

GRAFICOTOPIE
CONFIGURAZIONI DELLO SPAZIO NEI FUMETTI DI VIAGGIO E MIGRAZIONE

Luca Bandirali, Stefano Cristante

Forma narrativa strutturalmente spazializzata, il fumetto – come altri media che operano attraverso la messa in quadro, dalla pittura al cinema – da una parte si articola nello spazio e dall'altra rappresenta lo spazio. In questo saggio ci occuperemo essenzialmente dei processi di trasformazione dello spazio che producono alternativamente l'ambiente, il paesaggio o, nei termini di Higson (1987), il *discourse space*, lo spazio discorsivo, e infine lo spazio onirico. Sullo sfondo di queste emergenze problematiche si posiziona la centralità dello snodo relazionale tra forme spaziali e forme sociali, su cui è ancora influente l'impronta investigativa di Simmel (1908). Le opere che prenderemo in esame sono racconti che hanno per protagonisti viaggiatori e migranti in senso lato, personaggi che compiono piccoli e grandi spostamenti per necessità, spirito di avventura, sete di conoscenza e che manifestano specifici sguardi sul mondo, da Tex a Corto Maltese, da Superman a Hulk, da Diabolik a Zanardi.

Parole chiave

Fumetto; Spazio; Ambiente; Paesaggio; Migrante; Turista.

GRAPHOTOPIES
SPACE CONFIGURATIONS IN TRAVEL AND MIGRATION COMICS

As a structurally spatialized narrative form, comics – like other media that operate through framing, from painting to cinema – are, on the one hand, structured in space and, on the other hand, represent space. In this essay our aim is to describe the processes of spatial transformation that produce alternately the environment, the landscape or, as Higgins defines it (1987), the discourse space, and finally the dreamlike space. Against the background of these issues lies the central importance of the relationship between spatial and social forms, which still shows the influence of Simmel's (1908) inquiry. We will analyse here stories that have travellers and, broadly speaking, migrants as their protagonists, characters who move more or less far away out of necessity, adventure spirit, thirst for knowledge, and who convey peculiar views of the world (from Tex to Corto Maltese, from Superman to Hulk, from Diabolik to Zanardi).

Keywords

Comics; Space; Environment; Landscape; Migrant; Tourist.

<https://doi.org/10.6092/issn.2035-7141/13875>

GRAFICOTOPIE

CONFIGURAZIONI DELLO SPAZIO NEI FUMETTI DI VIAGGIO E MIGRAZIONE*

Luca Bandirali, Stefano Cristante

Alcuni concetti spaziali¹

Cominciamo da alcune definizioni fondamentali che saranno utili per distinguere gli oggetti della nostra ricerca: spazio, ambiente, paesaggio e *discourse space*. Metteremo sempre in rapporto questi oggetti al punto di vista del personaggio e alla sua disponibilità o meno a compiere azioni nello spazio; ma terremo altresì in considerazione il rapporto del lettore con lo spazio rappresentato sulla pagina. In generale, parliamo di trasformazioni poiché lo spazio è un'entità fisica, mentre ambiente, paesaggio e spazio verbale sono oggetti sociali che derivano da un processo, per l'appunto, trasformativo: facendo riferimento a John R. Searle, sono «oggetti che esistono solo relativamente all'intenzionalità degli agenti» (2006, 17); vale a dire che mentre gli spazi fisici (canyon, deserti, foreste) esistono indipendentemente dalla nostra volontà, gli spazi sociali (ambienti e paesaggi) esistono perché ci siamo accordati sulla loro esistenza.

Osserviamo ora le trasformazioni principali che interessano lo spazio del fumetto.

Anzitutto, in quanto forma eminentemente narrativa (Kunzle 1973; Harvey 1979; Carrier 2000; Hayman e Pratt 2005), il fumetto trasforma lo spazio in ambiente, inteso come contenitore di azioni, sede di una concatenazione causale di eventi, terreno di negoziati e conflitti. Nello spazio trasformato in ambiente, i personaggi sono impegnati primariamente nel raggiungere i propri obiettivi. L'ambiente narrativo

* N.d.R.: Il presente articolo è stato aggiornato in data 14-03-2023 a seguito della segnalazione di errore nella trascrizione del DOI riportato nella prima pagina della versione pdf del saggio (DOI errato: <https://doi.org/10.6092/issn.2035-7141/12046>). Il pdf con il DOI corretto, visibile nella prima pagina di questo documento, è stato pubblicato il 14-03-2023 (DOI avviso: <https://doi.org/10.6092/issn.2035-7141/16534>).

¹ Il testo è stato discusso, progettato e organizzato da ambedue gli autori. I paragrafi 1, 2.1, 2.3, 2.3.1, 3.2, 3.3, 4.2 sono da attribuire a Luca Bandirali. I paragrafi 2.2, 2.3.2, 3.1, 4.1, 4.3 e 5 a Stefano Cristante.

o *setting* è dunque l'insieme coerente e inscindibile di personaggi, eventi e azioni nello spazio rappresentato. In un sistema narrativo, «un ambiente è definito anche dai tipi di entità che esso può contenere, ma in primo luogo dai tipi di eventi che vi si possono svolgere [...] Ogni ambiente è, in primo luogo, un insieme di condizioni che regolano ciò che al suo interno può o deve accadere» (Ferraro 2015, 55).

Il paesaggio nelle opere narrative è, al contrario, l'esito di un'interruzione, di una sospensione dell'azione che fa emergere istanze descrittive e contemplative. Il personaggio non è nelle condizioni di agire per raggiungere i suoi obiettivi, non può o non vuole farlo: e in tal caso lo spazio, attraverso un processo di intermediazione, si trasforma in paesaggio. Resta inteso che finché lo spazio svolge funzioni inerenti all'allestimento della concatenazione causale (svolge cioè la funzione ambientale) non può dirsi paesaggio (Lefebvre 2011). Il paesaggio, però, sebbene sia l'esito di una sospensione, non è semplicemente una pausa: è un elemento che porta un ulteriore contributo alla significazione. Il paesaggio del fumetto, in quanto libero da compiti drammaturgici, risulta infatti essere «particolarmente duttile per la trasmissione di umori, stati d'animo ed emozioni», analogamente a quanto teorizzato da Sergej M. Ejzenstejn (2003, 250) per il cinema muto.

Esiste poi una terza opzione alternativa a quella ambientale e paesaggistica; è quella dello spazio come sede di conversazione, lo spazio verbale, quello in cui il fumetto comunica attraverso la parola scritta. Si tratta di un *discourse space* (Higson 1987) anche nel senso della voce narrante, dunque spazio delle didascalie e dei pensieri; il tipo di spazio verbale di nostro interesse è incardinato su informazioni e scambi che prevedono una sorta di “occultamento ambientale e paesaggistico”: ciò consente al lettore di stralciare lo spazio dalla conversazione attraverso l'autosufficienza della scrittura, esaltata dall'apparente e improvvisa mancanza di un contesto spaziale. La memoria spaziale (sia ambientale che paesaggistica) ha talmente orientato l'immaginazione da consentire alle comunicazioni nei *balloon* una manovra di assorbimento dello spazio pur occultandolo, in parte o del tutto.

Un'opzione ulteriore è consentita dalla trasformazione dello spazio reale in spazio onirico, che può determinare una sospensione della narrazione o una sua

configurazione modale, allo stesso modo in cui l'imperfetto onirico sospende e dilata il racconto del vissuto agevolando «l'istituzione di un mondo senza contorni, di una realtà impalpabile che ostenta a ogni tratto la propria finzione, in una relazione che procede per giustapposizione di situazioni piuttosto che per enumerazione di tappe successive» (Nannoni 2004, 21).

In termini sequenziali, il tipo ambientale raggruppa le sequenze propriamente narrative; il tipo paesaggistico aggrega le sequenze descrittive; il tipo verbale include le sequenze informative, dialogiche e quelle riflessive che possiedono lo statuto dei pensieri e dei ricordi; il tipo onirico contiene le sequenze riflessive che possiedono lo statuto del sogno.

