'une fosse, souillé de terre. Ne vous semble-t-il pas que tout ceci constitue, d'une certaine façon, une "variation sur le thème" par rapport au rêve lugubre que raconte le sergent du *Charme discret de la bourgeoisie*<sup>95</sup> ?

---

<sup>94</sup> Sergio Cofferati : « Presentazione », dans : Tiziano Sclavi : *Dylan Dog, op. cit.*, p. 5-8, ici p. 7.

<sup>95</sup> Comme l'a dit Buñuel, cette scène aussi s'inspire d'un rêve, « retranscrit presque exactement dans *Le Charme discret*. Il s'agit d'un rêve macabre, assez mélancolique et doux. Mon cousin Rafaël Sauras est mort depuis longtemps, je le sais, et pourtant je le rencontre tout à coup dans une rue vide. Je m'étonne et je lui demande : "Mais qu'est-ce que tu fais là ?" Il me répond tristement : "Je viens tous les jours par ici." Brusquement, je me retrouve dans une maison obscure et désordonnée, tendue de toiles d'araignées, où j'ai vu entrer Rafaël. Je l'appelle, il ne répond pas. Je ressors et dans la même rue vide j'appelle maintenant ma mère, à qui je demande : "Mère, mère, qu'est-ce que tu fais perdue parmi les ombres ?" » (Luis Buñuel : *Mon dernier soupir, op. cit.*, p. 114).

---

\* Il presente testo, sotto forma di intervento e con titolo *Le charme discret de Luis Buñuel dans Dylan Dog : citations, suggestions, renvois*, è stato presentato al convegno *Luis Buñuel, au-delà du cinéma* (1 e 2 dicembre 2010), organizzato all'Université de Liège da Danielle Bajomée, Álvaro Ceballos Viro, Achim Küpper, Marc-Emmanuel Mélon e Kristine Vanden Berghe, i cui Atti sono in corso di pubblicazione.

## L'ESOTICO E IL FANTASTICO: SGUARDI PERICOLOSI SU UN MONDO ALIENO IN OPERE DI SERGIO TOPPI

*Stefano Trovato*

Nel 1884 l'ufficiale e avventuriero inglese Charles Georges Gordon (1833-1885) fu inviato in Sudan (allora sotto la sovranità egiziana) a contrastare la rivolta dei mahdisti guidati da un misterioso uomo che si era proclamato il Mahdi, ovvero “il ben guidato” (da Dio), una figura destinata, secondo credenze escatologiche musulmane, a conquistare tutta la terra estirpando le eresie, sterminando tutti gli “infedeli” non disposti a seguire l'islamismo e stabilendo così un mondo di giustizia perfetta.

A Khartoum, l'attuale capitale del Sudan, Gordon fu presto bloccato e assediato e infine morì, caduta la città al principio dell'anno successivo. Anche il Mahdi morì nel 1885, ma solo nel 1898 un esercito angloegiziano guidato dal generale Kitchener annientò lo stato mahdista.

Queste vicende furono oggetto di attenzione da parte di artisti e scrittori, e ancora lo sono, come prova il romanzo del 2005 *Il trionfo del sole* del prolifico Wilbur Smith (*The Triumph of the Sun* nel titolo originale inglese). Emilio Salgari ambientò nel Sudan sconvolto da queste guerre il romanzo del 1887 *La favorita del Mahdi* e lo scrittore inglese Alfred Edward Woodley Mason (1865 - 1948) vi ambientò il romanzo del 1902 *Le quattro piume* (*The Four Feathers*), tradotto nel linguaggio cinematografico in numerose opere, del 1915 (di J. Searle Dawley), 1921 (di René Plaissetty), 1929 (di Merian C. Cooper), 1939 (di Zoltan Korda),

1955 (di Terence Young e Zoltan Korda), 1977 (di Don Sharp) e 2002 (di Shekhar Kapur).

In quest'ultima versione si avverte l'eco della guerra al terrorismo e si nota pertanto una differenza che non è solo generazionale rispetto all'opera cinematografica britannica *Khartoum* di Basil Dearden, presentata al pubblico nel 1966, impreziosita dalla presenza di Charlton Heston e Laurence Olivier come attori principali, nei ruoli rispettivamente di Gordon e del Mahdi. Dearden, infatti, sceglie di dare voce al Mahdi, immaginando un suo dialogo con Gordon recatosi coraggiosamente al campo nemico nel tentativo di indurre il capo rivale a risparmiare Khartoum dal saccheggio e dalla strage. Il Mahdi spiega a Gordon che desidera conquistare Khartoum senza risparmiarla dagli orrori del saccheggio per evitare stragi maggiori in città più grandi come Costantinopoli e La Mecca. Nella sua mentalità, infatti, la conquista del mondo e la sua conversione integrale all'islamismo è necessaria e quindi una strage in una città come Khartoum, tale da indurre alla sottomissione pacifica città ben più grandi, è il male minore. Il colloquio si chiude quindi con un fallimento per Gordon. Tuttavia il Mahdi, riconoscendo la sua statura morale, cerca di salvargli la vita. Prima di scatenare l'assalto finale alla città, infatti, invita Gordon a un secondo colloquio, rivelandogli che la fine della città è imminente e che le speranze di salvezza che la guarnigione di Khartoum nutre sono illusorie. Gordon tuttavia rifiuta di salvare la vita lasciando la città e vi rientra prima dell'ultimo attacco, che si conclude in un bagno di sangue in cui anch'egli trova la morte. *Khartoum* si chiude quindi con una macabra scena: il Mahdi, vedendo i mahdisti esultanti portare in trionfo la testa di Gordon, urla, sgomento, di averlo proibito.

In *Khartoum* la vicenda, come è chiaro fin dal titolo dell'opera, è generalmente vista attraverso gli occhi di Gordon e dei soldati rinchiusi nella città assediata, ma la scena finale e i cavallereschi dialoghi tra l'inglese e il Mahdi testimoniano la volontà di aprire una finestra pure sul mondo interiore di quest'ultimo, anche se la rigida recitazione di

Laurence Olivier sottolinea quanto il fanatismo del Mahdi sia differente dalla umanità del suo avversario.

Il fumettista Sergio Toppi (1932-2002), nel fumetto *L'uomo del Nilo*, pubblicato nel 1976 per le Edizioni Cepim nella serie “Un uomo un'avventura” e poi di nuovo nel 1980 nei Tascabili Bompiani, illustra invece la vicenda dell'assedio di Khartoum<sup>96</sup> attraverso gli occhi di un giornalista inglese (Bob Wingate), giunto avventurosamente nella città bloccata “per intervistare l'eroe di Khartoum: Charles George Gordon”. In questo modo il lettore conosce passo dopo passo le difficili condizioni dell'assedio.

Un collaboratore di Gordon, il colonnello Stewart, avverte il giornalista: “Se volete riferire ai vostri lettori londinesi che cosa sono la fame, l'angoscia, la rassegnazione... Qui troverete materiale non per uno, ma per cento articoli! [. . .] le piazze, le strade, i vicoli di Khartoum pullulano di ribelli... pronti a insorgere contro di noi a un segnale del Mahdi! Potreste parlare del rullio dei tamburi dervisci... che accompagnano ossessivamente i giorni e le notti di Khartoum”.

Ancora più agghiacciante è la successiva descrizione dell'assalto mahdista, che sembra anticipare le follie del terrorismo suicida: “Reparti suicidi di negri del Bahr el-Ghazal si gettano in avanti completamente disarmati... Loro compito è di far saltare le mine a percussioni celate sotto la sabbia... Altri uomini si gettano follemente sopra i reticolati... in modo che i loro corpi straziati facciano da «ponte» a quelli che seguono”.

La reazione del giornalista inglese è naturalmente anche quella del lettore (“Sono ... sono dei fanatici! Forsennati e fanatici!”), ma un

<sup>96</sup> Sergio Toppi si è forse ispirato per i suoi disegni a *Khartoum*? In un'intervista che precede *L'uomo del Nilo* (a p. 10 dell'edizione Bompiani del 1980), a una osservazione sui rapporti tra i suoi fumetti e il cinema (“*Il suo fumetto lo potrebbe definire quasi cinematografico: è pieno di sequenze, di campi lunghi, di primi piani...*”) Toppi così replica: “Amo moltissimo il cinema, penso che fotografia e cinema siano dei grandi mezzi di espressione. Personalmente ho fatto del cinema: ho lavorato a lungo nel cinema di animazione, alla Pagot, e molto per la pubblicità. Qualcosa di questa mia esperienza si è tradotta anche nel disegno. È importante fare molte cose, avere molte esperienze...” È da notare che, secondo quanto si legge nel sito <http://www.ubcfumetti.com/data/toppi.htm>, i testi del fumetto *L'uomo del Nilo* sono di Decio Canzio e i disegni soltanto di Sergio Toppi. Un altro grande artista, il pittore Giovanni Fattori, cimentandosi nel 1906 nella descrizione di una battaglia del 1894 tra italiani e mahdisti (il quadro, conservato nella Galleria Giannoni di Novara, si intitola *Un episodio della battaglia di Kassala*), anticipa Toppi nella scelta di una inquadratura definibile oggi come cinematografica.

successivo colloquio con Gordon aggiusta il tiro. L'eroe di Khartoum invita Bob Wingate a guardare in un cannocchiale puntato sul campo nemico e il giornalista con grande sorpresa vede il Mahdi in persona. Gordon spiega quindi chi è il rivale: “Al-Mahdi significa in arabo «Il ben guidato da Dio» e designa presso i musulmani un personaggio da loro atteso... un personaggio destinato a conquistare il mondo intero, a sterminare tutti gli infedeli, a estirpare le eresie, a donare la giustizia. ... Ma intanto, questo perfetto califfo universale massacra i prigionieri... e avvia ai mercati degli schiavi le donne e i bambini!” Bob Wingate ritorna alla parola già usata durante il precedente assalto mahdista (“Soltanto un fanatico, dunque?”) e a questo punto la risposta di Gordon è ambigua e dimostra l'incertezza di chi è perplesso per la complessità del mondo che ha di fronte: “Non so... questo telescopio è di fabbricazione inglese e forse la sua ottica è deformante. È difficile capire il Sudan, figliolo: è difficile capire un paese fatto di 56 razze, 597 tribù e 115 dialetti differenti”.

Nel fumetto di Toppi, quindi, pur non essendo concessa la parola al Mahdi, si mantiene un minimo di dubbio sul giudizio da dare alla vicenda: con gli occhi del giornalista (un *alter ego* del lettore) siamo introdotti nella complessità di un mondo esotico, in cui le consuete categorie di giudizio possono rivelarsi non sempre valide (l'immagine del cannocchiale di fabbricazione inglese, con la sua ottica forse deformante, è illuminante)<sup>97</sup>.

