



«NOI FUMETTARI FACEVAMO LETTERATURA»^{*}:

PERFORMATIVITÀ DEL FUMETTO E NARRAZIONE POSTMODERNA IN CORTO MALTESE

Paolo Pizzimento

ABSTRACT. This essay analyses, through the theoretical and critical lens of Performance Studies, comics as a medium capable of articulating a co-belonging relationship between the iconic and verbal domains and as a non-derivative literary fact that fully belongs to literature proper. In addition, it examines Corto Maltese's comics, in which Hugo Pratt deploys narrative techniques common to modern and postmodern literature.

PAROLE CHIAVE: Performance Studies, Literary Theory, Comics Studies, Hugo Pratt, Corto Maltese

1 – FUMETTO ED EPISTEMOLOGIA DELLA PERFORMATIVITÀ¹



na riflessione sulla letteratura che accosti ai tradizionali strumenti della critica il paradigma epistemologico dei Performance

Studies può assumere efficacemente il fumetto come oggetto di studio privilegiato. Da un lato, infatti, questo *medium* esibisce peculiari strategie di interazione e conflitto tra il codice verbale e quello figurativo e attira l'attenzione dello studioso per le tecniche narrative che utilizza; dall'altro, quelle che potrebbero essere definite le pietre miliari del fumetto – senza

^{*} Ventavoli 1992: 1.

¹ Questa sezione rielabora ed amplia il paragrafo *Il fumetto "as performance"*, già pubblicato in Tomasello, Pizzimento 2021.

pretese di esaustività, penso a *L'Eternauta* (Héctor Oesterheld e Francisco Solano López, 1957-59; Héctor Oesterheld e Alberto Breccia, 1969), *Corto Maltese* (Hugo Pratt, 1967-1995), *Contratto con Dio* (Will Eisner, 1978), *V per Vendetta* (Alan Moore, David Lloyd, 1982-1985), *Perramus* (Juan Sasturain, Alberto Breccia, 1985), *Pompeo* (Andrea Paziienza, 1985), *Batman: il ritorno del cavaliere oscuro* (Frank Miller, 1986), *Watchmen* (Alan Moore, Dave Gibbons, 1986-87), *Maus* (Art Spiegelman, 1986-1991), *Sandman* (Neil Gaiman e AA.VV., 1988-1996), *From Hell* (Alan Moore, Eddie Campbell, 1989), *Sin City* (Frank Miller, 1991-2000), la *Saga di Paperon de' Paperoni* (Dan Rosa, 1992-1994), *Blankets* (Craig Thompson, 2003), *Persepolis* (Marjane Satrapi, 2000-2003), *La mia vita disegnata male* (Gipi, 2008)² – presentano un'evidente e ormai indiscussa caratura letteraria³ e hanno esercitato un impatto culturale talvolta persino determinante sulla cultura occidentale.

La possibilità, prospettata da Schechner, di interrogare un testo *as a performance*⁴ può applicarsi al fumetto ed offrire preziosi spunti alla già cospicua riflessione di matrice essenzialmente semiologica sul tema. Sotto questa luce, una prima, basilare forma d'indagine prende in oggetto il fumetto in quanto frutto della performance artistica di uno o più disegnatori; performance che, beninteso, non è finalizzata alla restituzione di immagini "realistiche" come, ad esempio, quelle della fotografia. Il disegno fumettistico, in effetti, si allontana anche considerevolmente dalla somiglianza col reale, rispetto alla quale agisce generalmente "per sottrazione" o, per dir meglio,

per *astrazione iconica*. L'immagine della realtà è sostituita dalla linea grafica e dal tratteggio e, in base al concreto bisogno espressivo dell'autore, i dettagli non pertinenti sono eliminati o attenuati mentre, per converso, quelli più rilevanti sono sottolineati ed enfatizzati. Profondamente performative sono le modalità in cui ciascuno stile fumettistico incorpora nell'inevitabile sintesi dell'arte disegnata gli elementi del mondo. Uno stile improntato al realismo manifesterà attraverso la propria ricchezza una più precisa somiglianza con la realtà, aspirando a cogliere "più mondo" possibile; uno più orientato all'astrazione punterà invece su un'immagine ridotta ai suoi elementi minimi e, dunque, sul significato più immediato e diretto che essa può veicolare. McCloud propone uno schema piramidale in cui inquadrare i vari stili fumettistici: alla base è posto il *continuum* tra somiglianza e significato (all'estremo del quale si dà la parola scritta, in cui il significato è al suo massimo grado e la somiglianza al minimo) e al vertice la pura astrazione, che si allontana tanto dalla somiglianza quanto dal significato.



FIG. 1. LO SCHEMA A PIRAMIDE DI MCCLOUD (2018: 60 SS.).

Tutti gli stili fumettistici trovano collocazione in vari luoghi di questo schema, a misura che rispondano a un maggior

2 Sono innumerevoli le escursioni di autori di fumetti nel canone letterario: ad esempio, Dino Battaglia con le sue trasposizioni di Melville, Poe, Lovecraft, Maupassant etc., Go Nagai con la sua *Divina Commedia (Dante Shinkyoku)*, 1994-1995) o Alan Moore con i lovecraftiani *Neonomicon* (2010) e *Providence* (2015-2017). Né è possibile tralasciare i molti autori di letteratura che hanno intercettato il fumetto, come Buzzati con il *Poema a fumetti* (1969) e Cortázar con *Fantomas contro i vampiri internazionali* (1975). Tra i critici, tuttavia, non manca chi vuole scardinare l'accostamento alla letteratura per affermare che il fumetto è altro, è oltre, e quindi richiede «di riappropriarsi di una propria dimensione, autonoma e originale, mettendo in secondo piano i pur presenti aspetti derivati da altre arti e forme narrative» (Tosti 2016: 7).

3 Una consolidata trafila di studi ha ragionato sul valore artistico e letterario del fumetto e sul suo "funzionamento". Solo per citarne alcuni: Waugh 1947; Della Corte 1961; Eco 1964; Fresnault-Deruelle 1972 (tr. it. 1977); Gubern 1972 (tr. it. 1975); Krafft 1977 (tr. it. 1982); Calvino 1988; Peeters 1991 (tr. it. 2000); Groensteen 1999 (tr. it. 2011); Tosti 2016; McCloud 1993, 2000, 2006 (tr. it. 2018); Barbieri 2020.

4 Cfr. Schechner 2018: 58-90.

realismo o a una maggior sintesi iconica o esprimano un grado di astrazione più alto o più basso. Mette conto rilevare, perciò, che il disegno fumettistico, anche il più realistico, non è mai rappresentazione ma già *in sé* espressione, linguaggio, stile. Esso costituisce, oltreché il risultato, soprattutto il veicolo dell'*intentio* dell'artista; ed esattamente in questi termini può essere interrogato efficacemente dall'approccio schechneriano.