Processi di trasformazione spaziale del fumetto

Lo spazio come ambiente: Tex

Le avventure del ranger Tex Willer, personaggio creato da Gianluigi Bonelli e Aurelio Galleppini nel 1948 e ancora oggi protagonista di una serie mensile e svariate collane, hanno luogo negli Stati Uniti nella seconda metà del XIX secolo. Il protagonista, affiancato dal fido Carson e spesso anche dal figlio Kit e dal navajo Tiger Jack, ripara incessantemente i torti subiti dalle vittime di violenze, soprusi, raggiri; il suo raggio d'azione è molto ampio e comprende tutto il subcontinente nordamericano. In accordo con le norme del genere western, il fumetto di Tex riconfigura l'isotopia tematica e figurativa della *wilderness* opposta alla *civilization*; si tratta di una struttura conflittuale che ogni storia narrativizza mettendo in tensione individuo e comunità, natura e cultura, Est e Ovest (Kitses 1969), utilizzando l'ambiente come arena dei conflitti.

Per evidenziare la dimensione eminentemente ambientale del mondo narrativo di Tex, prenderemo in esame la storia scritta da Pasquale Ruju, disegnata da Stefano Biglia e pubblicata nella serie mensile regolare (formato 161 x 21 cm, bianco e nero) sugli albi compresi tra il n. 721 (*Attentato a Montales*, novembre 2020) e il n. 724 (*Colpo di Stato*, febbraio 2021). L'azione ha inizio a Chihuahua, in Messico, e si trasferisce in

Guatemala a partire dal n. 722, dunque per Tex e i suoi compagni si tratta di una trasferta piuttosto esotica. L'incidente scatenante di tutta la vicenda è presentato fin dalle prime battute, negli esterni urbani di Chihuahua: il governatore Montales, in carrozza, viene aggredito da un manipolo di sicari; il contesto urbano è funzionale all'agguato e all'inseguimento, tra svolte repentine e scarti improvvisi a schivare pallottole. Con un salto temporale ci troviamo qualche tempo dopo, all'arrivo di Tex in soccorso del vecchio amico Montales, attualmente convalescente; la villa in cui risiede viene assaltata da altri sicari e, sventato l'assedio, Tiger Jack si mette sulle tracce di un nemico in fuga. La prima vera sequenza in esterni extraurbani è rappresentata in due tavole (n. 721, 53-54) che descrivono questo inseguimento in un classico sintagma alternato; la prima vignetta della seconda tavola ci presenta Tiger Jack che dalla sommità di un poggio osserva un tipico panorama dell'altopiano del Chihuahua: tuttavia il suo interesse per ciò che vede non risiede nello spazio in sé (il paesaggio), ma nella figura in campo lungo che cerca di salvare la pelle infilandosi in una delle catapecchie del villaggio. Questo interesse pragmatico, e dunque narrativo, è esplicitato dalla voce interiore di Tiger Jack, che pensa: «Mmm...così è quello il suo rifugio» (ivi, 54). Lo stesso ambiente è interessato, più avanti, dall'arrivo di Tex, Carson e Kit a supporto di Tiger Jack, in una sequenza di vertiginoso salvataggio in cui lo spazio è decisamente in secondo piano (ivi, 63-65). Più avanti, i nostri eroi si mettono alla ricerca della residenza fortificata del mandante di tutti gli agguati sinora subiti; a pagina 78, la tavola si apre con una vignetta priva di figure umane, in cui si scorge un insediamento al centro dell'altopiano. Anche in questo caso, il nostro interesse (e quello dei personaggi) non è per il panorama, ma per il contenuto informativo che la vignetta ci trasmette; a ribadire questa funzione della vignetta, il *balloon* restituisce la voce fuori campo di uno dei *pards* che dice: «Il ranch dev'essere quello» (ivi, 78). La funzione informativa dell'ambiente è ciò che in termini cinematografici si può chiamare “il francobollo di Ejzenstejn”, ricordando questa definizione del cineasta sovietico: «Una singola inquadratura di paesaggio, incollata all'azione come un francobollo [...] funziona immancabilmente come mera informazione geografica» (2003, 262).

In una storia articolata in oltre quattrocento tavole come quella presentata, c'è una sola eccezione paesaggistica all'istanza ambientale: nell'albo intitolato *Guatemala* (n. 722, 101), Tex e i suoi *pards* percorrono a cavallo, al passo, un ripido sentiero di montagna e, nella condizione di transitorio indebolimento della catena causale degli eventi, si concedono un momento contemplativo, apprezzando la natura in sé: «Bella valle!», concede Tex al suo cicerone guatemalteco; «Il mio paese è un autentico paradiso, señor Willer», risponde l'interlocutore; ma subito, nella tavola successiva, l'attacco improvviso di un serpente precipita i personaggi nel dominio dell'azione.

In sintesi, Tex e gli altri personaggi agiscono nello spazio o si interessano allo spazio in previsione dell'azione; in tal senso, lo spazio di Tex è un ambiente.

Lo spazio come paesaggio: Corto Maltese

Corto Maltese, il marinaio apolide scaturito dall'immaginazione e dalla mano di Hugo Pratt (1927-1995), fa la sua apparizione in *Una ballata del mare salato*, un grande romanzo a fumetti del 1967. A partire da allora il personaggio si sposterà incessantemente in luoghi del pianeta anche tra loro distantissimi, portando con sé le complessità insite nel suo ruolo di “gentiluomo di fortuna”, ossia di avventuriero di una modernità inquieta e già in gran parte mondializzata, collocata nei primi decenni del Novecento, arco temporale voluto da Pratt per le sue storie e poi condiviso anche da Juan Díaz-Canales e Rubén Pellejero², i fumettisti spagnoli che hanno dato seguito alle avventure di Corto Maltese dopo la morte di Pratt.

Viaggiatore inesausto e irredimibile, Corto Maltese è il *medium* che consente a Pratt – a sua volta devoto al viaggio come costante biografica – di far conoscere al lettore terre poco note e città celeberrime, attentissimo al dettaglio di zone che la mente semplifica (deserti, mari, altopiani, foreste, paludi) e alla ricostruzione di architetture e di urbanistiche che il tratto disegnato ha il potere di presentare allo sguardo dello spettatore come nuove e insieme intime (Buenos Aires, Belfast,

² Lo sceneggiatore Juan Díaz-Canales (Madrid, 1972) e il disegnatore Rubén Pellejero (Badalona, 1952) sono gli autori cui la casa editrice Cong (fondata da Pratt e poi gestita da Patrizia Zanotti) ha affidato il prosieguo delle storie di Corto Maltese. A tutto il 2020 sono uscite tre nuove storie di Corto curate dalla coppia di fumettisti spagnoli: *Sotto il sole di mezzanotte* (2015), *Equatoria* (2017) e *Il giorno di Taromean* (2019).

Alessandria d’Egitto, Rodi, Hong Kong, Samarcanda, Venezia). Ci limiteremo a pochi esempi sui tanti possibili.