Gordon si rivela dunque l'opposto di un altro personaggio di Sergio Toppi, il tecnico “Braun 224/doppio T”, inviato dalla “compagnia” in un mondo misterioso a controllare il funzionamento di un “complesso estrattivo” di “wurzite azzurra” nel breve fumetto *Una grave lacuna* (pubblicato in *Giocchi Magazine* anno I, numero 2 del giugno 1987, pp. 63-70 e ripubblicato nel 2011 nel volume *Ignoto*).

Alle prese con un vecchio del luogo, “un po' suonato forse e sudicio

<sup>97</sup> Allo stesso modo, nel quadro di Fattori citato nella nota precedente in primo piano è inquadrato un mahdista che incita i suoi a combattere i soldati italiani e ascari. Il pittore, quindi, come in altri suoi quadri, rifiuta un'ottica celebrativa e preferisce concentrare l'attenzione sugli sconfitti (nel 1894 a Kassala i mahdisti, mentre nel 1896 ad Adua sarebbe toccata all'esercito italiano identica sorte).

ma divertente” il tecnico, vestito di una candida divisa che contrasta con le scure lenti degli occhiali da sole, rivela un'arroganza che lo porta alla rovina. Deride infatti con linguaggio pedestre i miti di fondazione che il vecchio gli narra (come il Sileno virgiliano) con tono oracolare<sup>98</sup>, in una contrapposizione che Toppi rende perfettamente sia dal punto di vista visivo sia dal punto di vista del linguaggio, come è evidente fin dall'inizio dell'arcano racconto del vecchio: “Ti parlerò del signore di questa terra... Quando la grande prima meteora emerse dal buio del nulla egli la fermò con le sue mani e ne forgiò queste montagne e nelle rocce rinchiuso tesori immensi perché vi venissero custoditi. Egli amava molto i suoi tesori...”. La reazione del tecnico abbassa immediatamente il livello (è forse un caso che il tecnico di solito compare nella parte inferiore della pagina e il vecchio in quella superiore?): “Beh, in quanto a questo il tuo comesichiana ha lavorato bene: ma per il resto i suoi monti sono proprio uno schifo... Ma vai avanti...”

Il vecchio suggerisce implicitamente al tecnico di adottare un tono più sottomesso verso il “comesichiana”: “era benevolo con chi veniva in umiltà. Per costoro bastava una parte infinitesima dei suoi tesori, tolti alle rocce, perché si trovassero ricchi oltre ogni speranza. E allora salivano alti i suoni di gratitudine e sangue rosso e abbondante scorreva in suo onore”. Il tecnico, però, non comprende la necessità di evitare uno sguardo attraverso lenti scure e deformanti e infine il vecchio si rivela (“Io sono il signore di questa terra, quello che ha posto tesori nelle rocce, quello che colpisce nelle tenebre. Ecco, sono venuto da te”) e rivela il significato del titolo del fumetto. “Una grave lacuna” si rivela infatti il non sapere “come stare alla larga dagli dei locali”, ignoranza causa di una rovinosa fine per il tecnico, muto nel buio improvviso e nel silenzio dei macchinari che rivelano la potenza del vecchio dio del luogo.

Toppi sembra quindi scegliere di illustrare testi in cui appare il senso del limite e la consapevolezza che non è possibile superare i confini

---

<sup>98</sup> A questo testo di Toppi sembra applicarsi perfettamente quanto scriveva Antonio Faeti, *Guardare le figure. Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*, Torino, Einaudi, 1972, p. 139 sul “desiderio di rendere una complessa alterità, con i mezzi suggeriti da una poetica della stupefazione che non vuole informare, ma piuttosto confondere e affascinare, secondo i termini della grande narrazione favolistica, o del teatro popolare”.

imposti dai condizionamenti storici o naturali. Questo senso del limite si manifesta in un altro suo fumetto, *L'incontro* (pubblicato per la prima volta in *Giocchi Magazine* anno I, numero 5 del settembre 1987, pp. 63-70, e ripubblicato nel 2011 nel volume *Ignoto*), in cui un ignoto personaggio (chi è lo si comprende solo alla fine) sceglie di isolarsi dal mondo per cercare, come egli dichiara, “di tornare nei luoghi che la fantasia crea nella mia mente, spazi immensi, da percorrere col brivido della scoperta, solo”. Iniziato il viaggio, lungo “distanze immense”, in un “cammino durante ore così dilatate da sembrare secoli, lungo spazi di ampiezze incredibili”, il protagonista, “divorato da una fame di lontananze senza fine”, circondato dai suggestivi paesaggi disegnati dalla mano di Toppi, giunge infine al “confine estremo che a nessuno era concesso di varcare”.

Come nell'ultimo viaggio dell'Ulisse dantesco, la punizione per aver voluto superare il limite, nonostante misteriosi e suadenti inviti a tornare indietro provenienti dalla natura circostante, giunge repentina, sotto forma di un immenso e nero liocorno. “Eccolo davanti a me il grande liocorno, custode e signore di quei territori estremi della fantasia, dai quali, ora lo sapevo, non sarei più ritornato. Nero come la notte mi rovinava addosso, il viaggio era l'ultimo ed era terminato”.

Superando i confini a lui assegnati, il protagonista, che alla fine si rivela essere il comandante di una modernissima nave da guerra, esprime anche una ascendenza leopardiana nel piacere con cui si immerge nella distruzione: “immerso nell'ombra cupa che mi avrebbe annullato, provavo come una felicità, il piacere amaro e struggente della distruzione”.

Queste tre figure dei fumetti di Toppi (Gordon, il tecnico “Braun 224/doppio T” e l'anonimo comandante della nave da guerra) dimostrano quindi tre atteggiamenti diversi verso il mondo alieno che si apre davanti a loro: il primo ne condanna la crudeltà pur essendo consapevole di quanto sia diverso dal mondo cui è abituato, il secondo oscilla tra disinteresse e sprezzante curiosità e il terzo desidera conoscerlo fino in fondo. Tutti hanno in comune il naufragio in un mondo che non è il loro,

ma che non è presentato allo stesso modo da Toppi.

Non a caso il Mahdi, nei fumetti di Toppi, non parla, a differenza che nel film *Khartoum*, ed è solamente osservato da lontano con gli strumenti della moderna tecnologia, mentre un linguaggio oracolare e quasi mistico avvolge gli altri due personaggi menzionati e li invita a riconoscere i loro limiti.

La guerra santa contro gli infedeli proclamata dal Mahdi non sembra quindi avere nei disegni di Toppi la stessa forza e lo stesso fascino dell'inattingibile e arcano sacro incontrato da “Braun 224/doppio T” e dall'anonimo comandante. Questo sacro, infatti, appare ricollegarsi a una religiosità anteriore a quella dei monoteismi, quale si poteva ancora trovare in vari popoli primitivi fino a qualche generazione fa.

Questa attrazione è dimostrata anche da *Viso nascosto*, un altro fumetto di Toppi (pubblicato per la prima volta nei numeri 40-45 del 1980 del settimanale *Il Giornalino*), ambientato, come *L'uomo del Nilo*, negli anni delle conquiste coloniali europee. La vicenda di *Viso nascosto* è quella di un europeo (detto “Viso nascosto” per la maschera che solitamente indossa) a capo della rivolta di indigeni contro il governo coloniale tedesco della Nuova Guinea, che incarica un ufficiale (il capitano Von La Perouse) di porre fine ai disordini. L'ufficiale, al termine della vicenda, rientra al comando con l'annuncio laconico di aver compiuto la missione, ma il lettore ha nel frattempo appreso che il ribelle mascherato morto nel corso dell'adempimento dell'incarico è il fratello di Von La Perouse, il “Viso nascosto” attratto nel mondo primitivo e quindi portato alla distruzione, secondo uno schema tipico di Toppi.

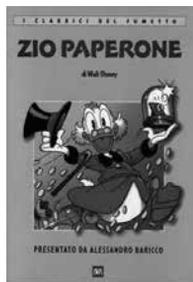


# NOVECENTO, DA BARICCO A CAVAZZANO

*Daniele Zangirolami*



Quasi quindici anni dopo il grande successo del monologo teatrale *Novecento*<sup>99</sup>, compare nel *Topolino* n. 2737 *La vera storia di Novecento*<sup>100</sup>, con la sceneggiatura di Tito Faraci e i disegni di Giorgio Cavazzano – subito ripubblicata in una edizione della collana Buena Vista Lab<sup>101</sup>, con l'aggiunta di alcune tavole.



<sup>99</sup> Alessandro Baricco, *Novecento. Un monologo*, Milano, Feltrinelli, 1994 (1999<sup>2a</sup>).

<sup>100</sup> *La vera storia di Novecento*, fumetto, con Tito Faraci e Giorgio Cavazzano, in *Topolino* n. 2737, 2008, pp.15-68.

<sup>101</sup> *La vera storia di Novecento*, fumetto, con Tito Faraci e Giorgio Cavazzano, The Walt Disney Company, Italia, 2009.

Il proprio contributo al genio di Walt Disney, Alessandro Baricco l'aveva in precedenza già reso nel suo quarto romanzo: *City*<sup>102</sup>, nel 1999.

L'anno successivo, Baricco scriveva una presentazione al volume *Zio Paperone*.<sup>103</sup>

In *City* sono presenti alcuni personaggi con caratteristiche tipiche del mondo del fumetto: Gould, i suoi due amici immaginari, i suoi professori – siano essi accademici o meno – le due storie parallele del pugile Larry e il western di Shatzy – e più di tutti Shatzy stessa. Tutti loro, date le loro caratteristiche peculiari, verrebbero resi ottimamente attraverso la tecnica del disegno e del fumetto. Il racconto stesso, organizzato secondo lo schema topografico di una grande metropoli, è un insieme di frammenti e tessere di un mosaico che un po' alla volta, pezzo dopo pezzo, stratificano la trama stessa del romanzo e si presterebbero facilmente ad essere nuovamente raccontate a vignette. In particolare, Shatzy appare la figura che meglio si presterebbe a una resa per immagini. È interessante notare, a questo proposito, che Shatzy ha alcune caratteristiche opposte a quelle che aveva Novecento nel monologo cui dà il titolo. Ciò vale, in particolare, per quanto riguarda l'idea della felicità e il loro tentativo di raggiungerla in senso pieno. Baricco, in entrambi i casi, sembra suggerire che questa felicità piena è possibile – per quanto umanamente molto difficile da raggiungere. La vita di Shatzy è la vita di chi quella felicità l'ha scorta da lontano, se l'ha conosciuta l'ha poi irrimediabilmente perduta e cerca in tutti i modi possibili di raggiungerla. Non ce la farà: alla fine del romanzo perderà definitivamente ogni speranza e di conseguenza il senso stesso della vita, e chiederà, ottenendolo, la cosiddetta “morte dolce”: l'eutanasia – accontentandosi, a un passo dalla morte, del piacere di un bacio ricevuto da uno sconosciuto, per illudersi di morire felice. In questa sua ricerca, Shatzy appare opposta a Novecento, come si diceva.