Un'ulteriore riflessione in termini performativi sul fumetto si sposta dal piano della realizzazione artistica a quello della teoria. La riflessione articolatasi da Warburg alle neuroscienze cognitive, passando per l'antropologia, l'archeologia e la paleontologia, ha ampiamente dimostrato come il "fare immagine" sia inscritto nella biologia e nei comportamenti essenziali dell'*Homo sapiens* almeno quanto il narrare attraverso la parola⁵. McCloud nota come le immagini incise nelle caverne del neolitico, di gran lunga precedenti alla scrittura, assommino in sé tanto una dimensione visiva (*showing*) quanto una verbale (*telling*): ed è del tutto evidente che, in questi casi, la prima dimensione sia predominante mentre l'altra esista solo *in nuce*. Se da allora si è consumato un progressivo, inevitabile divorzio tra iconico e verbale, il fumetto in qualche modo recupera e rimedia in maniera peculiare la primigenia coesistenzialità tra *showing* e *telling*⁶. A questo proposito, un ormai diffuso approccio "archeologico" al fumetto tende a chiamare in causa un certo numero di "antenati illustri" di questo *medium*: i geroglifici egizi, la Colonna di Traiano, l'Arazzo di Bayeux, i codici aztechi o *picture-stories* moderne come *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish-Plot* di Francis Barlow (1682), *The Harlot's Progress* di William Hogarth (1732), *Lenardo und Blandine* di Joseph Franz von Göz (1783) e *The royal milling match* di William Heat (1811).



FIG. 2. WILLIAM HOGARTH, INCISIONE DA *THE HARLOT'S PROGRESS* (1732).

Questo approccio, quantunque non privo di fondamento e d'interesse, rischia nondimeno di accostare il fumetto a prodotti culturali anche estremamente distanti sulla base di somiglianze vaghe o accidentali e, dunque, a semplificare la specificità e la complessità di questo *medium*⁷. Hugo Pratt ha affermato perentoriamente:

Il fumetto non ha bisogno di cercarsi dei grandi antenati che non esistono come gli arazzi di Bayeux o la colonna di Traiano. Il fumetto ha le sue origini nella grande stampa e in America, punto e basta. Non deve preoccuparsi di essere un'arte⁸.

L'autore centra un punto fondamentale: non solo il fumetto è impensabile al di fuori del *Sitz im Leben* culturale e socioeconomico che l'ha generato ma, soprattutto, sin dalla sua nascita – si consideri o meno *Yellow Kid* come "il primo fumetto" della storia – dispone di un codice espressivo peculiare e per molti versi irriducibile ai tanto citati "antenati illustri" che pur presentano vari aspetti *grosso modo* riconducibili ad esso⁹. Discorso almeno in parte diverso per i "proto-fumetti" di Rodolphe Töpffer, che esibiscono virtualmente alcune delle proprietà più caratteristiche del fumetto, dal metodo di produzione di massa (la litografia autografica) all'uso di vignette – sebbene ancora prive dei caratteristici *balloon* –, fino all'interdipendenza tra parola e im-

5 A tal proposito cfr. Cometa 2021.

6 McCloud 2018: 10 ss.

7 Per una critica assai ampia e ragionata all'approccio "archeologico", cfr. Tosti 2016, in particolare ai capp. II e III.

8 Pratt 2006: 91 ss.

9 Cfr. Smolderen 2009 (tr. it. 2021).

magine. Su quest'ultimo punto, peraltro, l'artista ginevrino mostra una notevole e precoce consapevolezza teorica:

Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose de dessins autographiés au trait. Chacun des dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman d'autant plus original qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose¹⁰.

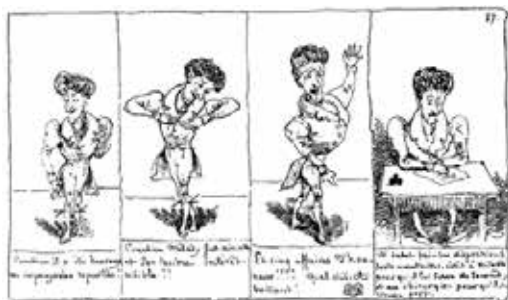


FIG. 3. RODOLPHE TÖPFFER, LITOGRAFIA DA *HISTOIRE DE M. JABOT* (1833).

Da Töpffer ai fumetti moderni, in ogni modo, rimane costante l'idea secondo cui «è il racconto basato sul segno grafico che precede e condiziona quello verbale-alfabetico, che viene costretto negli spazi lasciati liberi dai disegni»¹¹. Nondimeno, se una prima teoria è abbozzata, il fumetto continuerà a lungo ad eludere perveracamente la propria definizione ed anzi, a misura della complessità che acquisisce nel tempo, si rende sempre più tetragono ai tentativi di inquadramento critico. Tra gli studiosi moderni, ad esempio, Kunzle elenca quattro “condizioni” perché si possa parlare di fumetto:

- 1) There must be a sequence of separate images;
- 2) There must be a preponderance of image over text;
- 3) The medium in which the strip

appears and for which it was originally intended must be reproductive, that is, in printed form, a mass medium;

- 4) The sequence must tell a story that is both moral and topical¹².

Secondo Blackbeard, invece, il fumetto è

a serially published, episodic, open-ended dramatic narrative o series of linked anecdotes about recurrent identified characters, told in successive drawings regularly enclosing ballooned dialogue or its equivalent and generally minimal narrative text¹³.

Se si vuol fare un appunto a queste affermazioni, è che esse generano una certa confusione tra il *medium* in sé e il suo contenuto. Una definizione «assolutamente neutra per quanto riguarda stile, qualità o argomento trattato»¹⁴ è quella ormai inaggirabile di Eisner, che parla di “arte sequenziale”, cioè di «una forma artistica che si basa sul “mettere insieme” disegni – o immagini – e parole per creare una storia o rendere in forma drammatica un concetto»¹⁵. Certo: questa formula tradisce tutta l'ansia dell'autore di trovare un'alternativa a terminologie troppo connotate e degradanti – quale ad esempio “comics” – e di promuovere il fumetto come fatto artistico; affonda, inoltre, in «una certa “ideologia cinema-centrica” in voga nella prima semiotica non-letteraria (o almeno non solo) che si applicò al fumetto»¹⁶. Nondimeno, getta una luce interessante su numerose questioni di natura eminentemente performativa legate al *medium* in analisi. Il fatto che a costituire il *proprium* del fumetto sia non tanto il disegno quanto la sua *messa in sequenza*, infatti, apre alla considerazione che la narrazione fumettistica avvenga proprio a partire da tale sequenza ed elicit la partecipazione attiva del lettore.

10 Töpffer 1837: 335. Nell' *Essay de physiognomie* del 1845 (in Giuffredì 2001: 212-240), inoltre, Töpffer parla di “letteratura figurata” (“littérature en estampes”): «Fare della letteratura figurata non significa sfruttare un dato soggetto per trarne, spesso fino a toccare il fondo, tutto ciò che esso comporta. Non significa mettere al servizio di una fantasia unicamente grottesca una matita naturalmente burlona. Non significa nemmeno mettere in scena un proverbio o rappresentare un gioco di parole. Significa piuttosto inventare realmente un dramma qualsiasi le cui singole parti, organizzate secondo un progetto, confluiscono a formare un tutto. Significa aver fatto un libro» (Ivi: 216). Cfr. McCloud 2018: 25 e Smolderen 2021, in particolare al cap. III.