Già nell’esordio di *Una ballata del mare salato* Pratt disegna un catamarano squassato dalle onde dell’Oceano Pacifico, per l’occasione anche voce fuori campo della prima vignetta: «Sono l’Oceano Pacifico e sono il più grande di tutti. Mi chiamano così da tanto tempo, ma non è vero che sono sempre calmo. A volte mi secco e allora do una spazzolata a tutto e a tutti». Nella quarta tavola compare una cartina con la mappa che il catamarano sta tracciando dalla Nuova Guinea alle Isole Salomone³. Dopo due tavole svolte all’interno dell’imbarcazione, un binocolo consente di mettere a fuoco un uomo in balia delle onde in mezzo all’oceano, legato polsi e caviglie a una zattera costruita su una croce di Sant’Andrea. L’ultima vignetta della tavola, più lunga delle altre, allarga il campo sulle acque in cui ondeggia il malcapitato Corto Maltese, vera e propria vittima del paesaggio marino. Ma l’ostilità dura poco: progressivamente lo spazio intorno a Corto si distende fino a determinare prima addestramento e poi abitudine alla dimensione esotica, che Pratt padroneggia grazie alle proprie esperienze di viaggiatore e di nomade, restituita dettagliando tetti di capanne indigene, alberi dal lungo fusto elastico, spiagge a pochi passi dalla giungla e poi il mare, scandagliato sulla superficie così come sul fondo. Un mare così potente da assorbire lo sguardo di Corto Maltese anche nei momenti di maggiore stanchezza, fino a costituire il centro della comunicazione con il lettore che, al termine di *Una ballata*, sarà stato messo in condizione di aver visitato gli stessi spazi di Corto, e di averli introiettati insieme a lui.

Il paesaggio si propone così, già dalla prima avventura del marinaio, come uno spazio di interruzione dell’azione, bastevole in sé, fornendo elementi decisivi per consentire al lettore di accompagnare il personaggio con il supporto di ampie informazioni divulgative, così da vedere il mondo con gli occhi di Pratt.

³ A proposito delle cartine geografiche e delle controverse registrazioni degli spostamenti marittimi delle imbarcazioni che ospitano Corto Maltese in *Una ballata del mare salato*, si veda il fulmineo, erudito e divertente scritto di Umberto Eco *Geografia imperfetta di Corto Maltese*, contenuto in Eco (1998).

L'incipit de *La casa dorata di Samarcanda* (1980) è una tavola con dodici vignette virate sul grigio, in cui Pratt presenta Corto in passeggiata solitaria nelle vie di Rodi, facendo in modo di variare il campo visivo dal piano americano al primissimo piano di componenti architettoniche nella soggettiva dello sguardo del marinaio. Nella tavola successiva il grigio pomeridiano di Rodi si trasforma in nero notturno, dentro cui trova spazio una sequenza che rappresenta Corto sulla cupola di una moschea che nasconde un importante e segreto dettaglio. A quel punto il paesaggio si riapre al panorama urbano e prende vita un'azione di fuga. Attraverso gli scambi di prospettiva e di visione il paesaggio si modula dentro lo sguardo del lettore.

Un dispositivo più estremo è utilizzato da Pratt in altri incipit di racconti e romanzi grafici, dove dall'ingrandimento macroscopico di dettagli si arriva a una nuova definizione spaziale della situazione narrativa: accade in *Tango* (1985), dove grandi figure geometriche misteriose si rivelano, grazie a successivi rimpicciolimenti, bocce e birilli di un tavolo da biliardo di una sala di Buenos Aires, situazione successivamente presentata come una conseguenza di un rapporto tra spazi interni e spazi esterni del racconto. Accade in *Leopardi* (1973), dove grandi ed enigmatiche linee bianche e nere si comprimono in due vignette fino a dare vita al manto di alcune zebre ignare dell'approssimarsi di guerrieri-cacciatori africani dotati di scudi ugualmente bianchi e neri, creati per confondere gli equini nel paesaggio subtropicale. La visione prattiana a lenti di cannocchiale è un altro sintomo inequivocabile della propensione paesaggistica della sua narrativa, con l'aggiunta di una formula artistico-iniziatica che consegna il paesaggio al lettore come un'acquisizione induttiva, che dal particolarissimo (ingrandito) porta al panorama (stabilizzato solo dopo un'operazione di progressiva visualizzazione e messa a fuoco).

Potremmo continuare a lungo (come non pensare alla resa prattiana di Venezia, luogo proposto più volte e più volte riconsegnato alla sua *magia*, pur nella ricercata naturalezza del segno dell'artista), ma a questo punto sarà chiaro che Corto Maltese agisce nello spazio *provocando* paesaggio, e obbligando il lettore ad assorbirlo come un dato fondamentale per poter vivere l'avventura.

Lo spazio discorsivo, lo spazio onirico: Tex, Corto Maltese

Per introdurre lo spazio discorsivo nel fumetto, vogliamo confrontarci con il pensiero di Andrew Higson sulle principali manifestazioni dello spazio in alcuni media che operano attraverso l'inquadratura. Per quanto attiene al cinema, Higson distingue quattro forme: un paesaggio subordinato alla narrazione, che funziona puramente come ambiente; un paesaggio sempre subordinato alla narrazione ma riconosciuto dallo spettatore come paesaggio culturale; un paesaggio metaforico, che si accorda allo stato d'animo di un personaggio; e infine un paesaggio come spettacolo, «as images to be looked at, interesting in themselves as images» (Higson 1987, 8), che è il paesaggio vero e proprio in quanto oggetto privilegiato di contemplazione. Nel *frame* teorico della televisione come medium soprattutto sonoro e in particolare vococentrico, la principale forma di spazio è un «discourse space» (*ibidem*), uno spazio che esiste per essere abitato da una *voice over*, nei documentari televisivi sulla natura o sul *cultural heritage*, nei *game shows* che hanno riprese in esterni e nella pubblicità: questi spazi sono per Higson «landscapes with voices» (*ibidem*).

Trasferendo questo concetto in ambito fumettistico, e tornando ai casi precedentemente presentati, rileviamo una notevole ricorrenza di spazi discorsivi nelle storie di Tex. Si tratta spesso di vignette in cui i personaggi sono raffigurati in campo medio o lungo, scarsamente riconoscibili, con i *balloon* che ospitano il dialogo, o le didascalie che aggiornano il lettore sugli sviluppi dell'azione.

Attorno al fuoco: lo spazio discorsivo in Tex

Non è il caso di portare singoli esempi dello spazio discorsivo più comunemente utilizzato nelle storie di Tex; mentre possono risultare interessanti due occorrenze più rare ma ancora più caratterizzanti.

La prima è quella dello *spazio come medium del discorso*. Ne troviamo un esempio nell'incipit di un'avventura contenuta in un albo di grande formato (21×29,7 cm), il cosiddetto "Texone" (*I rangers di Finnegan*, n. 33, 2018, scritto da Mauro Boselli e disegnato da Majo). La tavola d'apertura, suddivisa in tre vignette, raffigura in sequenza: una figura a cavallo in campo lungo che osserva il deserto dell'Arizona punteggiato di formazioni rocciose; in un classico piano americano su sfondo bianco

vediamo da vicino l'osservatore, un nativo americano in posizione di vedetta, che imbraccia un fucile; infine, con il procedimento retorico della soggettiva, ci viene presentato l'oggetto del suo sguardo, un punto lontano nel deserto da cui lievitano volute di fumo. La seconda tavola chiarisce di cosa si tratta: un altro nativo, con l'ausilio di un fuoco acceso e di una coperta, compie i gesti necessari a produrre i segnali di fumo, una forma per comunicare a lunga distanza nelle aree pianeggianti.

L'ulteriore declinazione dello spazio discorsivo è quella, cui si accennava nell'introduzione, dell'occultamento ambientale e paesaggistico che si verifica negli esterni notturni. Se ne contano numerosi nella serie spin-off *Tex Willer*, prodotta a partire dal 2018; queste storie sono incentrate sulla giovinezza dell'eroe, quando vagava per gli Stati del Sud senza fissa dimora, in fuga dai tutori della legge. Abbiamo a che fare dunque con un Tex più marcatamente migrante, sempre in movimento e all'erta, talvolta in compagnia di fuggiaschi come lui; lo vediamo, in particolare, nell'albo intitolato *El Paso del Norte* (n. 26, dicembre 2020), intento in una lunga conversazione con il ladro di cavalli Jimmy Jones, nella notte appena rischiarata da un falò (ivi, 34-37, 47-48). Lo spazio discorsivo notturno consiste dunque in ampie campiture nere su cui si collocano *balloon* fittamente dialoganti.