L'origine della profonda infelicità e solitudine di Shatzy, ha in *City* due esempi significativi: la casa di bambole e il suo rapporto con il padre. Ammette, Shatzy, di aver ricominciato a voler bene a suo padre

<sup>102</sup> Alessandro Baricco, *City* (Milano, Rizzoli, 1999), Milano, Superpoket, 2001.

<sup>103</sup> *Zio Paperone*, di Walt Disney, presentazione di Alessandro Baricco, Biblioteca Universale Rizzoli, 2000.

nel momento esatto in cui egli annuncia alla famiglia di aver “cambiato treno”, e dunque di aver deciso di andarsene di casa – denunciando retrospettivamente tutto il dolore del loro precedente rapporto. Ed è proprio in risposta a questa ferita, derivante dal dolore causato dal suo rapporto con il padre e reso simbolicamente attraverso l’immagine della “casa di bambole”, che appaiono nel romanzo due icone laiche, consolatorie e sublimanti, talismani contro la sofferenza e simbolo di una (due) felicità mancate: le due foto di Eva Braun e di Walt Disney, rispettivamente.

Shatzy Shell premette il pulsante blu e staccò la linea. Ci mise un po’ a infilare in borsa le sue cose, era una borsa gialla con su scritto *salva il pianeta terra dalle unghie dei piedi laccate*. Prese anche le foto incorniciate di Walt Disney e di Eva Braun<sup>104</sup>.

Poco più avanti Baricco consegnerà a entrambe queste icone il compito di far entrare il lettore nel mistero della vita di Shatzy – e del suo tentativo di essere felice. Queste due foto – e ciò che per lei quelle foto significano e rappresentano – accompagnano Shatzy ovunque, e fanno il loro ingresso nel romanzo già alle prime pagine, subito dopo il suo licenziamento, lasciando intuire quanto esse non siano due immagini qualsiasi, ma anzi permettano di determinare nell’universo-Shatzy i due limiti negativo e positivo del suo personale modo di vivere il dolore e del suo tendere ad una pienezza di senso.

Qui ora ci interessa esclusivamente la seconda icona: quella di Walt Disney.

La foto di Walt Disney era un po’ più grande di quella di Eva Braun. Aveva una cornice di legno chiaro, e un piedino dietro, pieghevole: per tenerla su, all’occorrenza. Lui, Walt Disney, aveva i capelli bianchi e stava a cavalcioni di un trenino, sorridente. Era un trenino per bambini, con una

---

<sup>104</sup> Alessandro Baricco, *City*, cit., p. 19. Il corsivo è sempre originale.

locomotiva e tanti vagoni. Non aveva rotaie, ma ruote gommate, e stava a Disneyland, Anaheim, California<sup>105</sup>.

Qualche battuta dopo, Shatzy fa un elogio del grande disegnatore, collegandolo alla sua esperienza personale, e in particolare alla sua ricerca della verità, più o meno autentica, più o meno originale.

Lui era il più grande, è stato il più grande. Un reazionario bestiale, se vuoi, ma ci sapeva fare con la felicità, era il suo talento, arrivava dritto alla felicità, senza tante complicazioni, e si è tirato dietro tutti, proprio tutti, il più grande noleggiatore di felicità che si sia mai visto, ne aveva per tutte le tasche, per tutti i gusti, con le sue storie di paperi e nani e bambini, se ci pensi, come abbia fatto, eppure si è messo lì e ha distillato da tutto il gran casino qualcosa che poi se uno ti chiede cos'è la felicità, anche se ti fa un po' schifo alla fine tu devi ammettere che, magari non proprio cos'è, ma che sapore ha, il gusto, voglio dire, come dire alla fragola o al lampone, la felicità ha quel gusto lì, non c'è santo, sarà roba falsa fin che vuoi, non sarà la felicità autentica, l'originale, per così dire, ma quelle erano copie favolose, meglio dell'originale<sup>106</sup>.

La felicità esiste. Ma si intravede lontana, e risulta irraggiungibile. Ci si avvicina, si tende a – ma è indisponibile. È il male di vivere montaliano, che porta a completezza la teoria del piacere leopardiano.

In mancanza della felicità originale, in mancanza della sua pienezza, Shatzy tende a questa felicità ridotta, pur conoscendo la profondità dell'abisso che dalla felicità piena la separa.

Shatzy sceglie Walt Disney – e il narratore lo fa per mezzo di Shatzy – come icona che permette di raggiungere questa zoppicante felicità, poiché la felicità parziale che esso ha creato e consegnato al mondo lo

<sup>105</sup> *Ivi*, p. 28.

<sup>106</sup> *Ibidem*.

risulta essere quella, pur finta, che maggiormente si avvicina a quell'idea di felicità piena che essa insegue, dopo averla perduta.

Il grande talento, il grande genio di Walt Disney è stato “saperci fare con la felicità”, senza l'egoismo di salvarsi da solo – come sarà alla fine del monologo *Novecento* – ma creando un surrogato della felicità talmente piacevole e contagioso da “tirarsi dietro tutti”. In queste righe, l'opinione di Shatzy è che Walt Disney abbia raggiunto la felicità e ne sia rimasto talmente riempito da averla poi rimaneggiata, inevitabilmente ridotta un po' e nuovamente messa in circolazione a beneficio di tutti.

Shatzy va oltre nella sua analisi. La felicità che Walt Disney restituisce a tutti ed ognuno è un distillato, una primizia nel caos di una vita disordinata e triste. Shatzy soffre della sua infelicità e solitudine, ne riconosce il disordine – e vede nel genio di Walt Disney la messa a punto di una felicità non piena ma pienamente accessibile. Poco importa allora se quella che Walt Disney restituisce e “noleggia” – rendendola reiterabile – non è la felicità autentica, perché se la felicità piena è per Shatzy irraggiungibile, quella sotto radice disneyana, pur non essendo l'originale, è comunque un suo valido surrogato.

È un surrogato talmente convincente e commovente, da consegnare alla felicità autentica – di cui partecipa per analogia e verso cui tende – un'altra caratteristica: essa ha un sapore e un gusto, è un'esperienza sensibile ed estetica insieme, è un'esperienza che chiama in causa l'uomo nella sua pienezza di corpo e anima. A chi non conosce questo sapore e questo gusto, rimane pur sempre la consolazione del sapore e del gusto inautentici di cui Walt Disney permette di fare esperienza.

Sembra una truffa, sembra sleale, sembra la conseguenza di una resa, eppure questo tipo di felicità depotenziata è in qualche modo accessibile, a portata di mano, e per ciò stesso – questa è la conclusione di Shatzy – “meglio dell'originale”.

Nel monologo teatrale *Novecento*, come si diceva, il protagonista ha a questo riguardo, almeno apparentemente, caratteristiche opposte a quelle di Shatzy.

Poi un giorno Novecento entrò nella mia cabina e lentamente ma tutto di fila, senza fermarsi, mi disse: “[...] non devi pensare che io sia infelice: non lo sarò mai più”. Per me, non ero nemmeno sicuro che lo fosse mai stato, infelice. [...] Non ti veniva da pensare che c’entrasse qualcosa con la felicità, o col dolore<sup>107</sup>.

Novecento fa l’esperienza di “disarmare” l’infelicità, prendendo congedo da ognuno dei suoi desideri, dopo averlo congelato in un simbolo. È interessante notare che Novecento riconosce di essere riuscito a disarmare la sua infelicità “incantando” i suoi desideri – dando all’infelicità stessa l’ultimo definitivo colpo: “non lo sarò mai più”<sup>108</sup> – subito dopo aver tenuto insieme il suo desiderio di salvarsi al suo mancato “scendere da questa nave”<sup>109</sup> – e dunque, in definitiva, alla precedente caduta del quadro.

E lì, a quel punto, cadde il quadro. A me mi ha sempre colpito questa faccenda dei quadri. Stanno su per anni, poi senza che accada nulla, ma nulla dico, *fran*, giù, cadono. Stanno lì attaccati al chiodo, nessuno gli fa niente, ma loro a un certo punto, *fran*, cadono giù, come sassi. Nel silenzio più assoluto, con tutto immobile intorno, non una mosca che vola, e loro, *fran*. Non c’è una ragione. Perché proprio in quell’istante? Non si sa. *Fran*<sup>110</sup>.

Apparentemente opposti, Shatzy e Novecento scendono entrambi la china del loro destino nella tragedia di una fine rispettivamente richiesta e inevitabile. Eppure, proprio la creazione di due personaggi così diversi – opposti – da questo punto di vista, permette a Baricco di continuare a tessere l’elogio di Walt Disney, nel suo essere icona laica della speranza

<sup>107</sup> Alessandro Baricco, *Novecento*, cit., p. 50.

<sup>108</sup> *Ibidem*.

<sup>109</sup> *Ivi*, p. 58.

<sup>110</sup> *Ivi*, p. 44.

e del sorriso, che ha sperimentato la felicità e ne è rimasto talmente affascinato da essersi speso per allargarne il cerchio il più possibile. Certo, probabilmente Alessandro Baricco non pensava a Walt Disney quando nel ottobre 1994 pubblicava *Novecento* “per un attore, Eugenio Allegri, e un regista, Gabriele Vacis”<sup>111</sup>.

Vale piuttosto il contrario: è stato Walt Disney, in qualche modo, a permettere che *Novecento* diventasse un fumetto e chissà se potremo un giorno leggere a fumetti, come dice scherzando Baricco durante l'intervista di Tito Faraci, “una storia con Paperino e Paperina intitolata *Seta*”<sup>112</sup>.

Ma non è un caso (non c'è Caso in Baricco) che i personaggi Disney si prestino così ottimamente a mettere in scena il monologo dello scrittore torinese, se si tiene presente che da quando esiste la Scuola Holden a Torino – e cioè proprio dal 1994 – il metodo di lavoro e di scrittura della scuola stessa è esattamente il metodo che insegnano le pagine del suo fondatore:

se vuoi scrivere romanzi studia Sergio Leone, se vuoi fare film ascolta Verdi, se hai in mente un serial televisivo studia Flaubert, se vuoi fare il pubblicitario ascolta il rap, se vuoi scrivere poesie leggi Dylan Dog. E se vuoi, semplicemente, trovare un lavoro che ti piace: studia tutto<sup>113</sup>.

Verrebbe voglia di aggiungere, dopo aver visto *La Leggenda del Pianista sull'Oceano* di Giuseppe Tornatore e dopo aver letto *La vera storia di Novecento* nel *Topolino* n. 2737: “se vuoi scrivere un grande monologo teatrale, tieni uniti – come un auspicio per il futuro – macchina da presa e matite colorate.”