11 Tosti 2016: 443.

12 Kunzle 1973: 2.

13 Blackbeard 1974: 41.

14 McCloud: 13. Cfr. Ivi: 29 ss.

15 Eisner 1997: 7.

16 Stefanelli 2010.

Sulla scia di Eisner, Groensteen parla di “solidarietà iconica”:

Definiremo solidali le immagini che, facendo parte di una sequenza, presentano la doppia caratteristica di essere separate [...] e di essere plasticamente e semanticamente sovradeterminate dal fatto stesso di coesistere in *praesentia*¹⁷.

Nella medesima direzione si muove McCloud, che declina la formula eisneriana parlando di «immagini e altre figure giustapposte in una deliberata sequenza, con lo scopo di comunicare informazioni e/o produrre una reazione estetica nel lettore»¹⁸. Lo segue in parte Horrocks il quale, riprendendo anche Kochalka¹⁹, preme sull'idea che il fumetto, più che raccontare una storia, sappia *creare dei mondi*:

Now, most discussion about comics (or fiction, for that matter) assumes that their main purpose is to *tell a story* – a narrative that moves through time; hence McCloud's description of comics as a “*temporal map*.” But here, Kochalka seems to suggest something quite different: that comics create a world, a *place*. Instead of SPACE = TIME, this is SPACE = SPACE²⁰.

Mi sembra che la riflessione teorica si muova sempre più verso una concezione performativa del testo a fumetti. L'idea di *worldbuilding* trova, infatti, una notevole consonanza con l'idea schechneriana della performance come forza «creatrice di mondi»²¹ ovvero di «realità dotate di confini porosi»²² che superano il dualismo “reale-fantastico” aprendo sulla prospettiva di diversi ordini di realtà. Mi sembra

fondamentale, in questa teorizzazione, che il *worldbuilding* di cui parla Horrocks non venga considerato un'operazione data una volta per tutte e sorretta da un testo autosufficiente ma esiga, invece, un lettore complice, partecipante²³. Non per caso, Eisner parla espressamente di una «collaborazione volontaria» tra testo e lettore²⁴. Che si consideri quest'ultimo come un'istanza interna al testo²⁵ o che ci si concentri sulle dinamiche empiriche e sempre variabili della ricezione²⁶, i Performance Studies applicati alla letteratura privilegiano l'analisi del rapporto tra testo e lettore nei termini di una duplice performance: da un lato, un testo narrativo – e a maggior ragione un fumetto – esercita un'*agency* attraverso i suoi schemi, le sue strutture di senso e i suoi punti di indeterminazione²⁷; dall'altro, il lettore col suo punto di vista necessariamente contingente, storico e soggettivo interagisce con il testo determinandolo *qui e ora*, colmandone i punti di indeterminazione e conferendogli senso. Ne deriva che, come afferma Gadamer, «comprendere un testo non è mai solo un atto riproduttivo [*reproduktives*] del senso, ma anche un atto produttivo [*produktives Verhalten*]»²⁸.

Come nota Giovannetti, peraltro, l'azione svolta dal lettore non si identifica con il testo stesso²⁹: e ciò sia perché il riempimento di senso immaginativo da parte del lettore, benché sollecitato dall'opera, non è mai garantito, sia anche perché ogni lettore riempie l'opera a modo proprio. Si

17 Groensteen 2012: 22

18 Cfr. McCloud 2018: 13.

19 Cfr. Kochalka 1998: 47.

20 Horrocks s.d. Esistono, naturalmente, molti altri tentativi di definizione del fumetto, per i quali rimando a Tosti 2016: 371-435. Quel che mi preme qui segnalare è che il fumetto si presenta come un genere essenzialmente *polifonico*, che basa la propria efficacia su diverse e compresenti strategie di natura narrativa e visiva (cfr. Barbieri 2020: 87).

21 Schechner 2017: 221.

22 Schechner 2018: 173.

23 È interessante notare che Horrocks riprende l'idea di *world-building* da J.R.R. Tolkien, che in *On Fairy Stories* (1939), parla della creazione di mondi come di una Sub-creazione. L'autore commenta: «In a sense, of course, all writers are engaged in “sub-creation,” to the extent that all fiction takes place in a “Secondary World,” no matter how closely it may resemble the “real world” in which we live». Cfr. Tolkien 2000: 13-106.

24 Eisner 2010: 42

25 Cfr. ad es. Gadamer 1960 (tr. it. 2000); Jauss 1970 (tr. it. 1978); Iser 1976 (tr. it. 1987).

26 Cfr. ad es. Miller 1972; Holland 1975 (tr. it. 1986); Bloom 1975 (tr. it. 1988); Fish 1980 (tr. it. 1985).

27 Iser 1987: 60, 93, 189, 245-262.

28 Gadamer 2000: 613.

29 Cfr. Giovannetti 2019: 25.

configura con chiarezza la portata della performance del lettore, attraverso il quale i testi «produc[ono] qualcosa che essi stessi non sono»³⁰.

Queste considerazioni, originariamente avanzate pensando a un testo letterario scritto, mi sembrano valide anche – se non di più – per il fumetto, nel quale peraltro il lettore è chiamato a confrontarsi con due dimensioni che ora concordano, ora confliggono: quella verbale, mediata dal codice linguistico, e quella iconica, virtualmente immediata ma in realtà già in parte implicata con la scrittura, poiché una tavola a fumetti presenta un ordine di successione delle vignette quasi immancabilmente sovrapposto al senso di lettura del testo, da sinistra a destra (o da destra a sinistra, nel caso dei *manga*) e dall'alto verso il basso. Ne consegue che “guardare” il fumetto non consiste nella medesima operazione che avviene quando si fruisce, ad esempio, di un'opera pittorica.

La fondamentale differenza tra un'opera letteraria e un fumetto è che, mentre nella prima la parola scritta agisce da sé, nel secondo essa stabilisce una tensione continua con l'immagine, dando vita a un numero potenzialmente illimitato di forme d'interazione, di cui McCloud dà un sunto:

Word specific: l'immagine illustra, senza aggiungervi nulla di significativo, un testo completo;

Picture specific: le parole non aggiungono che un commento – una *soundtrack* – all'immagine;

Duo-specific: in cui l'immagine e le parole comunicano essenzialmente lo stesso messaggio;

Additive: le parole amplificano o elaborano un'immagine o viceversa;

Parallel: le parole e le immagini seguono due linee differenti senza intersecarsi;

Montage: le parole sono inserite nell'immagine come una sua parte integrante³¹.

Questo vale, in linea generale, all'interno della singola vignetta. Sul piano della

sequenza, invece, il codice verbale può svolgere un'efficace funzione di collegamento tra l'asse verticale della rappresentazione e quello orizzontale della diegesi:

Mentre ritaglia e seleziona il contenuto della vignetta isolata (asse verticale della rappresentazione), il testo, quando esiste, serve a collegare le diverse vignette (asse orizzontale della diegesi) e opera in favore di una certa fluidità nello svolgimento dell'azione e della lettura³².