Lo spazio onirico in Corto Maltese

In Corto Maltese è attiva una *poetica dello straniero* (Cristante 2016) costruita sia sulla fisionomia affascinante del marinaio apolide sia sulla ricchezza dei dialoghi tra i diversi personaggi di Pratt. Corto Maltese è uno straniero erudito e sapiente: non si vanta delle sue conoscenze, ma il suo autore non ne lesina l'uso, anche perché le avventure di Corto prendono spunto da ricerche (principalmente di tesori nascosti) impensabili senza una forte dose di conoscenza. Il contenuto dei testi a volte trasporta frammenti di opere letterarie nei *balloon* e, in generale, le istanze narrative prattiane risentono di *repêchage*, citazioni, rielaborazioni, parafrasi e rimaneggiamenti informativi in molte direzioni, dalla storia della filosofia all'esoterismo. Spesso lo spazio dei testi divora l'ambiente, e in questo modo Corto Maltese e i suoi interlocutori restano padroni di vignette in cui lo spazio deve essere immaginato e presupposto dal lettore. In altre occorrenze, una finestra sapientemente aperta fornisce un panorama che

intensifica l'azione, mentre altre volte i *balloon* interloquiscono tra loro, saturando lo spazio⁴.

Tornando a Pratt, vi è tuttavia uno spazio grafico del tutto peculiare alle strategie narrative di questo autore, ravvisabile in più punti delle opere dedicate a Corto Maltese: ci riferiamo allo *spazio onirico*. L'irruzione del sogno non avviene necessariamente con le stesse modalità, anche all'interno di un medesimo racconto.

In *La casa dorata di Samarcanda*, una delle storie più complesse mai realizzate da Pratt, i modi che determinano i sogni sono tre: nel primo caso (tavv. 47-51) si tratta di uno scivolamento onirico determinato dall'hashish fumato da un narghilè, e che provoca uno straniamento momentaneo nel marinaio. L'ambiente grafico cambia d'improvviso, generando decorazioni arabeggianti in pennino sottile utili a definire l'azione di Corto. Piccoli *balloon*, anch'essi più sottili dei tratti utilizzati per raffigurare Corto, riportano all'interno i volti appena accennati delle donne amate dal marinaio nel corso della sua vita. Al termine di questa sequenza (sei vignette in tutto) Corto Maltese si chiede: «Cosa mi sta succedendo? Non ho mai pensato a loro tutte insieme». Nella stessa vignetta Pratt disegna un triplice *Tock!* proveniente dalla porta della stanza, che già sembra richiamare la fine dello straniamento e il principio di una nuova azione "reale". Invece si tratta della prosecuzione della visione, che presenta al marinaio il proprio doppio: si tratta di una sequenza particolarmente complessa, perché Corto Maltese è già al corrente del fatto che nell'avventura che sta vivendo è presente un suo sosia, il crudele militare Timur Chevket, con cui è stato già scambiato all'esordio della vicenda (e che in effetti è praticamente indistinguibile da Corto). Il marinaio vede la porta aprirsi ed entrare sé stesso. Pensa allora che si tratti del suo sosia, ma Pratt ha in mente una complicazione in più: nello *spazio del sogno* ci si può incontrare, e subire anzi alcuni colpi bassi da parte della propria personalità onirica,

⁴ Si tratta di strategie grafiche e testuali che ricorrono in molti autori, e non sono prerogative del solo Pratt: per quanto riguarda ad esempio Andrea Pazienza (1956-1988), la saturazione delle vignette da parte di *balloon* pieni di testo è addirittura la protagonista di una celebre tavola delle avventure di Pertini (intitolata semplicemente *Pert*), dove a fianco dei "fumetti" contenitori di testo non compare nient'altro se non due cespugli graficamente appena accennati, da cui Pertini e il suo "luogosergente" Paz (una trasfigurazione demenziale dello stesso autore), invisibili, si scambiano battute demenziali.

senza bisogno di sosia. In questo caso il Corto Maltese sognato rimprovera l'altro: «... Lo sai che ti tacciano di essere un egoista, di non impegnarti a fondo, di fuggire la realtà». E prosegue: «Comunque sei accusato di non aver avuto né l'impegno cattolico verso la famiglia e nemmeno quello comunista verso la società. Come te la caverai?». Il Corto originale risponde sarcastico e allora il Corto onirico si riserva un'ultima battuta: «Me ne vado. È impossibile discutere con te oggi. Sei un arrogante presuntuoso che sfugge la verità». «La verità non esiste» è la risposta. In quel mentre compare Rasputin, lo squilibrato deuteragonista di molte storie di Corto, che vede uscire il Corto onirico dalla stanza in cui, una vignetta dopo, incontra – sembrerebbe – il Corto reale. Solo nella tavola successiva si capisce l'arcano: Rasputin e Corto, molto lontani fisicamente, sono entrati l'uno nel sogno dell'altro. Pratt ha volutamente complicato le cose eliminando le decorazioni arabeggianti e i tratti sottilissimi, così che il lettore è incapace – come il marinaio – di distinguere la realtà dal sogno.

Diversa è invece la modalità della seconda sequenza onirica (tavv. 64-65): Corto Maltese assiste a uno spettacolo di teatro *Karagöz*, il teatro d'ombre della tradizione turca, ma qualcosa non gli quadra nella messinscena. Non solo uno dei burattini assomiglia a Rasputin, ma le sue battute sembrano rivolgersi direttamente al marinaio. Corto si infila agitato nel retroscena, cercando i responsabili della beffa. Si imbatte invece in un energumeno gigantesco che lo stende con un cazzotto letale. Corto perde i sensi. Il passaggio dalla veglia al sogno avviene in una sola vignetta: Corto viene raffigurato in una realistica caduta a terra, ma il giaccone marinaresco da nero si fa bianco, a sottolineare la brusca transizione. Ne scaturisce un sogno, dove la marionetta si rivela effettivamente un rozzo doppione del pazzo Rasputin, pronto in questo caso ad aprire a Corto la porta del paradiso. È un Eden stilizzato e senza ombre, dove d'improvviso trova spazio una mezzaluna sospesa tra nuvole. Dietro la falce della luna si disegna la silhouette di Pandora, la più celebre delle innamorate di Corto. La ragazza si appoggia alla luna e tace, abbandonando poi il marinaio a una solitaria meditazione sotto la luna. Nella vignetta seguente Corto si risveglia bruscamente in un camion di soldati kurdi.

Infine, la terza modalità. In questo caso l'intreccio tra sogni è ancora più fitto: ora sembra essere il sosia Chevket a sognare, ma la confusione è massima. Nel sogno Chevket e Corto si incontrano, ma è Corto la figura irreali (sottolineata dalla mancanza dell'ombra). L'unico elemento che tiene insieme i due sosia e Rasputin è il sogno, ma lo slittamento tra questo spazio e quello della realtà inserisce il lettore in uno stato di incertezza, cui fa da specchio l'onestà percettiva di Corto: «Non riesco più a capire se tutta questa storia è un sogno mio oppure di Rasputin, o ancora di qualcun altro che sono ancora io senza sapere di esserlo... Troppa confusione. Chissà dove sono in questo momento?». La vicenda sarà risolta da Rasputin, che sorprenderà Chevket con una pistolettata, inverando la profezia della madre di Corto apparsa nei pensieri di Corto fin dalla decima tavola: «Mia madre raccontava che quando qualcuno incontrava il suo doppio era un presagio di morte... Un presagio di morte! Per tutti e due o per uno soltanto?».

In Corto Maltese il sogno è uno spazio denso e presente, e le sfumature grafiche che ne segnalano i percorsi sono destinate a intrecciarsi con la stabilizzazione narrativa e illustrativa. Tanto che i suoi paesaggi si sovrappongono alla fine a quelli reali, senza soluzione di continuità.