Il fumetto, per i disegni di Giorgio Cavazzano e sceneggiatura di Tito Faraci, è stato diviso in due tempi e dimostra quanto il genio di Walt Disney

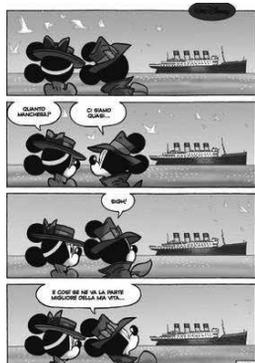
---

<sup>111</sup> *Ivi*, p. 7.

<sup>112</sup> *Topolino* n. 2737, cit., p. 39.

<sup>113</sup> *Due anni a lezione di romanzo da Baricco*, in *Corriere della Sera*, 10 settembre 1999.





Sono sostanzialmente due i punti in cui Novecento-Topolino si discosta dal testo originale: il finale e la discesa del protagonista (in entrambi i casi mancata) dal piroscavo *Virginian*. Gli altri elementi della trama: il dialogo sul jazz con il capitano (Basettoni) dell'io narrante (Topolino); il suo mal di mare; la sua danza – con accompagnamento di Novecento (Pippo) – con l'oceano e la loro immediata amicizia; l'origine del nome del pianista (con un paio di varianti); il duello con l'inventore del jazz (Macchia Nera); la caduta del quadro (con trasformazione onomatopeica dell'originale “fran” nel fumettistico “sbrang”); fino al piroscavo riempito di casse di dinamite. Dopodichè, con un procedimento circolare tipico in letteratura, la trama del fumetto rimanda alle prime strisce di apertura, nelle quali Topolino inizia a raccontare la storia dell'amico pianista a Minni, assente nel testo originale – perché Minni siamo noi lettori, il pubblico del monologo teatrale – mentre entrambi guardano esplodere il *Virginian* da quello che sembra un porto ma non lo è: è una nave – ed è necessario per il finale a sorpresa che il lettore non capisca bene da dove Topolino e Minni guardano il *Virginian*. Questa esplosione in apertura del fumetto coincide con la fine del monologo, dove in effetti il piroscavo viene fatto esplodere e Novecento perde la vita, senza essere mai sceso dal *Virginian*.

Questa iniziale coincidenza fra le prime tavole del fumetto e le ultime battute del monologo – avvalorata dall'uso quasi letterale, nella

sceneggiatura di Tito Faraci, del testo di Baricco, permette rispetto al testo originale il colpo di scena finale del fumetto. Il “lieto fine” disneyano è da una parte un colpo di scena che non coincide con il finale del monologo: Pippo-Novecento non muore, nonostante la distruzione del piroscafo; dall'altra è un colpo di scena tanto più evidente e inaspettato quanto l'intera trama del fumetto veniva a coincidere nei suoi passaggi principali a quella del monologo. Tale lieto fine è tipico di un fumetto pensato sostanzialmente per bambini – ma non solo – e più in generale è tipico del genere letterario della favola. Ciò vale a maggior ragione se chi propone nuovamente la bella storia di Danny Boodmann T. D. Lemon Novecento ha fatto suo quel concetto di “felicità ridotta” che Shatzky, nel romanzo di Baricco *City*, rilevava in Watl Disney.

È giusto, è bello, è in linea con il genere della favola che il finale del fumetto sia diverso da quello del monologo. Non è solo una firma d'autore, una variante possibile o una preferenza artistica: è il fumetto disneyano stesso che abilita il testo teatrale a diventare favola, e di conseguenza favola a lieto fine.

Novecento, il più grande pianista del mondo, nato a bordo del Virginian e da lì mai sceso, nella fantasia del suo ideatore esplode insieme al piroscafo, rimanendo coerente – nonostante la precedente caduta del quadro e la tentazione di scendere dalla nave per poter finalmente vedere il mare da una prospettiva diversa da quella cui è abituato vivendoci in mezzo e sopra e dentro – rimanendo coerente con il personaggio che è, ai nostri occhi, emblematico e insieme misterioso. Nel fumetto, invece, la favola che tale storia è diventata impone il lieto fine: il Virginian viene fatto esplodere, ma Pippo-Novecento non muore ma continua a navigare, per sempre. Topolino si lamenta un po' del tempo che Pippo ha “fatto sprecare, a tutti quanti”<sup>115</sup>, dando, nella vignetta successiva, la soluzione disneyana che risolve il finale tragico del monologo e la trasforma in lieto fine: “Abbiamo dovuto aspettare che **questa nuova nave** fosse pronta, per trasferirti direttamente qui, senza farti passare da terra”<sup>116</sup>.

<sup>115</sup> *La vera storia di Novecento*, in *Topolino* n. 2737, cit., p. 66.

<sup>116</sup> Ivi, 67. Il neretto è sempre originale.

Con tale espediente il lieto fine non cambia la trama, né a maggior ragione modifica il personaggio: anche Pippo, come Novecento, non scenderà dal Virginian. Viene solo sostituita la nave, per permettere così a Pippo di rimanere il Novecento che Alessandro Baricco aveva in mente, con il vantaggio di essere eternamente se stesso, il protagonista di una favola il cui finale non scritto ma evidente è quello tipico del genere: “e visse per sempre felice e contento”.

Il secondo punto in cui il fumetto non si allinea perfettamente al monologo è il fulcro centrale del testo di Baricco: la discesa mancata di Novecento dal piroscampo, causata dalla precedente caduta del quadro.

In *Novecento* la caduta del quadro è preparata dal racconto di Lynn Baster e dal suo scoprire, vedendo per la prima volta il mare, che “la vita è una cosa immensa”<sup>117</sup>. Novecento decide allora di farsi urlare in faccia dal mare questa saggia verità da un punto di vista diverso dal suo e dunque da terra, perché

non gli era mai venuta in mente davvero quella roba, che la vita è immensa. Magari lo sospettava anche, ma nessuno gliel’aveva mai gridato in quel modo. Così se la fece raccontare mille volte, da quel Baster, la storia del mare e tutto il resto, e alla fine decise che doveva provare anche lui.<sup>118</sup>

La caduta del quadro nella sua vita convince Novecento a scendere dal piroscampo e determina un punto di non ritorno e di discontinuità, un improvviso cambiamento del suo destino, che si riordina poi dopo la mancata attuazione della decisione di *non* essere più se stesso, ma senza per questo prescindere dal cambiamento avvenuto a causa della caduta del quadro.

Il fumetto semplifica un po’ questa immagine della caduta del quadro:

<sup>117</sup> Alessandro Baricco, *Novecento*, cit., p. 47.

<sup>118</sup> *Ibidem*.

elimina del tutto Lynn Baster e la sua storia – ma lascia in Pippo-Novecento il desiderio di vedere il mare da terra – e fa intuire quanto tale caduta riguardi esclusivamente l'amico di Novecento: Topolino – e non il pianista stesso: Pippo. La caduta del quadro è legata esclusivamente all'aver ricevuto la notizia della decisione di Pippo: nel fumetto il quadro cade esclusivamente per l'io narrante, non per Novecento.

Questa lettura non è solamente una semplificazione. Essa aggiunge un tassello nuovo a quanto già esaminato in *Alessandro Baricco. Il destino e le sue traiettorie. Come quando cade un quadro*<sup>119</sup>: il quadro è caduto nella vita di Novecento, ma non solo. La notizia di voler scendere dalla nave è essa stessa quadro che cade nella vita dell'io narrante – e dunque nella nostra, che lo ascoltiamo – laddove viene a cadere l'immagine che di Novecento si era fatto, immagine che viene modificata nel momento in cui egli annuncia di voler scendere definitivamente dal Virgician.

Nel testo di Baricco, la discesa di Novecento dal piroscampo è così descritta:

*Parte una musica tipo vecchia ballata. L'attore scompare nel buio, poi ricompare nei panni di Novecento sulla cima di una scaletta da piroscampo. Cappotto cammello, cappello, una grande valigia. Sta un po' lì, nel vento, immobile, a guardare davanti a sé. Guarda New York. Poi scende il primo gradino, il secondo, il terzo. Lì la musica si interrompe di colpo e Novecento si inchioda. L'attore si toglie il cappello e si gira verso il pubblico*<sup>120</sup>.

Al terzo scalino, Novecento si ferma. A bordo del piroscampo, si ironizza su tale indecisione: “Ha pestato una merda? [...] Avrà dimenticato qualcosa? [...] Forse s'è dimenticato perché sta scendendo”<sup>121</sup>.

Quest'ultima battuta è, appunto, una battuta: Novecento sa bene *perché* sta scendendo, la storia di Lynn Baster se l'è fatta raccontare mille volte,

<sup>119</sup> Cfr.: Daniele Zangirolami, *Alessandro Baricco. Il destino e le sue traiettorie. Come quando cade un quadro*, Venezia, Cafoscarina, 2008.

<sup>120</sup> Alessandro Baricco, *Novecento*, cit., pp. 48-9.

<sup>121</sup> *Ivi*, p. 49.

in nessun punto del monologo Novecento sembra essere un indeciso. Soprattutto, è caduto il quadro. Novecento sa bene allora perché vuole scendere. Ora, su quel terzo scalino – lo spiegherà poi all’amico un attimo prima di morire: “era garantito che sarei sceso, non c’era problema”<sup>122</sup>. Novecento guarda New York da quella scaletta e decide di rientrare in se stesso, di non scendere – senza con questo vanificare la caduta del quadro ma anzi dandole a ritroso un più profondo significato. Novecento non scende dalla nave non tanto a causa di ciò che vede – non si spaventa di qualcosa – ma al contrario a causa di ciò che *non* vede. “C’era tutto – dice – ma non c’era *una fine*”<sup>123</sup>. Lì, a terra, su quel pianoforte con infiniti tasti, Novecento non sa suonare: “su quella tastiera non c’è musica che puoi suonare. Ti sei seduto su un seggiolino sbagliato: quello è il pianoforte su cui suona Dio”<sup>124</sup>.

Nel fumetto, il tentativo di scendere dalla nave viene reiterato da Pippo ben sei volte. La prima, Pippo ha dimenticato il cappello – che non ha mai avuto – e che dice di volersi prima procurare; la seconda volta ha dimenticato il cappotto, poi la sciarpa, gli stivali, la canottiera di lana, per poi concludere, la sesta volta: “fa troppo **caldo**. Non posso andare in giro così infagottato!”<sup>125</sup>

Queste varianti sono in linea con la semplificazione che si diceva: il punto centrale del testo di Baricco viene allargato – potenzialmente all’infinito – confidando sul carattere sbadato del personaggio disneyano, il quale sembra *non voler* scendere dal piroscampo, e lo dimostra attraverso continui e apparentemente banali atti mancati. Ma è in realtà, più che una mancata fedeltà al testo dello scrittore torinese, una preparazione necessaria al lieto fine del fumetto: messo con le spalle al muro dall’amico, che dice: “**Novecento**, parliamoci chiaro! Tu hai cambiato idea... non vuoi più scendere a terra! [...] **Perché?**!”<sup>126</sup> – Pippo non dà una risposta,

---

<sup>122</sup> *Ivi*, p. 55.