Dal punto di vista del lettore, perciò, la fruizione del fumetto convoca le azioni del “leggere” e del “guardare”, sicché sarebbe più opportuno parlare di un lettore-spettatore. Ora, se il linguaggio verbale stampato sulle pagine di un libro non offre né elicit alcuna visione d'insieme, nel caso del fumetto la dimensione visiva fa sì che la singola tavola, con la sua successione di vignette, con la sua architettura, trasmetta autonomamente un senso:

La pagina, insomma, può essere il semplice supporto di una sequenza di vignette narrative, ma può anche sfruttare la propria compattezza visiva (e l'importanza dello iato che la chiude) per sottolineare in qualche modo una qualche compattezza narrativa. [...] Il colpo d'occhio con cui si coglie la pagina nel suo insieme prepara la lettura vera e propria che sta per iniziare, fornendole un *mood*, un umore complessivo, all'interno del quale la lettura sarà poi compiuta; ma il mood è esterno, e precedente al racconto³³.

Questo *mood* esterno e precedente, dunque, influisce sul contesto dell'interpretazione. Prepara, cioè, il lettore-spettatore al *produktives Verhalten*, all'atto produttivo della narrazione e del suo significato.

Occorre considerare inoltre che, mentre dal punto di vista delle strutture narrative non si danno differenze cruciali tra il “narrare a parole” e il “fare immagini”, dal punto di vista della situazione enunciazione di base le cose differiscono notevolmente. Il racconto verbale, infatti, si costituisce inevitabilmente a partire da un narratore – poco importa che esso sia ex-

³⁰ Iser 1987: 64.

³¹ McCloud 2018: 153 ss.

³² Fresnault-Deruelle 1977: 78 ss.

³³ Barbieri 2020: 57, 85.

tra-, intra-, etero- o omodiegetico –, mentre nel fumetto, come nel cinema, questa funzione può benissimo venir meno in favore di elementi enunciazionali più sfumati come, ad esempio, il punto di vista:

Là dove il punto di vista è rintracciabile, allora si sta descrivendo anche una posizione di visione, il cui soggetto, trovandosi lì dove può vedere la scena, è comunque intradiegetico. Tuttavia, poiché lo sguardo dello spettatore che vede la scena rappresentata coincide col suo, il soggetto del punto di vista si trova allo stesso tempo anche in posizione extradiegetica³⁴.

La posizione *liminale* del lettore-spettatore del fumetto appare, dunque, ancor più complessa di quella del lettore del romanzo. Che sia oggettiva o soggettiva, la funzione-punto di vista resta sempre assai meno definita e pervasiva della funzione-narratore: anzitutto, il punto di vista varia continuamente all'interno della pagina a fumetti; inoltre, non è mai e in nessun caso sovrapponibile a un soggetto narrante che organizza il racconto. Quelli del fumetto, dunque, sono in maniera apparentemente paradossale dei «racconti senza racconto, cioè concatenazioni significative di eventi senza un atto di narrazione alla base della loro trasmissione»³⁵. Il lettore-spettatore, ne consegue, dovrà farsi carico di uno sforzo cognitivo non indifferente per riempire narrativamente la sequenza di immagini, come se dovesse narrare a se stesso i fatti che vede rappresentati nelle vignette per risalire direttamente all'*intentio* che ha originato e motivato la performance dell'autore: insomma, «l'assenza del narratore fa sì che il suo ruolo debba essere preso dal narratorio»³⁶. Non è forse un caso che il fumetto fiorisca proprio negli anni in cui – dopo il clamoroso *exploit* del realismo in letteratura e dell'«impersonalità come programma letterario»³⁷ – il cinema inizia a svilupparsi esasperando l'indeterminatezza già caratteristica del romanzo mo-

dernista. Il film, infatti, si delinea come un *medium* che “racconta da sé”, senza necessitare di un narratore vero e proprio. Così anche il fumetto che, in qualche modo, concorre col cinema nel rendere visibile la crisi del narratore già messa a tema dal – e nel – romanzo modernista, con la conseguente assolutizzazione del mondo raccontato «come qualcosa di autonomo che non ha più bisogno del narratore»³⁸ e il ruolo attivo del lettore-spettatore nel costruire, esplorare e conoscere questo mondo. Come il romanziere modernista e il cineasta, infatti, il fumettista non racconta una storia ma conduce il lettore-spettatore dentro una realtà *in fieri*, chiedendogli di adattarsi e di cooperare alla sua creazione. La parte attiva svolta dal lettore-spettatore, in termini di “riempimento di senso dell'opera”, è dunque ancor più intensa nel fumetto che nel romanzo. E poiché il narratorio è inevitabilmente un'istanza più debole del narratore – il quale potrebbe, ad esempio, veicolare un'interpretazione dei fatti raccontati – se ne deduce che l'opera a fumetti possa addirittura presentare un grado di indeterminazione e densità semantica addirittura maggiore rispetto a un testo esclusivamente verbale.

Occorre ragionare, a questo punto, su due elementi fondamentali del fumetto. Anzitutto la vignetta che, a tutti gli effetti, ne costituisce l'“unità di base”. Sulla scorta di quanto detto sopra, occorre considerare che essa non è di per sé atta a *raccontare* bensì a *rappresentare*. Cosa? Essenzialmente *una durata*. Sarebbe fuorviante, infatti, pensare a una vignetta come qualcosa di simile a una fotografia o al fotogramma di una pellicola: essa rappresenta piuttosto un'azione che «si sviluppa nel tempo»³⁹ e che può avere una durata prossima (ma mai coincidente) allo zero o indefinitamente estesa. Le vignette, d'altro canto, non sono quasi mai statiche: da un lato, linee brevi e fortemente modulate, angoli

34 Ivi: 25.

35 Ivi: 19.

36 Ivi: 33.

37 Giovannetti 2019: 34.

38 Ibid.

39 Tosti 2016: 79.

e aree aperte e diagonali concorrono a creare dinamismo al loro interno; dall'altro, i cosiddetti "segni di tempo" esprimono o rafforzano l'espressione del movimento⁴⁰. Ecco, dunque, che la vignetta, con la sua carica rappresentazionale, agisce da «indicatore generale che divide lo spazio e il tempo»⁴¹.