Lo spazio del migrante

Kal-El, il profugo di Krypton

Nel giugno del 1938 due fumettisti americani di origine ebraica, lo sceneggiatore Jerome (Jerry) Siegel e il disegnatore Joseph (Joe) Shuster, riuscirono a pubblicare la prima avventura di un personaggio in cui credevano ciecamente, al termine di una ricerca editoriale durata ben cinque anni. Superman, questo il nome della loro creatura, vide la luce nel primo numero dell'albo *Action Comics* della DC (Detective Comics), ed ebbe subito un successo travolgente. Il personaggio ha un'intera gamma di super-poteri, che si estenderanno nel corso del tempo e che derivano dalla sua origine aliena (ma antropomorfa). Proveniente dal pianeta Krypton, Superman è stato il bambino Kal-El, infilato in una specie di sottomarino spaziale dal genitore

scienziato Jor-El, giusto un attimo prima che Krypton esplodesse per un terrificante cataclisma. La navicella atterrerà nel campo di grano di una fattoria del Kansas, dove risiede una coppia di agricoltori senza figli (i coniugi Kent) che – ringraziando la buona e inaspettata sorte – adotterà il bambino.

Nelle storie originali di Superman questo antefatto è narrato molto succintamente: le sue avventure si susseguono invece frenetiche in un ambiente spiccatamente metropolitano, caratterizzato da grattacieli maestosi e grandi vie piene di umani affaccendati e motorizzati. Il contrasto tra il luogo dove Superman cresce e quello dove si trasferisce alla morte dei genitori adottivi (assumendo l'identità segreta del giornalista Clark Kent) è acuito dai nomi scelti per essi da Jerry Siegel: Smallville e Metropolis, come dire gli opposti spazi della vita americana.

Su questo nodo simbolico interviene anche un'opera recente, *Superman Anno Uno* (2020), scritta e disegnata da due grandi nomi del fumetto contemporaneo come Frank Miller e John Romita Jr. La storia racconta la biografia di Kal-El dal momento della distruzione di Krypton sino alle primissime avventure super-eroiche compiute con il costume a mantello reso celebre dalla comunicazione di massa del XX secolo. Krypton, pianeta di civiltà superiore a quella terrestre, viene rappresentato in una sola tavola con tre grandi vignette, più che sufficienti per far intravedere al lettore panorami avveniristici nel mentre avviene l'apocalittica distruzione. Il bambino viene inserito nella navicella che lo salverà: dopo il lancio, orchestrato da un affranto padre-scienziato, per Kal-El non c'è altro se non l'immane spazio cosmico, fino a che – tra bagliori scintillanti e impenetrabili oscurità – appare «qualcosa di bello, qualcosa di luminoso e splendente e perfetto. Un nuovo pianeta, quello promesso da papà. La Terra. Una nuova casa» (tav. 7). Increduli, i coniugi Kent accettano il proprio destino di genitori di un alieno che si mostra dolce e pacifico, sebbene in grado di sollevare automobili o saltare come un grillo gigante nei campi di grano. La natura è l'ambiente che contiene l'intera infanzia del bambino speciale, il cui super-udito gli rende difficile il sonno, consegnandogli ogni notte tutti i suoni della campagna. Durante il giorno il giovanissimo Clark si addestra nei campi col padre e comincia a frequentare la scuola: è già consapevole dei suoi immensi poteri, che possono rivelarsi difficili da tenere a

bada quando un gruppo di bulli tormenta i suoi amici. Sarà il padre adottivo a suggerirgli la strada da intraprendere: «No, sei... qualcosa che questo vecchio mondo non aveva mai visto prima d'ora. E lo cambierai. Con la tua semplice presenza. Perciò cambialo in meglio» (tav. 37). La tavola successiva mostra il ragazzo sulla sommità di un silos altissimo, dove nessuno tranne lui stesso avrebbe potuto trasportarlo. Lo sguardo di Clark non è quello di un condottiero che assapora il proprio futuro di capo: è piuttosto quello di uno straniero separato per sempre dal proprio mondo. «Io non sono di queste parti. Non sono nato sulla Terra. Sono uno strano ospite». Quando si approprierà anche del volo, nessuno spazio planetario gli sarà più precluso, e presto darà l'assalto alla conoscenza dello spazio cosmico. Ma il suo destino è di condividere lo spazio terrestre con la razza umana che ha deciso di proteggere.

Kal-El in ebraico significa “La voce di Dio”: Jerry Siegel non ha scelto a caso questo nome per il super-eroe, e la storia di Kal-El non è poi così lontana da quella della guida per eccellenza del popolo ebraico, Mosè. Rovesciando l'idea dell'eroe terrestre proteso alla conquista dello spazio (per esempio Flash Gordon), Superman è il profugo che rivela la propria potenza nello spazio della nuova terra.

Hulk come bobo nel ciclo di Al Ewing

Il ciclo di storie *L'immortale Hulk* di Al Ewing e Joe Bennett (2018 - in produzione) riporta in auge la figura di Bruce Banner, scienziato che in seguito a un incidente in laboratorio subisce una mutazione genetica; ogni volta che è sotto pressione, si trasforma in Hulk, un gigante arrabbiato dalla forza e dalla resistenza superumane.

L'idea è quella di trasformare Banner in una sorta di reduce che gira per gli USA, in provincia, lungo strade secondarie, nascondendosi al mondo; un misto tra John Rambo e Jack Reacher, con la tendenza a riparare i torti subiti dalla gente comune trasformandosi in Hulk quando cala il sole. Banner si muove a piedi, braccato come un animale, attraversando una periferia diffusa, senza margini; i luoghi di sosta sono stazioni di servizio, *diners*, motel di terz'ordine. L'Hulk di Ewing e Bennett ci appare dunque come un *bobo* contemporaneo, ricordando la definizione che ne ha dato la scuola di Chicago: «un lavoratore migrante, disposto a prestare la propria opera

dovunque ce ne sia bisogno» (Anderson 2007, 3). A volte è così disperato da dover rubare ad altri poveri, in un clima di desolazione e violenza ben esemplificato da una tavola contenuta in *His Hideous Heart* (n. 8, 2018): privo di indumenti (ogni trasformazione in Hulk li riduce a brandelli), Banner tenta di sottrarre i panni cenciosi che trova stesi nelle vicinanze di una roulotte; ma il legittimo proprietario sbuca fuori con un fucile e gli spara, ignaro del fatto che sta innescando una nuova, letale trasformazione. Più si va avanti nella storia, e più la periferia diventa terra desolata, sterile, contaminata: è questa l'arena dello scontro tra Hulk e uno dei suoi possenti antagonisti. In sostanza, Hulk attraversa la periferia animato da un desiderio di annullarsi che si estende allo spazio e lo devasta. Bennett raffigura più volte Banner che, esausto, siede sul letto di un motel, assorto come un personaggio di Edward Hopper. Ogni volta che alza lo sguardo, però, non osserva un panorama: vede se stesso come Hulk, «a projection of Bruce's powerlessness, eventually manifested after prolonged and chronic stress as a creature who could assert his power and dominance» (Mendoza Sayers 2007, 89). A questa proiezione di sé, Banner chiede incessantemente: «Non sono una persona cattiva, vero?», senza ottenere risposta.