<sup>123</sup> *Ivi*, p. 56.

<sup>124</sup> *Ibidem*.

<sup>125</sup> *La vera storia di Novecento*, in *Topolino* n. 2737, cit., p. 62.

<sup>126</sup> *Ibidem*.

e lascia senza soluzione il dubbio che invece veniva risolto nelle ultime pagine del monologo. Dopodiché, Topolino introduce il lieto fine della favola con queste parole: “Ma io sentivo che prima o poi **il problema** sarebbe tornato fuori”<sup>127</sup> – e il problema è, naturalmente, convincere Pippo – che non vuole farlo – a scendere dal Virginian ormai pieno di dinamite.

La reiterazione della scena della scaletta, dunque, modifica solo in parte il significato del monologo: permette un sorriso e una leggerezza tipica del personaggio-Pippo, dilata quell’istante preciso in più momenti cronologicamente separati, fa intuire che in realtà Pippo non ha una seria intenzione di scendere – e dunque non permetterebbe, senza l’aiuto del testo originale, di capirne tutta la complessità – ma restituisce una trama quasi identica – e un lieto fine altro, ma in linea con la favola, come si diceva – e un personaggio forse con meno spessore ma sostanzialmente coerente con il Novecento di Baricco.

In entrambi i casi, tanto a teatro quanto nel fumetto, decidendo di non scendere dal piroscifo, Novecento si riappropria della sua identità – che non ha mai avuto, dal punto di vista anagrafico né biologico, che non ha mai avuto da nessun punto di vista – si riappropria della sua identità e consegna alla caduta del quadro, quale che sia la profondità che si voglia dare alla metafora – l’evento necessario affinché tale identità venga pienamente raggiunta.

---

<sup>127</sup> *Ivi*, p. 63.

## BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE PER LO STUDIO DEL FUMETTO

*a cura di Alice Favaro*

AAVV, Actas del “Primer congreso internacional de historietas: Viñetas serias”, Biblioteca Nacional de Buenos Aires, 2010, <http://www.vinetas-seltas.com.ar/congreso/mesas.html>.

AAVV, Actas del “Segundo congreso internacional: Viñetas serias. Congreso sobre Historieta y Humor Gráfico. Narrativas gráficas: Lenguaje entre El Arte y El Mercado”, Biblioteca Nacional de Buenos Aires, 2012, <http://www.vinetas-serias.com.ar/actas2012.html>.

AAVV, *Il cinema dei fumetti. Dalle origini a Superman returns*, Roma, Gremese, 2006.

ALLEGRI, Mario – GALLO, Claudio, *Scrittori e scritture nella letteratura disegnata*, Milano, Mondadori, 2008.

ANTONINI, Mauro, *Cinema e fumetti. Guida ai film tratti dai cartoon*, Roma, Audino, 2008.

BADINO, Sergio, *Professione sceneggiatore*, Latina, Tunuè, 2007.

BAETENS Jan - LEFEVRE, Pascal, *Pur une lecture moderne de la bande dessinée*, Bruxelles, CBBB, 1993.

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

BARBIERI, Daniele, *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*, Milano, Bompiani, 2004.

\_\_\_\_\_, (a cura di), *La linea inquieta*, Roma, Meltemi ed., 2005.

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

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

BRÓCCOLI, Alberto - TRILLO, Carlos, *Las historietas*, Buenos Aires, Colección La Historia Popular, Centro Editor de América Latina, 1971.

BUSSAGLI, Marco, *Fumetto*, Milano, Mondadori Electa, 2003.

CANOSA, Michele - FORNAROLI, Enrico (a cura di), *Desideri in forma di nuvole: cinema e fumetto*, Pasian di Prato, Udine, Campanotto, 1996.

COLOMBO, Laura - PERAZZOLO, Paola (a cura di), *La BD francophone* (Numéro Francophonie Vérone 2009), “Francophonie”, 14, 2011 (scritti di C. Gallo, T. Dohollau, A. Giaufret, L. Royer, S-E. Fatmi, A. Costantini et alii).

COMA, Javier, *Historia de los cómics*, Barcelona, Toutain Editor, 1982.

\_\_\_\_\_, *Los cómics. Un arte del siglo XX*, Barcelona, Labor, 1978.

DAVID, Peter, *Scrivere fumetti e graphic novel. Il testo di culto di un grande scrittore di storie americano*, Roma, Dino Audino editore, 2010.

DORFMAN, Ariel – MATTELART, Armand, *Come leggere Paperino*, Milano, Feltrinelli, 1972.

DRIEST, Joris, *Subjective Narration in Comics*, Utrecht, Utrecht University, 2004.

ECO, Umberto, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Milano, Bompiani, 2005.

\_\_\_\_\_, *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*, Milano, Bompiani, 2005.

- EISNER, Will, *Fumetto e arte sequenziale*, Torino, Pavesio, 1997.
- \_\_\_\_\_, *Graphic storytelling. Narrare per immagini*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 2001.
- \_\_\_\_\_, *Chiacchiere di bottega*, Bologna, Kappa, 2006.
- EISNER, Will - MILLER, Frank, *Conversazioni sul fumetto*, Bologna, Kappa, 2005.
- FAVARO, Alice, “*Little Nemo in Slumberland. Viaggi onirici tra letteratura e fumetto*”, in “*IF Insolito & Fantastico*”, n. 14, 2013. Atti dell’incontro internazionale sulle origini della letteratura d’anticipazione e protofantascienza, a cura di Alice Favaro, pp. 64-73.
- FORD, Anibal - RIVERA, Jorge B. - ROMANO, Eduardo, *Medios de comunicación y cultura popular*, Buenos Aires, Legasa, 1990.
- FRESNAULT - DERUELLE, Pierre, *Il linguaggio dei fumetti*, Palermo, Sellerio, 1977.
- \_\_\_\_\_, *I fumetti: libri a strisce*, Palermo, Sellerio, 1990.
- GÓMEZ SALAMANCA, Daniel, *Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*, Barcelona, Universitat Ramon Llull, 2013.
- GROENSTEEN, Thierry, *Un objet culturel non identifié*, Angoulême, L’An 2, “Essais”, 2006.
- \_\_\_\_\_, *La Bande dessinée mode d’emploi*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2008.
- \_\_\_\_\_, *La Bande dessinée, son histoire et ses maîtres*, Paris, Flammarion, 2009.
- \_\_\_\_\_, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée*, 2, Paris, PUF, “Formes sémiotiques”, 2011.
- \_\_\_\_\_, *Il sistema fumetto*, Genova, ProGlo, 2012.

- GUBERN, Román, *La literatura de la imagen*, Barcelona, Ed. Salvat, 1974.
- \_\_\_\_\_, *Il linguaggio dei comics*, Milano, Milano Libri, 1975.
- GUBERN, Román – GASCA, Luis, *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra, 1988.
- KUKKONEN, Karin, *Comics and Graphic Novels*, Chichester, Wiley Blackwell, 2013.
- MANCO, Alberto, (a cura di), *Comunicazione e ambiente. Orientare le risorse; Aiutare a capire, Stimolare ad agire, Ispirare il cambiamento*, Atti delle Giornate di studio svoltesi dal 24 al 26 marzo e dal 3 al 6 maggio 2011, Napoli, Università degli Studi “L’Orientale”, marzo 2012.
- MASOTTA, Oscar, “Reflexiones presemiológicas sobre la historieta”, en VERÓN, Eliseo (a cura di), *Lenguaje y comunicación social*, Buenos Aires, Nueva Visión, 1969.
- MASOTTA, Oscar, *La historieta en el mundo moderno*, Barcelona, Paidós, 1970.
- McCLOUD, Scott, *Reinventare il fumetto. Immaginazione e tecnologia rivoluzionano una forma artistica*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 2001.
- \_\_\_\_\_, *Capire il fumetto. L’arte invisibile*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 2006.
- \_\_\_\_\_, *Fare il fumetto*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 2007.
- MOORE, Alan, *Writing for comics*, Genova, ProGlo, 2007.
- PEETERS, Benoît, *Leggere il fumetto*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 2000.
- SACCOMANNO, Guillermo - TRILLO, Carlos, *Historia de la historieta. Storia e storie del fumetto argentino*, Genova, ProGlo, 2007.
- SCARSELLA, Alessandro, “Postille di metodologia a margine

diparaletteratura, cinema, fumetto e graphic novel”, in CROTTI, Ilaria - DEL TEDESCO, Enza - RICORDA, Ricciarda - ZAVA, Alberto, (a cura di) *Autori, lettori e mercato nella modernità letteraria*, vol. 2, Pisa, ETS, 2011, pp. 607-617.

\_\_\_\_\_, (a cura di) *Fumetti*, “IF Insolito & Fantastico”, n. 8, 2011 (scritti di R. Pestriniero, S. Trovato, C. Gallo, D. Giurlando, M. Gallina, F. Cesari, L. Berta, G. Panella *et alii*).

\_\_\_\_\_, *Intercod. Estetiche del fumetto. Letteratura & Cinema. Saggi di metodo e letture*, (I Festival Internazionale del Fumetto, Venice Comic Art Festival), Università Ca’ Foscari di Venezia, Dipartimento di Americanistica, Iberistica e Slavistica, 2009.

SEMPRINI, Valentina, *Bam! Sock! Lo scontro a fumetti. Dramma e spettacolo del conflitto nei comics d’avventura*, Latina, Tunué, 2006.

STEIMBERG, Oscar, “Estilo contemporáneo y desarticulación narrativa. Nuevos presentes, nuevos pasados de la telenovela”, en VERÓN, Eliseo – ESCUDERO, Lucrecia (comps.), *Telenovela, Ficción popular y mutaciones culturales*, Barcelona, Gedisa editorial, 1997.

\_\_\_\_\_, “La nueva historieta de aventuras: una nueva fundación narrativa”, en JITRIK, Noé (ed.): *Historia de la literatura argentina, La narración gana la partida*, Vol. 11, Buenos Aires, Emecé Editores, 2000, pp. 513-547.

\_\_\_\_\_, “Sobre algunas exhibiciones contemporáneas del trabajo sobre los géneros”, Coloquio Internacional “Identidad y Alteridad en el contexto de los géneros y medios de Comunicación”, Universidad de Friburgo, Alemania, 2001.

\_\_\_\_\_, “Géneros mediáticos: Cuando el texto ya trae su crítica”, en “Encrucijadas”, Universidad de Buenos Aires, n. 33, Buenos Aires, junio de 2005.