Va da sé che la vignetta da sola è condizione necessaria ma non sufficiente del fumetto. È semmai «il sistema di relazioni che questa instaura con gli altri elementi del "sistema", in primo luogo con le altre vignette, a far sì che si possa parlare di fumetto»⁴². Donde il secondo elemento fondamentale del fumetto: lo "spazio bianco" che separa le vignette. Si tratta di una dimensione liminale che rappresenta lo iato temporale – e talvolta spaziale – tra la durata rappresentata da un'immagine e quella rappresentata dalla successiva. Si potrebbe dire che attraverso lo spazio bianco si dà, nel fumetto, una *diegesi discontinua*: infatti, poiché il vuoto grafico costituisce inevitabilmente anche un vuoto di rappresentazione, starà al lettore-spettatore colmarlo attraverso un processo cognitivo chiamato *closure*. Anche in questo caso, un paragone con il cinema sarebbe fuorviante. Nel caso dell'illusione di movimento che si crea nella mente quando l'occhio percepisce immagini riprodotte a grande velocità la *closure* è continua, involontaria e impercettibile; nel caso del fumetto, invece, essa è discontinua, attiva e cosciente (per quanto magari irriflessa). Il lettore-spettatore, riconoscendo la successione temporale da una vignetta all'altra⁴³, dovrà partecipare più o meno intensamente alla costruzione della narrazione. Lo spazio bianco, dunque, costituisce «l'espediten-

te fondamentale attraverso cui il fumetto produce il racconto attraverso la rappresentazione»⁴⁴. Da questo punto di vista, il lettore-spettatore è «un attivo e cosciente collaboratore e la closure è l'agente di cambiamento di tempo e di movimento»⁴⁵.

La divisione in vignette separate da spazi bianchi e ricomposte nella struttura micronarrativa della tavola e macronarrativa del racconto configura chiaramente il fumetto nel duplice *status* di «arte del frammento, della dispersione, della distribuzione» e di «arte della congiunzione, della ripetizione, della concatenazione»⁴⁶. Così Groensteen:

Le vignette che dipendono da una stessa sequenza sono sicuramente in debito le une verso le altre. Sul piano semantico, questa solidarietà iconica, nella quale abbiamo riconosciuto il fondamento stesso del sistema fumetto, è programmata dall'autore allo stadio della pianificazione e, al momento della ricezione, postulata dal lettore sotto forma di un'ipotesi di coerenza narrativa⁴⁷.

A partire da questi due elementi fondamentali, il fumetto crea una continua modulazione del tempo di lettura. La fruizione delle immagini, infatti, tende a rallentarlo (e questo rallentamento aumenta nel caso di uno stile fumettistico ricco di dettagli) mentre, per converso, l'organizzazione sequenziale lo contrae spingendo il lettore a procedere da una vignetta alla successiva. Come risulta evidente dal raffronto con un'opera scritta, poiché leggere un testo richiede più tempo che guardare un'immagine, la fruizione di una vignetta è un'azione assai più breve della lettura di una descrizione. Tuttavia, anche una vignetta che rappresenta una durata prossima allo zero richiede un certo tempo per

40 L'espeditente più classico sono le linee cinetiche che seguono una figura in movimento, «come a esprimerne una sorta di scia, o di residuo percettivo di un passato appena trascorso» (Barbieri 2020: 80).

41 McCloud 2018: 107.

42 Tosti 2016: 82.

43 McCloud 2018: 78 ss. elenca diverse categorie di transizione da vignetta a vignetta: a) da momento a momento; b) da azione ad azione; c) da soggetto a soggetto e d) da scena a scena; e) da aspetto ad aspetto e f) *non sequitur*. Esse richiedono gradi crescenti di sforzo cognitivo. Nel caso della transizione da aspetto ad aspetto e del *non sequitur*, dove pare non esserci quasi più alcun legame tra le vignette, la *closure* favorisce in ogni caso una certa idea di relazione tra le vignette.

44 Barbieri 2020: 49.

45 McCloud 2018: 73.

46 Groensteen 2012: 26.

47 Ivi: 104.

essere fruita: in questo caso, «il tempo rappresentato da un'istantanea è minore del tempo necessario per fruirlo»⁴⁸. E ancora, il testo nelle didascalie o nei *balloon* richiede un tempo di lettura minore di quello che effettivamente occorrerebbe a un personaggio per pronunciarlo, col risultato che – come nel romanzo e differentemente che dal cinema – «il tempo rappresentato da un dialogo può essere maggiore del tempo necessario per fruirlo»⁴⁹. Detto questo, l'autore di fumetti può variare il tempo di lettura creando climax, momenti di stasi o stacchi di particolare intensità drammatica e, con questo, aumentare o diminuire l'intensità ritmica della narrazione: una grafica semplificata e dei dialoghi brevi concorrono a un'elevata intensità (come avviene nei fumetti d'azione) mentre una grafica elaborata e dialoghi lunghi rallentano la lettura e, con essa, il ritmo narrativo. Anche la ripetizione dell'immobilità attraverso la riproposizione di seguito di vignette uguali, creando un effetto di saturazione, non solo rappresenta una durata maggiore, ma la produce effettivamente anche nella lettura, favorendo ad esempio la crescita della tensione⁵⁰.

Questi spunti, per quanto sommari, danno una prima idea dell'*agency* del fumetto e delle sue molteplici implicazioni in termini performativi, certamente meritevoli di essere ulteriormente esplorate e approfondite.

2 – SUL GRAPHIC NOVEL

Quanto detto finora suggerisce non solo l'intrinseca complessità del fumetto ma anche la difficoltà di pervenire efficacemente a una sua descrizione – non a caso si è parlato di una “introvabile definizione”⁵¹ –. Una difficoltà se possibile ancor maggiore sorge allorché si parla di “graphic novel” e se ne propone una distinzione dal resto della produzione fu-

mettistica per ragioni di veste editoriale (pubblicazione seriale vs. pubblicazione in volume unico), forma narrativa (storie aperte vs. storie autoconclusive), temi e contenuti (leggeri e infantili vs. alti e impegnati) o pubblico (giovanile vs. adulto)⁵².

Eppure, basterà ricapitolare anche sommariamente la storia di questo termine per accertarne la problematicità. Le prime attestazioni rimontano già agli inizi del '900: la rivista spagnola *Monos*, ad esempio, pubblicava fumetti umoristici di una sola pagina che venivano definiti *novelas gráficas*⁵³ ma che, com'è evidente, erano qualcosa di estremamente lontano dall'idea di un romanzo per immagini. In Italia, termini come “romanzo illustrato a quadretti”, “romanzo a fumetti”, “romanzo grafico” etc. furono inizialmente utilizzati per designare qualsiasi opera a fumetti e solo con la pubblicazione delle opere di Guido Buzzelli (*La rivolta dei racchi*, 1966), Hugo Pratt (*Una ballata del mare salato*, 1967) e Dino Buzzati (*Poema a fumetti*, 1969) presero a indicare «una narrazione di ampio respiro, un fumetto non seriale, senza rigidi vincoli editoriali, non dettato da logiche di mercato, libero nella struttura narrativa, nel segno e nelle tematiche, rivolte a un pubblico maturo»⁵⁴. A ben vedere, però, la *Rivolta*, per innovativa che fosse, passò quasi sotto silenzio al momento dell'uscita, mentre col *Poema* Buzzati fece «letteratura per immagini senza fare davvero letteratura a fumetti»⁵⁵. Se la *Ballata* sembra adattarsi meglio alla definizione “romanzo a fumetti”, occorre considerare che essa

non è avvertita, specialmente in concomitanza con la sua serializzazione, come un graphic novel. *Una ballata del mare salato*, nella prima edizione in volume della Mondadori nel 1972, sì. Edizioni di lusso, maggiormente curate, corredate da introduzioni e analisi, aumenteranno questa percezione, che invece potrebbe dimi-

48 Barbieri 2020: 97.

49 Ibid.

50 Ivi: 106.

51 Groensteen 2012: 17-21.

52 Sul *graphic novel*, oltre ai testi già citati, cfr. almeno Brandigi 2013, Greco 2014 e Andreani 2014.

53 Tosti 2016: 729.

54 Marchese 2006.

55 Barbieri 2010: 11.

nuire nell'edizione realizzata per la collana da edicola *I Classici del fumetto* (allegato settimanale del quotidiano *la Repubblica*), del 2003. Così l'opera di Pratt non è del tutto la stessa quando, sempre in forma seriale, passa dal *Sgt. Kirk* al *Corriere dei Piccoli*⁵⁶.