La contemplazione come conquista in The Walking Dead

La saga *The Walking Dead* (2003-2019), scritta da Robert Kirkman e disegnata da Tony Moore prima e da Charlie Adlard successivamente, narra in ampiezza spaziale e temporale un fenomeno di mutazione sociale regressiva dell'intero pianeta causata da una pandemia; un virus provoca la morte e l'inopinata resurrezione degli individui, ridotti a forme di vita deambulanti ma non senzienti, i cosiddetti "zombi". La diffusione del virus costringe gli umani sopravvissuti a un'esistenza errabonda: in piccoli gruppi nomadi percorrono senza posa le strade di un'America in rovine, alla ricerca di cibo, di riparo e di armi per difendersi dagli zombi. Questa è solo la premessa di una narrazione epica che punta essenzialmente a costruire un nuovo mito di fondazione, ragionando sul rapporto tra ontologia sociale, tecnologia ed epistemologia. Ciò che ci interessa in questa sede è però anzitutto individuare in *The Walking Dead* la presenza di una particolare declinazione dello sguardo del migrante, lo sguardo plurale teorizzato da Edward Said (1978). Come evidenziato da Raffaele

Pavoni: «La percezione dell'esule [...] è sempre plurale e in grado non solo di cogliere, ma anche di promuovere le diverse dimensioni della cultura, in quanto un evento, un paesaggio, un'attività umana che si dispiegano davanti al suo sguardo lo faranno sempre sullo sfondo del loro ricordo di un ambiente diverso, lontano del tempo» (Pavoni 2018, 131). Lo sguardo dei sopravvissuti in continuo movimento si posa sulle campagne desertificate e sulle città distrutte, in un mondo rappresentato in scala di grigi; ovunque, essi cercano risorse e anticipano minacce, che possono giungere dagli zombi ma anche da altri sopravvissuti che vogliono appropriarsi del poco che è rimasto; ma oltre che nel presente della necessità, lo sguardo dei sopravvissuti è sempre contestualmente dislocato nel passato, nella dimensione dolorosa del ricordo di un Paese che non esiste più.

È proprio questo sguardo plurale a spingere i sopravvissuti verso forme di riorganizzazione sociale; soltanto ricostruendo la comunità umana possono tentare di liberarsi della paura e considerare certa la soddisfazione dei bisogni primari. Fino a quando questo traguardo non è oltrepassato, lo spazio di *The Walking Dead* è un ambiente: un vasto campo disseminato di ostacoli che si frappongono agli obiettivi primari. Prendiamo, ad esempio, una vignetta contenuta nel vol. 2, *Il lungo cammino* (p. 134), quando Rick Grimes, il leader di un piccolo gruppo di sopravvissuti, esorta i suoi compagni a esplorare i dintorni di una *freeway*: «Siamo rimasti a secco. È un po' che non troviamo carburante. Sparpagliamoci, cerchiamo delle auto abbandonate... Guardate dappertutto, se vi imbattete in una casa, segnalatelo. Deve pur esserci qualche posto in cui possiamo passare qualche notte per uscire dal camper. [...] Tenete le armi a portata di mano. Se vedete degli *zombie*, non lasciatevi circondare». Nella lunga fase di uscita dal dominio brutale della lotta per la sopravvivenza, i panorami a tutta pagina o a doppia pagina non sono mai paesaggi. Un esempio efficace è fornito dalle pagine iniziali del vol. 12 (*Vivere in mezzo a loro*). La prima pagina ci mostra Rick Grimes in piano medio che trasalisce e impreca. Voltando la pagina, vediamo che Grimes da posizione elevata osserva un villaggio protetto da colline boschive, ma non sta apprezzando l'amenità del luogo: è preoccupato dalle sagome degli zombi che intravede caracollare lungo le stradine del villaggio.

Anni dopo, quando finalmente la lotta incessante per la sopravvivenza si è positivamente conclusa, ai cittadini di questo mondo rinato viene concessa la sospensione dell'azione che consente l'astrazione e dunque la pratica culturale. Ora è possibile la riappropriazione dello spazio nella forma contemplativa del paesaggio, come vediamo nel vol. 22 (*Un nuovo inizio*). Rick Grimes fa visita alla sua vecchia amica Maggie, ora a capo di una delle comunità fortificate che prosperano in Virginia. La conversazione si svolge su una balconata a balaustra che affaccia sull'operoso villaggio; i due interlocutori si soffermano su ciò che ora possiamo chiamare propriamente paesaggio: raffigurati di spalle su una tavola che occupa due pagine intere (*splash page*), Rick e Maggie si perdono nella contemplazione dell'orizzonte, per metà occupato dalla natura rigogliosa e per metà dallo *skyline* di edifici. Fin dalla pittura del XV secolo, nota Jakob, «è la città che consente la percezione della natura» (2009, 54); e ricordando in tal proposito le figure di spalle che stazionano sulla balconata nella *Madonna del Cancelliere Rolin* di Jan van Eyck, ciò che la riflessione pittorica di Kirkman e Adlard mette ostentatamente in scena in questa tavola di *The Walking Dead* è proprio lo sguardo di Rick e Maggie «di fronte all'epifania dello spazio aperto e luminoso» (Jakob 2009, 55). A sottolineare ed esplicitare questa epifania estetica, Rick Grimes dice: «È meraviglioso, vero?» (vol. 22, 140-141).

Lo spazio del turista

Eva Kant e Diabolik turisti dell'azione

Lo spazio in cui si muovono i due celeberrimi criminali nati nel 1962 dalla fantasia delle sorelle Giussani – Angela (1922-1987) e Luciana (1928-2001) – è prevalentemente un ambiente urbano stilizzato e spersonalizzato, di cui è *magna pars* l'immaginaria città di Clerville⁵. L'ambiente urbano essenziale è perfettamente

⁵ L'idea del fumetto venne ad Angela Giussani: guardando dalla sua finestra i pendolari che approdavano quotidianamente alla stazione di Milano, Angela ritenne che un prodotto popolare intrigante avrebbe potuto consentire ai forzati dello spostamento un diversivo piacevole per un viaggio della durata di una mezzoretta. Si veda Barzi (2019).

adeguato alla realizzazione di un fumetto con solo due o tre vignette per pagina, caratterizzate da campi lunghi dove orchestrare l'azione, senza precludere la possibilità di dialoghi talvolta complessi e rivelatori.

Diabolik ed Eva Kant non sono instancabili: il loro modo di vivere prevede l'individuazione di obiettivi, l'ideazione di un piano e la sua messa in atto. Una volta concluso il colpo, la coppia si prende una pausa, favorita dall'ingegno di Diabolik che ha disseminato il territorio nei paraggi di Clerville di nascondigli introvabili e decisamente confortevoli, sovrabbondanti di gadget tecnologici. Il trinomio studio-azione-riposo è la scansione prevalente dei loro comportamenti, che solo occasionalmente possono essere definiti "sociali", visto che la coppia criminale ha relazioni esterne unicamente dettate da necessità di scopo, ossia ispirate a una saturante razionalità strumentale. Ecco che i periodi di quiete o riposo ben si attagliano alle modalità del turismo, non solo nei dintorni del loro ambiente urbano (che offre per altro coste e spiagge perfette per vacanze) ma talvolta anche in lontani luoghi esotici, dove Diabolik ed Eva Kant possono recarsi senza timore di essere riconosciuti grazie a maschere adattive di loro invenzione che ne alterano del tutto i lineamenti.

Può quindi accadere che anche negli intermezzi turistici si crei la possibilità di una nuova e imprevista azione, come accade nella storia *Mistero sotto il mare* (*Diabolik* n. 553, 1992). Nelle tavole di esordio Eva e Diabolik stanno prendendo il sole come due normali turisti, seppure al riparo da sguardi indiscreti perché hanno rinunciato ai mascheramenti, rappresentazione che li espone al riconoscimento collettivo. Distesi su materassini, i due innamorati si godono il sole. Ma Diabolik resta vigile, e nota un'imbarcazione, il Maristella, che «si ferma sempre in questa piccola baia per una mezz'ora» (ivi, 4) prima di andare al largo a pescare. Diabolik è un maestro nell'individuazione di discontinuità evenemenziali, da cui scaturiscono osservazioni più approfondite fino alla scoperta dell'opportunità favorevole a un'azione criminale. Dall'anomala sosta del Maristella scaturirà infatti una complessa vicenda di traffico di droga, di cui la coppia riuscirà ad avvantaggiarsi per mettere le mani su una gigantesca liquidità. Come al solito l'ispettore Ginko, eterno avversario e deuteragonista di

Diabolik, quasi riuscirà a sorprendere la coppia criminale, ma la loro superiorità tecnologica impedirà ancora una volta il realizzarsi del sogno del poliziotto.