\_\_\_\_\_, *Leyendo historietas. Textos sobre relatos visuales y humor gráfico*, Buenos Aires, Eterna Cadencia, 2013.

STEIMBERG, Oscar, *Semióticas. Las semióticas de los géneros, de los estilos, de la transposición*, Buenos Aires, Eterna Cadencia, 2013.

STEIMBERG, Oscar – TRAVERSA, Oscar, *El lenguaje gráfico argentino*, Buenos Aires, Argentina, 1981.

\_\_\_\_\_, *Estilo de época y comunicación mediática*, Buenos Aires, Atuel, 1997.

STEIN, Daniel (ed.), *American Comic Books and Graphic Novels*, “Amerikastudien/ American Studies”, XLVI, 4, 2011.

TAVANI, Elena, *Parole ed estetica dei nuovi media*, Roma, Carocci, 2011.

TRABADO, José Manuel, *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*, Madrid, Cátedra, 2012.

TRAVERSA, Oscar, “Aproximaciones a la noción de dispositivo”, signo&seña, número 12, Abril 2001.

VAZQUEZ, Laura, *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*, Buenos Aires, Paidós, 2010.

\_\_\_\_\_, “Artes Secuenciales entre el margen, el arte y la industria”, en “Artes secuenciales/ Sequential Arts”. Revista de estudios culturales de la Universitat Jaume I, Vol. 10, mayo 2012.

\_\_\_\_\_, *Fuera de cuadro. Ideas sobre historieta*, Buenos Aires, Aguanegra Ediciones, 2012.

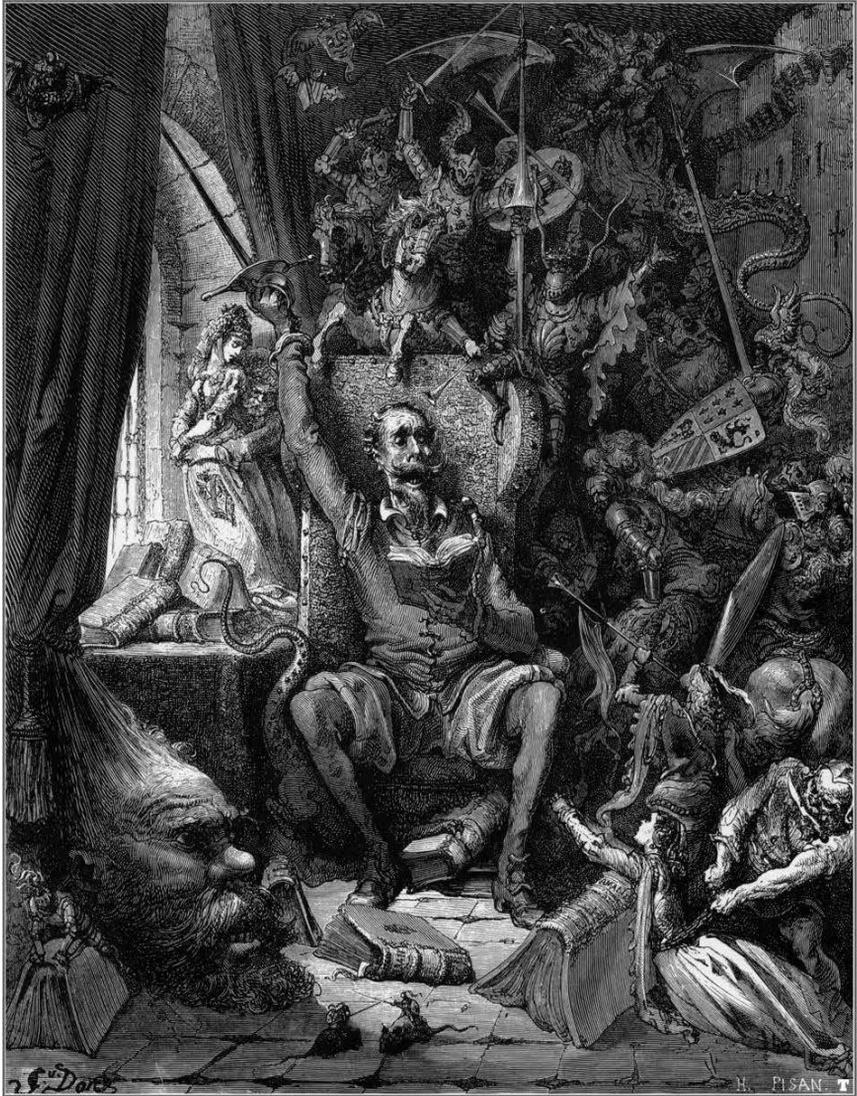
VON SPRECHER, Roberto – REGGIANI, Federico, *Teorías sobre la historieta*. Colección Estudio y Crítica de la Historieta Argentina. Escuela de Ciencias de la Información. Facultad de Derecho y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Córdoba, 2011.





## ILLUSTRAZIONI





I. Gustave Doré, *Don Chisciotte* di Miguel de Cervantes (illustrazione del 1863)

*Claudio Gallo*, SALGARI, MAESTRO DI IMMAGINI E DI SOGNI

*Fabrizio Foni e Claudio Gallo*, LETTERATURA E IMMAGINE NEL ROMANCE  
SALGARIANO



II. Gustave Doré, *La Bibbia* (illustrazione del 1866).



III. Alberto Della Valle, *La Scotennatrice* di Emilio Salgari (illustrazione del 1909).



IV. *La Scotennatrice* negli anni Quaranta, secondo Walter Molino, per la riduzione a fumetti a puntate sul settimanale "Salgari" (dal n. 16 del 21 agosto 1946 al n. 30 del 17 gennaio 1947, e poi nella "nuova serie" del giornale dal n. 1 del 25 dicembre 1948 al n. 15 del 2 aprile 1949).

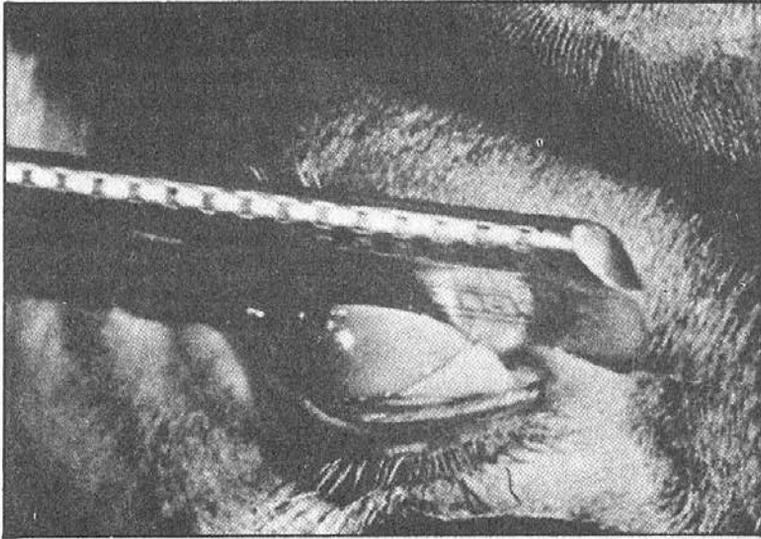




28

Fig. 1 : Tiziano Sclavi (scénariste) et Carlo Ambrosini (dessinateur) : *Dylan Dog*, n° 15 (« Canale 666 »), décembre 1987, p. 28.

*Fabrizio Foni*, LES FANTASIES CRIMINELLES, LE DIABLE DÉGUISÉ, LES REVENANTS, LES RÊVES ET LE RÔLE DU HASARD: ENTRE LUIS BUÑUEL ET DYLAN DOG



*L'occhio tagliato dal rasoio in "Un chien andalou" di Buñuel.*

Quanto a Buñuel, genio del surrealismo cinematografico, è per fortuna difficile vedere il suo primo, breve film, "Un chien andalou" (1928). Per fortuna perché il primissimo piano di un rasoio che taglia un occhio è ancora oggi insopportabile. Ma anche senza effetti granguignoleschi, quel diavolo di Buñuel è riuscito a darci, in tutte le sue opere, un senso di angoscia e di ribellione ai falsi dei del nostro tempo, e perdi più con la grazia dell'ironia. Il Maligno appare in persona in uno dei suoi film più belli, "Si-

mon del deserto" (1965), dove, con l'aspetto avvenente di Silvia Pinal, "tenta" un santo stilita, e alla fine riesce a piegarlo. Per l'ex santo non sarà una sconfitta, ma l'accettazione della vita. Procedendo rapidamente e in ordine sparso, troviamo "La bellezza del Diavolo" (1949), capolavoro di René Clair, con la geniale invenzione dello scambio di sembianze tra il vecchio scienziato che fa il patto con il Diavolo e il Diavolo stesso (Michel Simon impersona Faust prima della cura e, dopo, un furfante-

15

Fig. 2: Ferruccio Alessandri (éditeur) : *L'Enciclopedia della Paura*, n° 2 (« Il Diavolo dall'A alla Zeta »), joint à *Dylan Dog Speciale*, n° 2, juillet 1988, article « Cinema », pp. 12-18, ici p. 15.



Fig.3 : Tiziano Sclavi (scénariste) et Attilio Micheluzzi (dessinateur) :  
*Dylan Dog Speciale*, n° 2 (« Gli orrori di Altroquando »), juillet 1988, p. 56.



Fig. 4 : Claudio Chiaverotti (scénariste) et Giuseppe Montanari & Ernesto Grassani (dessinateurs) : *Dylan Dog*, n° 91 (« Metamorfosi », avril 1994, p. 27.



Fig. 5 : Tiziano Sclavi (scénariste) et Luigi Piccatto (dessinateur) : *Dylan Dog*, n° 31 (« Grand Guignol »), avril 1989, p. 24.



Fig. 6 : Tiziano Selavi (scénariste) et Luigi Piccatto (dessinateur) : *Dylan Dog*, n° 31 (« Grand Guignol »), avril 1989, p. 83.



Fig. 7 : Tiziano Sclavi (scénariste) et Giovanni Freghierri (dessinateur) : *Dylan Dog*, n° 40 (« Accadde domani »), janvier 1990, p. 44.



Fig. 8 : Claudio Chiaverotti (scénariste) et Luigi Siniscalchi (dessinateur) : *Dylan Dog*, n° 78 (« I killer venuti dal buio »), mars 1993, p. 55.



Fig 9 : Claudio Chiaverotti (scénariste) et Giuseppe Montanari & Ernesto Grassani (dessinateurs) : *Dylan Dog*, n° 96 (« La sfida »), septembre 1994, p. 21.



Fig. 10 : Tiziano Sclavi (scénariste) et Giovanni Fregghieri (dessinateur) : *Dylan Dog Speciale*, n° 7 (« Sogni »), juillet 1993, p. 32.