L'approccio schechneriano, che predilige un'indagine sulle realizzazioni artistiche non in quanto prodotti ma in quanto eventi sempre *in fieri* e che, perciò, si interroga su come esse interagiscano con coloro che le osservano e come la considerazione di cui godono cambi nel tempo⁵⁷, rende evidente l'estrema volatilità di una definizione come "graphic novel" e la sua dipendenza, più che dalle qualità intrinseche di una data opera, dal modo in cui essa è presentata dall'editoria e, di conseguenza, percepita dal pubblico.

La storia del *graphic novel* nel contesto anglofono non dirime la questione. Se il termine fu introdotto da Richard Kyle nel 1964, a portarlo alla ribalta sono state opere diversissime tra loro:

le opere che vengono [definite graphic novel], oltre ad avere poco a che spartire con il romanzo, appartengono alle tipologie più diverse. Si va dall'adattamento di un testo letterario (*Bloodstar*) alla raccolta di racconti (*Contratto con Dio*), al *memoir* (*Maus*), al racconto giallo illustrato (*Red Tide*), alla raccolta di narrazioni seriali (*Il Ritorno del Cavaliere Oscuro*, *Watchmen*), al racconto di genere fino ad arrivare ad includere, ai nostri giorni, il racconto autobiografico, il saggio, il reportage⁵⁸.

Sembra perciò che una definizione nata in un'epoca precoce, in cui la terminologia era ancora assai magmatica, abbia assunto in seguito un valore distintivo a causa di un approccio essenzialmente contenutistico che, pretendendo di "nobilitare" il fumetto e di individuare nel *graphic novel* la sua "età adulta"⁵⁹, non ha fatto altro che tradire un certo imbarazzo culturale, alimentare la confusione tra il *medium* in sé e i suoi temi e relegarlo a una posizione ancillare e derivativa nei confronti di forme

letterarie che la storia culturale ha consacrato (l'onnipresente romanzo *in primis*). In effetti, sembra che la distinzione tra fumetto e *graphic novel* sia sottesa a separare un prodotto presuntivamente "popolare" in senso deteriore, non necessariamente destinato all'infanzia ma infante nelle sue forme e nelle sue pretese narrative da uno più maturo ed elitario, circoscritto di letterarietà. Il tutto, direi, sulla falsariga della separazione – già tutt'altro che incontestabile – tra "letteratura di consumo" o "di genere" e "letteratura alta".

Oltretutto, la definizione *graphic novel* ha acquistato nel tempo un valore principalmente, se non esclusivamente, commerciale: «quell[o] di allargare la platea degli acquirenti di fumetti, proponendo loro opere inedite o riedizioni in volume di fumetti serializzati e ad un costo mediamente maggiore, rapportato al loro accresciuto valore commerciale»⁶⁰. Ne conseguirebbe che

il tentativo che la definizione *graphic novel* cela è quello di normalizzare il fumetto, riconducendolo a logiche commerciali e sociali controllabili, trasformarlo in qualcosa che l'élite culturale possa maneggiare attraverso gli strumenti in suo possesso⁶¹.

Forse il quadro tracciato da Tosti è eccessivamente fosco ma è assai indicativo che nel panorama contemporaneo molte tra le più blasonate case editrici "tradizionali" abbiano lanciato collane di fumetto – si pensi, per l'Italia, a Oscar Ink di Mondadori (2017) o Feltrinelli Comics (2018) –, con un immancabile profluvio di pregevoli riedizioni "da libreria" che, a ben vedere, riconducono sempre più serratamente il fumetto al romanzo tradizionale. Non è detto che si tratti solo di un tentativo della grande editoria di "addomesticare" un fenomeno tendenzialmente anarchico e vitale qual è il fumetto; e però più di un dubbio può sorgere. In ogni caso, come rileva Tosti, finché si parla di *graphic novel*

56 Tosti 2016: 732.

57 Cfr. Schechner 2018: 29.

58 Ivi: 595.

59 Spinazzola 2012.

60 Tosti 2016: 592.

61 Ivi: 543.

si opera uno sbilanciamento sulla letteratura, «dato che *novel* è un sostantivo e *graphic* è un aggettivo che del primo indica una caratteristica peculiare»⁶².

A margine dell'ineludibilmente problematica – e problematicamente ineludibile – etichetta del *graphic novel*, mi sembra assai più precipua la definizione di Hugo Pratt, che parla del fumetto *tout court* come di “letteratura disegnata”:

Io non ho niente contro la parola “fumetto” o “fumettaro”, che posso anche accettare tranquillamente. Ma non mi piacciono certi giornalisti o certi direttori di giornale che hanno sempre trattato il fumetto come un'arte minore senza mai aver avuto il coraggio di considerarlo qualcosa di importante. La definizione “letteratura disegnata” dà al fumetto, a questa disciplina, la posizione che merita⁶³.

A differenza dell'altra, questa definizione non è sottesa ad affermare che *certi* fumetti sono “come dei romanzi” – quali? perché? quando? – ma che ogni buon fumetto è letteratura in senso pieno; letteratura che non si serve della sola scrittura ma (anche) dei disegni. Con questa definizione, mi sembra, al fumetto è conferita una dimensione autonoma e originale della quale è garantita la piena appartenenza, con tutte le proprie specificità, alla letteratura. Al contempo, parlare di “letteratura disegnata” non nega gli aspetti del fumetto derivati dalla tradizione letteraria – come dalle altre arti – ma li contestualizza entro una concezione estremamente ampia e inclusiva, non schematica né dogmatica, della letteratura stessa.

3 – HUGO PRATT, L'AVVENTURIERO

In numerose interviste, Pratt ricorda la propria giovinezza, spesa tra Venezia e l'Africa Orientale Italiana, affermando che allora «il piacere di leggere lo si provava con i grandi romanzi d'avventura inglesi o americani, con i film di Hollywood e con i fumetti»⁶⁴. Può apparire una leggerezza, quella del maestro di Malamocco,

che accoglie nel “piacere di leggere” non solo la fruizione della letteratura propriamente detta ma anche quella del cinema e del fumetto. Eppure, è come se, ripercorrendo la propria esperienza di consumatore onnivoro e asistemático di narrazioni, egli lanciasse un manifesto teorico: poiché nella contemporaneità la letteratura ha perduto l'antico ruolo di principale strumento di rappresentazione e intelligenza della realtà attraverso la narrazione, tale ruolo è stato raccolto e rimediato – nei termini di Bolter e Grusin⁶⁵ – da altre forme d'arte che, in un certo modo, confinano e partecipano con la letteratura stessa (ovviamente se la si intende nei “termini ampi” di cui parlavo sopra). Nella sua specificità, perciò, il fumetto è letteratura e persino il cinema “può essere letto”.