Eva e Diabolik sono dunque turisti semi-permanenti, portati a scivolare fulmineamente da questa condizione, immersa in panorami piuttosto banali e da cartolina (corrispettivo turistico della stilizzazione dello spazio urbano), alla modalità dell'azione criminale grazie alla superiore dotazione tecnologica. Qualche volta, come in *Mistero sotto il mare*, può anche capitare loro di dover rinunciare a uno dei preziosi nascondigli. Nell'ultima vignetta della storia Eva Kant si lamenta proprio di questo: «Purtroppo abbiamo perso il rifugio di Rosenbay che mi piaceva tanto». «Amore» – conclude Diabolik al volante di uno straordinario gommone volante – «Con i miliardi che abbiamo preso ne compreremo un altro ancora più bello!».

Igort turista della contemplazione

Quaderni giapponesi (2015-2020) di Igort è un'opera in tre volumi che, in un registro diaristico e autobiografico, restituisce la rete di relazioni umane e culturali che legano profondamente l'autore sardo al Giappone. Ci occuperemo in particolare del secondo volume (*Il vagabondo del manga*), incentrato sull'esperienza di un nuovo viaggio in Giappone che, diversamente dai precedenti, è privo di una meta e aperto all'improvvisazione e allo spirito del momento. L'autore si ispira in tal senso alla vita e all'opera del poeta girovago Matsuo Basho, sempre in movimento verso «i paesaggi, gli incontri, perfino le intemperie» (ivi, 11). Fin dalle prime pagine Igort ci racconta le sue passeggiate contemplative, che lo portano al cospetto di ciliegi in fiore o lungo i pendii di montagne innevate. Spesso si tratta di luoghi ameni e impervi, oppure di piccoli spazi urbani destinati a scomparire, inghiottiti dalla contemporaneità. Lo sguardo di Igort, facendo riferimento allo studio di John Urry (1995), è uno sguardo romantico, che assegna un valore al percorso individuale di conoscenza autentica di una cultura e di apprezzamento di una «bellezza naturale indisturbata» (come la definisce Urry) o una «bellezza feroce e assoluta» (come la definisce Igort), lontana tanto dal trambusto metropolitano quanto dal turismo collettivo. La programmatica assenza di obiettivi pragmatici consente effettivamente a Igort l'accesso alla dimensione paesaggistica. Il tratto distintivo del suo modo di rappresentare tale

dimensione consiste in un frequente ricorso all'immagine isolata, non inserita in una sequenza. Questo tratto ci interessa particolarmente perché alcune fondamentali teorie attribuiscono al fumetto lo statuto di arte sequenziale (Eisner 1985; Groensteen 1999; McCloud 2006; Pratt 2009) regolata da «leggi di montaggio» (Eco 2008, 201).

La tavola isolata, sintatticamente non collegata a ciò che precede e segue, è invece un esempio di opzione non sequenziale, come vediamo nelle pagine 46-47, con un paesaggio rappresentato in un'unica vignetta che si estende in orizzontale nella parte alta delle due pagine, mentre il testo è collocato nel taglio basso; testo che non è ridondante e descrittivo rispetto all'immagine (un paesaggio rurale, con il cielo rosa che si riflette nelle risaie), ma che sviluppa discorsi interiori, propri di un diario: «Per anni ero tornato in Giappone, un luogo che oramai mi appariva come “casa”. Eppure quella fu la prima volta che mi abbandonai a un viaggiare senza scopo. Non c'erano appuntamenti o incontri da fare, viaggiavo per il gusto di perdermi. E forse, cominciai a capire, perdersi in luoghi sconosciuti permetteva di penetrare in stanze segrete, di un sé più profondo». La scelta della vignetta isolata e a sé stante è ricorrente nel volume (per esempio pp. 77, 91, 142-143) e dà un contributo intenso all'idea di paesaggio come oggetto che è stato selezionato dallo sguardo e riconfigurato da un medium.

Pacco di Andrea Pazienza: i turisti non sono tutti uguali

Massimo Zanardi, il personaggio più celebre del multiverso fumettistico di Andrea Pazienza (1956-1988), scaturisce dalla mente del giovane genio appena varcata la soglia dei fatidici anni Ottanta. Zanardi – Zanna per gli amici – inconfondibile per via del naso a becco e i capelli biondi e liscissimi a tratteggiare un volto allungato sovrastante un fisico magrissimo e teso, è uno studente liceale bolognese protagonista di alcune storie nere indelebilmente stampigliate nell'immaginario giovanile dell'epoca, in fuga dalla politica e dalle ideologie dei decenni precedenti. Zanna e i suoi amici/spalle Colasanti e Petrilli indagano il nulla prospettico di una condizione giovanile del tutto scissa dal mondo adulto e dove l'unico interesse è l'innalzamento delle adrenaline tramite avventure mozzafiato, immerse nel lato oscuro dell'ingegno: furti, tradimenti, ricatti, vendette, traffici di droghe dure. Dopo l'esordio stupefacente

di *Giallo scolastico* su *Frigidaire* del marzo 1981, Pazienza pubblicò sulla rivista una seconda storia di Zanna nell'ottobre dello stesso anno, intitolata *Pacco*.

In questa storia Zanardi si presenta nella condizione di turista. Lo ritroviamo nel campeggio Calabella, nel Gargano. Zanna è solo: i suoi amici cercano di contattarlo telefonicamente ma in un'epoca così precedente i cellulari sottrarsi è assai facile. Zanna sosta nella sua tenda. Ha già provveduto a un'azione "riprovevole", passando una notte di sesso con la moglie (peraltro incinta) di un insegnante campeggiatore con cui era partito da Bologna. Ora vuole stare in pace nella sua tenda, muraglia visiva per farsi gli affari suoi, cioè sostanzialmente drogarsi e ripensare alla fine di una storia d'amore bolognese su cui non avremo altri dettagli, se non – tramite telefonata di Petrilli – che la ragazza gli ha lasciato una lettera d'addio, con ogni probabilità dovuta a un suo ennesimo comportamento scorretto. Nessun paesaggio turba la modesta tendopoli: il mare si vede solo in una vignetta in notturna. Per il resto vige l'attendamento, dove si susseguono scene di interazioni stucchevoli tra giovanotti fricchettoni che Zanna mal sopporta, e che arrivano nel suo cubicolo indifeso dai suoni. Quando due vacanzieri gli propongono di partecipare all'acquisto di un grammo di eroina, Zanardi espone le sue perplessità al "garante" dell'acquisto, un frescone di "vicino Padova" che si proclama amico del contatto/corriere, un ricciuto e lombrosiano individuo chiamato "l'Impiccato". Alla fine della contrattazione Zanna accetta di sganciare 30 "sacchi" per l'acquisto e attende disincantato l'esito dell'impresa, che prevede l'approvvigionamento a San Severo di Foggia, a circa sessanta chilometri dal camping (nonché patria di Pazienza). Zanna sa perfettamente che l'Impiccato non si farà più vedere, ma si diverte ad attendere che gli eventi confermino le sue previsioni. Quando è evidente che l'Impiccato è scomparso e che ha lasciato nel campeggio la sua tenda tarlata solo per depistare gli sprovveduti padovani, Zanna si mette in azione. La sua Golf nera decappottabile è al centro di ameni paesaggi pugliesi, non screziati da rumori né da pensieri. Arrivato a San Severo e parcheggiata la Golf, Zanna inizia una rapida indagine per individuare l'Impiccato. In dieci vignette il turista ha già captato il territorio del nemico. Lo sorprende alle spalle. Pazienza non si degnava neppure di documentare l'atto di violenza,

e si limita a scrivere in una vignetta vuota: «Zanna colpisce l'Impiccato con un mattone sulla testa». Rimonta in macchina, leggermente sudato. I turisti, avrà ora capito l'Impiccato, non sono tutti uguali. Il viaggio è finito.