Figg. 11 : Tiziano Sclavi (scénariste) et Giovanni Freghierri (dessinateur) : *Dylan Dog Speciale*, n° 7 (« Sogni »), juillet 1993, p. 37.



## INDICE DEI NOMI E DELLE COSE NOTEVOLI

- Abbas, Mohamed Ben 79n  
Abruzzese, Alberto 40, 45n, 96  
Achille 12, 36, 39 (vd. Omero)  
Adorno, Gretel 45n  
Adorno, Theodor 45n  
Agamben, Giorgio 73  
Agostino, santo 71n, 72  
Aguirre, Osvaldo 86n  
Aimard, Gustave 26  
Albertarelli, Rino 32-35, 42  
Albo Uragano Comics Inc. (casa editrice) 78  
Alessandri, Ferruccio 98  
Alfred, Edward 103  
Alighieri, Dante 39 (Divina Commedia),  
108 (Ulisse)  
Allegrì, Eugenio 116, 117  
Allegrì, Mario 19n  
Almansi, Guido 37n  
Altan, Francesco Tullio 35  
Amado, Teresa 49, 72  
Amato, Gennaro 30-33, 41  
Ambrosini, Carlo 98  
Amus, Diego 81n  
Anastácio, Vanda 72  
Antonetto, Roberto 25n  
Antonioni, Michelangelo 15n  
Ariosto, Ludovico 39 (Orlando)  
Arlt, Roberto 85  
Arnaut, Ana Paula 63, 72, 74  
Arnheim, Rudolph 71-72  
Arpino, Giovanni 25n  
Arsillo, Vincenzo 55, 72  
Asso di Picche-Comics (casa editrice) 78  
L'audace (rivista) 33  
L'avventuroso (rivista) 33  
Bachelard, Gaston 53, 66, 73  
Bal, Mieke 52, 73  
Balzac, Honoré de 39  
Barbieri, Daniele 16n  
Baricco, Alessandro 111, 112, 113, 116-  
124 (Novecento)  
Barthes, Roland 52, 73  
Bartleby 59 (vd. Melville H.)  
Basaglia, Franco 79  
Basettoni 119 (vd. Disney W.)  
Battaglia, Dino 79, 87  
Bauman, Zygmunt 66 (liquidità)  
Bedi, Kabir 32

Bellavitis, Giorgio 79  
 Bellini, Giuseppe 73  
 Bemporad, Enrico (casa editrice) 29-30, 32, 41  
 Bénézit, Emmanuel 64, 73  
 Benjamin, Walter 16, 41, 45n  
 Benoît, Pierre 22  
 Bergman, Ingmar 98  
 Berlia, Giuseppe 29  
 Berrini, Beatriz 48n, 73  
 Berta, Luca 11n  
 Bertolini, Mario 88  
 Bertusi, Daniele 94n  
 Beseghy, Emy 93n  
 Bibbia 39  
 Bill, Buffalo (William Frederick "Buffalo Bill" Cody) 41  
 Bioletto, Angelo 42  
 Bioy Casares, Adolfo 85  
 Bompiani (casa editrice) 105  
 Bonanni, Alberto 96n  
 Bonelli, Davide 93  
 Bonelli, Sergio 35 (Zagor), 93  
 Borges, Jorge Luis 85, 90, 91  
 Borgioli, Andrea 36  
 Bottiroli, Giovanni 55, 73  
 Bousсенard, Louis 26  
 Braun 224/doppio T 106 (vd. Toppi S.) 108, 109  
 Braun, Eva 113  
 Breccia, Alberto 88  
 Breidbach, Olaf 52n, 73  
 Bruno, Giuseppe Garibaldi 29, 32  
 Brunoro, Gianni 93n  
 Buena Vista Lab (casa editrice) 111  
 Buñuel, Luis 10, 93, 97, 98-99, 100, 101 (Un chien andalou, De la Cruz, Archibaldo)  
 Bussagli, Marco 57, 65, 68, 73  
 Buzzati, Dino 18, 23  
 Byron, George Gordon 39  
 Cacciari, Massimo 45n  
 Calabrese, Stefano 17n  
 Caliari, Piero 25-26  
 Calvino, Italo 57, 73  
 Campani, Paolo 79, 87  
 Canzio, Decio 93, 94n, 105n  
 Carcupino, Ferdinando 79  
 Carmagnola, Fulvio 14n, 15n  
 Caroccio (casa editrice) 32  
 Carpanetto, Giovan Battista 29  
 Carrière, Jean-Claude 99n  
 Cassini, Nadia 22n  
 Catacchio, Onofrio 36  
 Cavazzano, Giorgio 10, 111, 117  
 Cavazzoni, Ermanno 23n  
 Ceccucci, Piero 58, 73  
 Cepim Edizioni (casa editrice) 105  
 Cervantes, Miguel de 39  
 Cesari, Francesco 17n  
 Chatman, Seymour 15n  
 Chiaverotti, Claudio 99, 100  
 Chiletto, Franco 34-35  
 Chiostrì, Carlo 32  
 Chopin 13  
 Cino e Franco 22, 33 (vd. Young L.)  
 Cinquegrani, Alessandro 15n, 16n  
 Civita, Cesare 79  
 Clair, René 100  
 Clod (disegnatore) 36  
 Close, Glenn 21  
 Codazzi, Luigi 95n  
 Cofferati, Sergio 101  
 Colantoni, Gaetano 29  
 Coleridge, Samuel Taylor 39  
 Cometa, Michele 11  
 Comtesse de Ségur, 39 (vd. Rostoptchina S.)  
 Conan Doyle, Arthur 26

Conrad, George 26  
 Contò, Agostino 26  
 Cooper, Merian C. 103  
 Cortellazzo, Sara 13n, 14n  
 Corto Maltese 84n, 86, 88 (vd. Pratt H.)  
 Craffonara, Aurelio 32  
 Crepax, Guido 18  
 D'Amato, Gennaro (vd. Amato G.)  
 D'Ami, Rinaldo 79  
 D'Angelo, Salvatore 93n, 95n  
 D'Annunzio, Gabriele 27  
 Damiani, Damiano 79  
 Darici, Katuscia 9, 48n, 73  
 Dawley, J. Searle 103  
 De Agostini (casa editrice) 34  
 De Amicis, Edmondo 27  
 De la Cruz, Archibaldo 100 (vd. Buñuel L.)  
 De Rosa, Antonio 79n, 81n  
 Dearden, Basil 104  
 Dearden, James 21  
 Debenedetti, Giacomo 118  
 (debenedettiano), 118n  
 Debussy 13  
 Defoe, Daniel 36, 39 (Robinson Crusoe)  
 Del Buono, Oreste 19  
 Del Duca (casa editrice) 33  
 Delagrave (casa editrice) 25  
 Deleuze, Gilles 59, 73  
 Dell'Acqua, Edgardo 34  
 Della Corte, Carlo 19-22  
 Della Valle, Alberto 30-33, 41, 43  
 Dester, Gisela 88  
 Di Genua, Pino 93n  
 Di Monte, Maria Giuseppina 11  
 Disney, Walt 10, 33-34, 35 111, 113-121,  
 123, 124 (disneyano, Topolino, Paperino,  
 Paperina, Basettoni, Macchia Nera,  
 Minni, Pippo)  
 Divina Commedia 39 (vd. Alighieri D.)  
 Donaggio, Pino 21  
 Donath, Antonio 27, 29-30, 41  
 Doré, Gustave 39-40  
 Dumas, Alexandre 26, 44  
 Dylan Dog (albo a fumetti) 93-97, 101n  
 Dylan Dog 10, 93, 96, 97n, 99, 101, 117  
 (vd. Scavi T.)  
 Eco, Umberto 11, 19, 22, 89, 90n, 93, 96  
 Editorial Abril (casa editrice) 77, 79, 81, 86  
 Ernst, Bruno 57n, 69, 71, 73  
 Escher, M. C. 47-75, 73, 74  
 -- Autoritratto allo specchio sferico 53,  
 57, 72  
 -- Belvedere 68-69, 72  
 -- Casa di scale I 58, 67, 72  
 -- Cielo e acqua I 49, 51, 72  
 -- Cigni 70-71, 72  
 -- Galleria di stampe 51, 54, 72  
 -- Relatività 47, 72  
 -- Salita e discesa 65, 68, 72  
 -- Su e giù 67, 72  
 -- Sviluppo I 70, 72  
 Escher, Rudolph 56n  
 Espasa (casa editrice) 25  
 Fabbri, Davide 36  
 Faeti, Antonio 29, 86n, 93n, 107n  
 Fahrer, Walter 88  
 Falk, Lee 33 (Mandrake, Phantom)  
 Fantastico 27, 65, 84, 85, 86, 99, 103  
 Faraci, Tito 111, 117, 119  
 Fattori, Giovanni 105n, 106n  
 Faustinelli, Mario 78, 79, 82, 87  
 Favaro, Alice 23  
 Fellini, Federico 22-23  
 Fenoglio, M. Teresa 56, 73  
 Ferraguti, Arnaldo 29  
 Ferriani, Paolo 93n, 95n  
 Ferro, Donatella 73  
 Ferrorelli, Vittorio 23n