I film più amati dal giovane Pratt sono, naturalmente, le grandi pellicole di avventura hollywoodiane. I suoi romanzi preferiti sono di area anglofona: Henry de Vere Stacpoole, Steven Crane, Joseph Conrad, Robert Louis Stevenson, Hermann Melville e, forse più d'ogni altro, Jack London⁶⁶. Quanto ai fumetti, è ancora il panorama statunitense ad attirarlo maggiormente: le sue preferenze vanno a *Cino e Franco* (*Tim Tyler's Luck*, 1928-1997) di Lyman Young e *Terry e i pirati* (*Terry and the Pirates*, 1934-1973) di Milton Caniff, strisce di genere avventuroso e di guerra pubblicate in Italia già dagli anni '30.

Nel 1945, la passione diventa un vero e proprio lavoro: Pratt inizia a gravitare attorno alla neonata Uragano Comics e collabora con Mauro Faustini e Alberto Ongaro alla creazione del primo “superoero” italiano, Asso di picche. Sebbene la testata abbia una conduzione piuttosto artigianale, riscuote un notevole successo in Italia e all'estero, tant'è che il “gruppo di Venezia” è invitato a collaborare con l'argentina Editorial Abril di Cesare Civita. Nel 1949, Pratt si trasferisce a Buenos Aires e, dopo qualche pubblicazione

62 Ivi: 542.

63 Pratt 2006: 243.

64 Pratt 2006: 90.

65 Cfr. Bolter, Grusin 1999 (tr. it. 2005).

66 Cfr. Mollica, Paganelli 1980, Pratt, Petifaux 1994 e Pratt 2019.

con Abril, passa all'Editorial Frontera ove inizia una fruttuosa collaborazione con Héctor G. Oesterheld, futuro sceneggiatore de *L'Eternauta*. I due danno vita a *El Sargento Kirk* (1953-57), *Ernie Pike* (1957-1961) e *Ticonderoga* (1957-1962), opere che declinano i generi del western, della guerra moderna e dell'avventura di frontiera attraverso una sensibilità critica sorprendente per l'epoca. Frattanto, Pratt inizia a sceneggiare i propri racconti e pubblica *Anna nella giungla* (1959), *Capitan Cormorant* (1962) e le prime due parti di *Wheeling* (1962-1964).

Perciò, quando rientra in Italia, nel 1962, Pratt è già uno dei nomi più affermati del fumetto internazionale. Per «Il Corriere dei Piccoli» realizza trasposizioni a fumetti di romanzi di avventura (*L'isola del tesoro* e *Il ragazzo rapito* di Stevenson, su testi di Mino Milani) e di classici (*L'Odissea*, su testi di Franco Basaglia) e ripropone al pubblico italiano *Anna nella giungla*. Tuttavia, è sempre più irrequieto e in cerca di maggiore libertà creativa: è allora che Fiorenzo Ivaldi, un imprenditore appassionato di fumetti e grande estimatore del lavoro di Pratt, gli propone una collaborazione da cui nasce la rivista «Sgt. Kirk»⁶⁷, che non solo dedica ampio spazio alle opere argentine dell'autore ma, soprattutto, gli lascia carta bianca sui nuovi lavori da pubblicare. Così, dal luglio 1967 al febbraio 1969, la rivista ospita l'esordio letterario di Corto Maltese, *Una ballata del mare salato*. Il successo di quest'opera e del suo "non-protagonista" è tale che, forse inaspettatamente, Pratt riceve dalla francese «Pif Gadget» la proposta di scrivere altre storie su Corto Maltese. Così tra il 1970 e il 1973 escono ben ventuno albi dedicati al marinaio, storie brevi – nella misura delle 20 tavole – che Pratt tende a

organizzare «in suite (estendendo alla "letteratura disegnata" un concetto prevalentemente musicale) e in cicli»⁶⁸. Frattanto, la *Ballata* è ripubblicata a puntate nel «Corriere dei Piccoli» (1971) e in volume unico da Mondadori (1972), mentre le avventure "francesi" di Corto Maltese vedono la luce su «Linus»⁶⁹ («Sgt. Kirk» aveva dovuto chiudere battenti nel gennaio del 1970). Pratt tornerà a opere di più ampio respiro con *Corte Sconta detta Arcana* (99 tavole, gennaio 1974-luglio 1977 su «Linus»), *Favola di Venezia* (51 tavole, giugno-dicembre 1977 su «L'Europeo»), *La casa dorata di Samarcanda* (139 tavole, agosto 1980-aprile 1985 su «À Suivre») e *La giovinezza* (132 strisce, agosto-dicembre 1981 su «Le Matin de Paris») e pubblicherà le ultime storie di Corto Maltese sull'omonima rivista creata da Milano Libri nel 1983: *Tango* (53 tavole, giugno 1985-maggio 1986), *Le Elvetiche* (70 tavole, marzo-agosto 1987) e *Mū* (168 tavole, dicembre 1988-1991). Infine, nel 1995, Pratt pubblica per Einaudi *Corto Maltese. Una ballata del mare salato*, una *novelization* del primo racconto, cui segue *Corto Maltese. Corte Sconta detta arcana*, pubblicato postumo a cura di Marco Steiner.

4 - GEOGRAFIE ANTIMODERNE E NARRAZIONI POSTMODERNE

Una ballata del mare salato si presenta come un'opera grandiosa e innovativa per la notevole estensione – oltre 160 tavole –, per i temi trattati e la dimensione corale del racconto il cui protagonista, come suggerisce il titolo, non è questo o quel personaggio ma l'Oceano Pacifico stesso, testimone e persino narratore delle vicende che si intrecciano tra le sue acque e le sue isole (già la prima vignetta mette in chiaro le cose: «Sono l'Oceano Pacifico e sono il più grande di

67 «Sgt. Kirk» costituisce un caso eccezionale nel panorama italiano degli anni '60. Anzitutto, come «Linus», essa era specificamente dedicata al fumetto. Ma mentre l'altra rivista si era andata specializzando nel fumetto satirico, «Sgt. Kirk» restò fedele al fumetto d'avventura. La rivista, inoltre, vantava fascicoli di grande formato, graficamente eleganti e stampati su carta di qualità (cosa che influì sul prezzo, 500 lire contro le 300 di «Linus»). «Sgt. Kirk» non solo pubblicò importanti classici del fumetto – come *Terry e i pirati* di Caniff – ma diede spazio ad autori non ancora affermati come Dino Battaglia o esordienti come Sergio Toppi e Attilio Micheluzzi. Inoltre, ospitava interessanti saggi storico-critici, lasciando spazio a giovani studiosi come Gianni Brunoro o Franco Fossati. Cfr. Lorenzon 2001.