Conclusioni. Più tempo per lo spazio

Al termine di questa indagine sui processi di trasformazione spaziale *medium specific* emerge la peculiare temporalità della ricezione del fumetto, ampiamente sottolineata da John Henry Pratt: «Because a reader of comics can take as much time as he or she wants to process a narrative, comics allow the reader to dwell on meanings and imagery in a way that is simply impossible in art forms like film that force a certain speed of perception» (2009, 115). La disponibilità del lettore a soffermarsi più o meno tempo sulle tavole di un fumetto è un dato che amplia le possibilità di trasformazione dello spazio. Potremmo dire che da una parte abbiamo delle trasformazioni operate dall'intenzionalità narrativa: è il fumetto a determinare se gli spazi che osserviamo sono ambienti (contenitori dell'azione), paesaggi (oggetti della contemplazione), spazi discorsivi (sedi di conversazione), spazi onirici (sedi di relazione, più o meno ambigua, tra veglia e sonno). Dall'altra parte, al livello del lettore, c'è un atteggiamento ricettivo che collabora a queste trasformazioni e, in certa misura, le determina. In particolare, la libertà del lettore di fumetti di decidere quanto e dove soffermare la propria attenzione è un elemento decisivo per consentire la trasformazione dello spazio in paesaggio. È il lettore stesso, in virtù di un atteggiamento più pittorico che narrativo, più sensibile all'immagine che al testo, più contemplativo che pragmatico, a interrompere o a indebolire la concatenazione causale degli eventi, condizione necessaria perché vi sia paesaggio.

Questa collaborazione del lettore di fumetti ci porta a riflettere, in ultima analisi, sui meccanismi che regolano la visione e l'interpretazione dello spazio al livello dell'ontologia primaria. In questo senso, il pensiero di Simmel ci consente di cogliere il processo di produzione del paesaggio come effetto di uno sguardo soggettivo posto di fronte a uno spazio (la natura) che non è più tenuta insieme da un sentimento

unitario e universale. Per Simmel, nella modernità non c'è più natura ma un elenco di oggetti disseminati nello spazio («alberi e acque, prati e campi di grano, colline e case») rispetto ai quali il soggetto è chiamato ad operare una sintesi. Simmel attribuisce al soggetto della percezione la possibilità di costruire il paesaggio mediante uno sguardo prima analitico e poi sintetico, «con i più diversi gradi di attenzione» (2006, 53). La scelta arbitraria della velocità di lettura del fumetto è dunque simile alla scelta del soggetto posto di fronte alla natura, che è a sua volta simile alla creazione artistica. Nei termini di Simmel (2006, 58):

Quel che fa l'artista: delimitare nella corrente caotica e nell'infinità del mondo immediatamente dato una parte; concepirla e formarla come un'unità, che ora trova il proprio senso in se stessa, tagliando i fili che la collegano al mondo e riallacciandoli nel proprio punto centrale – proprio questo facciamo anche noi, in misura minore e con meno coerenza, in modo frammentario e con limiti incerti, non appena invece di un prato, di una casa, di un ruscello, di un movimento delle nuvole, vediamo un “paesaggio”.

Bibliografia

- Anderson, Nels (1997), *Il Vagabondo. Sociologia dell'uomo senza dimora*, Roma, Donzelli.
- Barzi, Davide (2019), *Le regine del terrore. Le ragazze della Milano bene che inventarono Diabolik*, Milano, La Nona Arte.
- Carrier, David (2000), *The Aesthetics of Comics*, Filadelfia, University Park, Penn State University Press.
- Cristante, Stefano (2016), *Corto Maltese e la poetica dello straniero*, Milano-Udine, Mimesis.
- Eco, Umberto (2008), *Apocalittici e integrati* [1964], Milano, Bompiani.
- Eco, Umberto (1998), *Tra menzogna e ironia*, Milano, Bompiani.
- Eisner, Will (1985), *Comics and Sequential Art*, New York, W.W. Norton & Company, 2008.
- Ejzenstejn, Sergej M. (2003), *La natura non indifferente* [1964], Venezia, Marsilio.
- Ferraro, Guido (2015), *Teorie della narrazione. Dai racconti tradizionali all'odierno storytelling*, Roma, Carocci.
- Groensteen, Thierry (1999), *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France.
- Harvey, Robert C. (1979), *The Aesthetics of the Comic Strip*, «Journal of Popular Culture», 12, pp. 641-652.
- Hayman, Greg, Pratt, Henry J. (2005), *What Are Comics?*, in D. Goldblatt e L. B. Brown (a cura di) *Aesthetics*, Upper Saddle River, NJ, Pearson Prentice Hall, pp. 419-424.
- Higson, Andrew (1987), *The landscapes of television*, «Landscape Research», 12, 3, 1987, pp. 8-13.
- Jakob, Michael (2009), *Il paesaggio*, Bologna, Il Mulino.
- Kitses, Jim (2018), *Horizons West. Directing the Western from John Ford to Clint Eastwood*, London-New York, Bloomsbury.
- Kunzle, David (1973), *The Early Comic Strip*, Berkeley, University of California Press.
- Lefebvre Martin (2011), *On landscape in narrative cinema*, in «Canadian Journal of Film Studies», vol. 20, n. 1, pp. 61-78.
- McCloud, Scott (1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, MA, Tundra.
- Mendoza Sayers, Jennifer (2007), *The Incredible Hulk and Emotional Literacy*, in Lawrence C. Rubin (ed.) *Using Superheroes in counseling and play therapy*, New York, Springer, pp. 89-103.
- Nannoni, Catia (2004), *L'imperfetto tra linguistica e traduzione*, Trieste, EUT.

- Pavoni, Raffaele (2018), *Gli sguardi degli altri. Rappresentazioni e autorappresentazioni dei migranti nel paesaggio urbano*, «H-ermes. Journal of Communication», vol. 13, pp. 131-166.
- Pratt, Henry J. (2009), *Narrative in Comics*, «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», vol. 67, n. 1, pp. 107-117.
- Said, Edward (2002), *Orientalismo. L'immagine europea dell'Oriente* [1978], Milano, Feltrinelli.
- Searle, John R. (2006), *La costruzione della realtà sociale*, Einaudi, Torino.
- Simmel, Georg (2006), *Saggi sul paesaggio* [1903], Roma, Armando Editore.
- Simmel, Georg (1998), *Sociologia* [1908], Torino, Edizioni di Comunità.
- Urry, John (1995), *Lo sguardo del turista*, Roma, SEAM.

Nota biografica

Luca Bandirali collabora con il Dipartimento di Beni Culturali (Università del Salento). Il suo principale ambito di ricerca è quello della teoria e della tecnica narrativa del cinema e della televisione.

luca.bandirali@unisalento.it

Stefano Cristante è professore associato di Sociologia della Comunicazione presso l'Università del Salento. Si occupa principalmente di comunicazione politica e sociologia culturale. È direttore di *H-ermes Journal of Communication*.

stefano.cristante@unisalento.it

Come citare questo articolo

Bandirali, Luca, Cristante, Stefano (2021), *Graficotopie: configurazioni dello spazio nei fumetti di viaggio e migrazione*, «Scritture Migranti», *Viaggio e sconfinamenti*, a cura di Emanuela Piga Bruni e Pierluigi Musarò, n. 14/2020, pp. 247-273.

Informativa sul Copyright

La rivista segue una politica di “open access” per tutti i suoi contenuti. Presentando un articolo alla rivista l'autore accetta implicitamente la sua pubblicazione in base alla licenza Creative Commons Attribution Share-Alike 4.0 International License.

Questa licenza consente a chiunque il download, riutilizzo, ristampa, modifica, distribuzione e/o copia dei contributi. Le opere devono essere correttamente attribuite ai propri autori. Non sono necessarie ulteriori autorizzazioni da parte degli autori o della redazione della rivista, tuttavia si richiede gentilmente di informare la redazione di ogni riuso degli articoli. Gli autori che pubblicano in questa rivista mantengono i propri diritti d'autore.