Festi, Roberto 11  
 Filippini, Massimiliano 23n  
 Filippucci, Lucio 36  
 Finazzi-Agrò, Ettore 48n, 55, 63, 74  
 Finzi, Matilde 79  
 Fioraso, Roberto 28  
 Flash, Gordon 33 (vd. Raymond A.)  
 Flaubert, Gustave 117  
 Florenskij, Pavel 52, 70, 74  
 Fochesato, Walter 25n  
 Foni, Fabrizio 10, 39  
 Fornaroli, Enrico 93n  
 Freghierì, Giovanni 96n, 99, 101  
 Frezza, Gino 16n  
 Fuga, Guido 88  
 Gabos, Otto 36  
 Gallina, Manuela 18n  
 Gallo, Claudio 19n  
 Gamba, Pipein (vd. Garuti, Giuseppe)  
 Garuti, Giuseppe 29-34, 43  
 Gary Peters (Asso di Picche) 78 (vd. Pratt H.)  
 Genette, Gérard 65, 74  
 Giannetto, Nella 18n  
 Gilmour, H. B. 21  
 Giornali Libri e Albi (casa editrice) 34  
 Il Giornalino (rivista) 35  
 Giurlando, Davide 17n, 18n  
 Gnoli, Antonio 97n  
 Godard, Jean-Luc 15n  
 Gordon, Charles Georges 103-106, 108  
 Graças Moreira De Sá, Maria 72  
 Graphic Novel 9, 16-17, 77, 89 (cuento gráfico), 91  
 Grassani, Ernesto 99, 100  
 Gravesande Hein's, Goverdus Henricus 55n  
 Grecchi, Luigi 35 (Roland Eagle)  
 Guerrini, Francesco 36  
 Gulliver 39 (vd. Swift J.)  
 Haggard, H. Rider 22  
 Hall, Peter 21  
 Hammet, Dashiell 33 (Secret Agent X-9)  
 Herman, David 17  
 Heston, Charlton 104  
 Hitchcock, Alfred 100  
 Hofstadter, Douglas R. 47n, 50, 53-54, 67, 74  
 Huberman, Didi 48, 73  
 Hugo, Victor 26  
 Huici, Adrián 48n, 69, 74  
 Hulk 17n, 113 (vd. Lee S).  
 Iliade 12 (vd. Omero)  
 L'Intrepido (rivista) 35  
 Iperrealismo 9  
 Jakobson, Roman 11  
 Jungle Jim 33 (vd. Raymond A.)  
 Kapur, Shekhar 104  
 Kitchener 103  
 Kubrick, Stanley 99  
 La Fontaine, Jean de 39  
 Lamartine, Alphonse de 12  
 Lanciani, Giulia 55n, 74  
 Lee, Ang 17n  
 Lee, Stan 17n (Hulk), 113 (Hulk), 120, 135n  
 Leone, Sergio 117  
 Leopardi, Giacomo (leopardiano) 108, 114  
 Leporini, Bernardo 34  
 Letteratura di genere 39  
 Letteratura popolare 39  
 Liberty, 30  
 Liebermann, Max 47  
 Linari, Enzo 93n  
 Linzaghi, Carlo 32  
 Lipszyc, Enrique 77  
 Liquidità 66 (vd. Bauman Z.)  
 Lisbona (città) 48, 51, 55, 57, 59, 61-62, 66, 69

Liszt, Franz 12  
 Lloyd, David 16  
 Locher, G. L. 55n, 56n, 57, 67, 70, 72, 74  
 London, Jack 26  
 Lubitch, Ernst 96  
 Lugones, Leopoldo 85  
 Lund, Hans 70, 74  
 Lynch, David 99  
 Lyne, Adrian 20  
 Lyria, Hado 70n  
 Macchia Nera 119 (vd. Disney W.)  
 Madame Butterfly 21 (vd. Puccini G.)  
 Mahdi 104-106, 109  
 Main, Alexander 12  
 Manara, Milo 22-23  
 Mandrake 33 (vd. Falk L.)  
 Mantegazza, Raffaele 93n  
 Mantovani, Fabio 36  
 Marcianò, Luigi 93n  
 Mari, Nicola 97  
 Marx, Groucho 95  
 Marzorati, Stefano 96n, 97n  
 Maté, Rudolph, 17  
 Mattioli, Massimo 36  
 McCloud, Scott 15n  
 McTeigue, James 16  
 Medda, Michele 99  
 Melville, Herman 59 (Bartleby), 73  
 Merian C. Cooper 103  
 Micheluzzi, Attilio 98  
 Mignacco, Luigi 99  
 Mildonian, Paola 19n  
 Miller, Frank 16, 17  
 Milton, John 39  
 Ministero degli Affari Esteri 82n  
 Minni 119 (vd. Disney W.)  
 Mitchell, William J. Thomas 52n, 74  
 Molino, Walter 10, 35, 42  
 Moliterni, Claude 84n  
 Mollica, Vincenzo 23n, 85n  
 Mondadori (casa editrice) 33  
 Il Monello (rivista) 35  
 Montale (montaliano) 114  
 Montanari, Giuseppe 99, 100  
 Montgredien (casa editrice) 25  
 Moore, Alan 16  
 Moretti, Franco 73  
 Moroni-Celsi, Guido 33-34  
 Motta, Luigi 10  
 Muñoz, José 88  
 Munroe, Kevin 94  
 Necker, (cubo di) 68-69  
 Neorealismo 9, 89  
 Nerbini (casa editrice) 33  
 Neri 36  
 Nespor, Marina 60, 74  
 Nizzi, Claudio 35  
 Novecento (vd. Baricco A.) 112, 114-116, 118-124  
 Novela histórica 89  
 Novello, Neil 11  
 Ochoa De Eguileors, Jorge 81n  
 Oesterheld, Héctor Germán 77  
 Olivier, Laurence 104, 105  
 Omero 12 (Iliade), 36, 39 (Achille)  
 Ong, Walter 59, 74  
 Ongaro, Alberto 79, 82, 87  
 Orlando 39 (vd. Ariosto L.)  
 Ostini, Alberto 93n  
 Paglieri, Claudio 93n  
 Pallottino, Paola 25n, 31  
 Paoletti, Rodolfo 32  
 Paperina 117 (vd. Disney W.)  
 Paperino 34, 35, 117 (vd. Disney W.)  
 Paravia (casa editrice) 29  
 Parmigianino 57n  
 Pavone, Ivo 79  
 Pereyra, Pablo 88

Perkins, Anthony 100  
 Perrault, Charles 39  
 Pestriniero, Renato 19n  
 Petitfaux, Dominique 78n, 83n  
 Phantom 33 (vd. Falk L.)  
 Piccato, Luigi 99  
 Piglia, Ricardo 91n  
 Pinal, Silvia 98  
 Pippo 118-121, 123, 124 (vd. Disney W.)  
 Pirandello, Luigi 16  
 Plaissetty, René 103  
 Poli, Alessandro 36  
 Porta, 36  
 Positivismo 43  
 Pratt, Hugo 18, 28, 36, 77, 78 (Gary  
 Peters), 79, 81-91 (CortoMaltese)  
 Puccini, Giacomo 21 (Madame Butterfly)  
 Radio Patrol 33 (vd. Schmidt C.)  
 Rama, Monica 25n, 31  
 Raymond, Alex 33 (Flash Gordon, Secret  
 Agent X-9, Jungle Jim )  
 Realismo 84  
 Realismo Magico 9  
 Reichenbach, Hans 53, 74  
 Reis, Carlos 48-49, 59, 62, 74  
 Resnais, Alain 15n  
 Reviati, Davide 36  
 Ricoeur, Paul 57, 75  
 Ripa, Cesare 66n, 75  
 Rivera, Jorge B. 87  
 Robbe-Grillet, Alain 15n  
 Robinson Crusoe 36, 39 (vd. Defoe D.)  
 Rodriguez, Robert 16  
 Roi, Corrado 94n  
 Roland Eagle 35 (vd. Grecchi L.)  
 Romance 39  
 Romano, Eduardo 87  
 Romero, George 97  
 Rostoptchina, Sofia 39 (Comtesse de  
 Ségur)  
 Roth, Tim 118  
 Ruggeri, Piero 36  
 Ruju, Pasquale 97  
 Sábato, Ernesto 65  
 Saint-Jean, Roxane 100n  
 Salgari settimanale di Grandi Avventure  
 (rivista) 34-35  
 Salgari, Emilio 10, 25-30 (Yanez de  
 Gomera), (Sandokan), (Tremal-Naik),  
 31 (Yanez de Gomera), 32 (Sandokan),  
 34 (Yanez de Gomera)-36 (Sandokan),  
 41-43(Yanez de Gomera), 103  
 Salvarani, Brunetto 93n  
 Saramago, José 9, 47-75  
 Sarri, Corrado 32  
 Sasturain, Juan 79n, 83n, 87n  
 Sauras, Rafaël 101n  
 Scapigliatura 43  
 Scarsella, Alessandro 19n, 75, 90n  
 Schattschneider, Doris 70, 75  
 Schettini, Ariel 86n  
 Schmidt, Charles 33 (Radio Patrol)  
 Sclavi, Tiziano 10, 93-101, 117 (Dylan Dog)  
 Scudiero, Maurizio 11  
 Secret Agent X-9 33 (vd. Raymond A. e  
 Hammet D.)  
 Seixo, Maria Alzira 52, 59, 65, 75  
 Semerano, Massimo 36  
 Serra, Antonio 99  
 Serravalli, Francesco 28, 43  
 Sharp, Don 104  
 Sileno 107 (vd. Virgilio)  
 Simon, Neil 97  
 Siniscalchi, Luigi 100  
 Smith, Wilbur 103  
 Snyder, Zack 16  
 Soffritti, Donald 36  
 Sonzogno (casa editrice) 27

Sossella, Luca 45n  
 Sousa Rebelo, Luís de 56n, 75  
 Spaghetti-western 41  
 Speirani, editore 29  
 Stevenson, Robert Louis 36-37, 41, 44  
 Surrealismo 9  
 Swift, Jonathan 39 (Gulliver)  
 Tanghetti, Arnaldo 32, 41  
 Tarantino, Quentin 17n  
 Tessari, Alessia 25n  
 Tex (albo a fumetti) 35  
 Thoreau, Henry D. 56, 75  
 Tim & Spud 22 (vd. Young L.)  
 Todorov, Tzvetan 15n  
 Tommasi, Dario 13n, 14n  
 Topolino 119, 120, 121, 123 (vd. Disney W.)  
 Topolino (albo a fumetti) 33, 34, 111, 117, 120n, 123n  
 Toppi, Sergio 10, 35, 103, 105, 106 (Braun 224/doppio T), 107-109  
 Tornatore, Giuseppe 117  
 Toschi, Luca 25n  
 Tremal-Naik 29, 30 (vd. Salgari E.)  
 Treves (casa editrice) 27, 29  
 Trovato, Stefano 10, 17n  
 Turcato, Giuseppe 25n, 28  
 Ulisse 36, 39, 108  
 Vacis, Gabriele 117, 118  
 Valagussa, Francesco 45n  
 Valdés, Eduardo 81n  
 Valéry, Paul 70, 75  
 Vazquez, Laura 88n  
 Vecchi (casa editrice) 33  
 Vecchio, Giuseppe 25n  
 Vercellone, Federico 52n, 73  
 Verdi, Giuseppe 117  
 Verne, Jules 25, 26, 39, 44  
 Vianello, Lele 88  
 Vianovi, Antonio 93n, 96n  
 Vigna, Bepi 99  
 Virgilio 107 (Sileno)  
 Vitti, Alessandro 36  
 Vivarelli, Piero 22n  
 Voghera (casa editrice) 29  
 Walser, Robert 47, 56, 75  
 Weiser (casa editrice) 25  
 Westphal, Bertrand 61, 75  
 Wingate Bob 105, 106  
 Woodley Mason, Alfred Edward 103  
 Wunenburger, Jean-Jacques 60, 69, 75  
 Yanez de Gomera (vd. Salgari E.)  
 Young, Lyman 22 (Tim & Spud), 33 (Cino e Franco)  
 Young, Terence 103, 104  
 Zagor 35 (vd. Bonelli S.)  
 Zanetti, Enrico 32  
 Zangirolami, Daniele 10, 122n  
 Zoltan, Korda 103, 104  
 Zucchini, Sonia 36