68 Cristante 2016: 43 ss.

69 Cfr. Interdonato 2015.

tutti...»). Pur ricorrendo a una rigorosa documentazione geografica e apparentemente improntando la sua narrazione a un asciutto realismo, Pratt crea volute ambiguità, studiate incertezze: così, ad esempio, Rasputin può navigare seguendo le carte (imprecise) del *Voyage autour du monde* di Louis-Antoine de Bougainville (1771) e giungere – non si sa come – a destinazione; il sottomarino di Slütter può navigare verso ovest da Kaiserine all'Escondida ed essere intercettato da Corto Maltese che fa rotta nella direzione opposta; o, ancora, il Monaco può «imper[are] dalle Gilbert alle Sottovento», uno spazio di estensione tale che «si colora, più che di geografia, di mitologia»⁷⁰. Non si tratta di errori – quanto a geografia, Pratt sa il fatto suo – ma di una precisa e studiatissima scelta narrativa: la *Ballata* è tutta costruita sulle rotte tracciate dai suoi protagonisti ma questi navigano «nell'arcipelago dell'incertezza»⁷¹. Il realismo di Pratt palesa quindi, a saper leggere tra le righe, una *visione metafisica* dell'Oceano come immenso contenitore e generatore di miti, *Altrove* solcato da rotte che – simili alle “vie dei canti” di Chatwin – detengono un significato poetico e iniziatico nascosto e si oppongono, con la loro apparente illogicità, alle misurazioni moderne. Proprio perciò l'indigeno Tarao può compiere una lunghissima traversata dall'Escondida alla base australiana della marina inglese invocando la guida del pescatore Mao – «amico di tutti i maori» – e spiegare la propria impresa ai compassati ufficiali britannici suscitando stupore più che incredulità.

Si può dire, peraltro, che la *Ballata* crei quella che sarà la cifra costante della geografia di Corto Maltese. Così, ad esempio, in *Corte Sconta detta Arcana* Pratt immagina grandi treni blindati che si inseguono e si danno battaglia come navi pirata lungo improbabili rotte ferrate tra Manciuria, Russia e Mongolia e svela porte magiche tra le calli della sua amata Venezia:

Ci sono a Venezia tre luoghi magici e nascosti. Uno in Calle dell'Amor degli Amici: un secondo al Ponte delle Maravegie: il terzo nel Calle dei Marrani nei pressi di San Geremia in Ghetto Vecchio. Quando i veneziani sono stanchi delle autorità costituite vanno in questi tre luoghi segreti e aprendo le porte che stanno nel fondo di quelle corti se ne vanno per sempre in posti bellissimi e in altre storie.

Addirittura, in *Tango*, Corto Maltese può ammirare ben due lune che ammiccano sopra la periferia di una spettrale e cupissima Buenos Aires:



FIG. 4. HUGO PRATT, TANGO.

Dunque, Pratt costruisce e vagheggia una geografia “imperfetta”, per dirla con Eco, se non inattuale o addirittura *antimoderna*: una geografia dell'*Altrove* fatta di spazi immensi, tetragoni alla misurazione e alla cartografia così come refrattari alla civiltà e al disincantamento del tempo presente. Che proprio perciò consentono l'avventura con le sue meraviglie e i suoi pericoli. Per quanto ancora? A ben vedere, non è un caso che le avventure di Corto Maltese si dipanino tra il 1914 e il 1925, cioè negli anni in cui la *Belle Époque* crolla con tutte le sue illusioni e il mondo bellico e post-bellico scopre il vero volto, l'algida potenza onnipervasiva della tecnica. La stessa isola dell'Escondida, a metà tra un poco raccomandabile covo di pirati e un

⁷⁰ Eco 1998: 104.

⁷¹ Ivi: 105.

incontaminato paradiso esotico, «è l'ultimo luogo nascosto, celato ai non adepti della bellezza, della fratellanza e della poesia, dove leggere e vedere per un'ultima volta l'evocazione epica del grande viaggio in un luogo chiuso, un'avventura in un luogo della mente sull'Avventura dell'Uomo e del Mito»⁷². Né è un caso che l'arrivo sull'isola dei giovani Groovesnore segni l'inizio della fine per quell'Altrove. Ma mentre l'orologio della Storia scocca inesorabile, i personaggi principali che Pratt dispiega sono tutti – ciascuno a proprio modo – ancora “incantati”: cioè disponibili ad accettare un mondo in preda a forze misteriose e imprevedibili, che non può essere dominato né descritto dal calcolo razionale ma in cui tutto *ha* ed è senso, significato, presagio. Proprio perciò la *Ballata* può articolarsi come il *Bildungsroman* di Caïn e Pandora Groovesnore, chiamati ad affrontare tra mille peripezie un passaggio quasi rituale dall'adolescenza all'età adulta, come il rocambolesco racconto d'avventura per i “gentiluomini di fortuna” Corto, Rasputin e il Monaco, come la storia di guerra e onore per lo sfortunato ufficiale Slütter, come la cronaca di un mondo esotico nel quale la guerra meccanizzata e massificata – epitome della modernità – irrompe, portando distruzione.

La medesima contaminazione tra realtà e finzione in atto con la geografia si produce con la storia. Pratt ricostruisce con scrupolosità le vicende nelle quali inserisce le sue avventure e le popola di personaggi reali, dal Barone Rosso Manfred von Richtofen al generale ottomano Enver Bey, dal sanguinario Roman von Ungern-Sternberg al “Mullah pazzo” Mohammed Abdullah Hassan, dal *cangaiceiro* brasiliano Corisco al bandito Butch Cassidy. Anche in questo caso, però, non mancano evidenti ma gustosi cortocircuiti: ad esempio, i guerrieri Papua della *Ballata* si esprimono in dialetto veneziano – «un gioco esotico-provinciale condotto sul filo del “politicamente scorretto”»⁷³ – mentre in *Corte Sconta detta Arcana* von

Ungern-Sternberg, incontrando Rasputin, ne nota la somiglianza col consigliere dei Romanov e gli chiede come si chiami, ricevendo una risposta che confonde e distingue a un tempo i due personaggi, l'uno di finzione e l'altro storico.



FIG. 5. HUGO PRATT, *CORTE SCONTA DETTA ARCANNA*.

Gli esempi citati mostrano, mi sembra, tutta la capacità della performance fumettistica di creare schechnerianamente le summenzionate «realtà dotate di confini porosi». Occorre notare come Pratt – lui sì, a differenza di Corto, “disincantato” – utilizzi tecniche narrative assolutamente moderne, se non addirittura postmoderne. Nell’apertura della *Ballata*, ad esempio, l’autore veneziano ripropone una variazione del classico *topos* romanzesco del “manoscritto ritrovato”⁷⁴, immortalato nella tradizione italiana dal «dilavato e graffiato autografo» di manzoniana memoria ma probabilmente ripreso, in questo caso, da opere come *Memories of a Cavalier* di Defoe (1720), *Ivanhoe* di Scott (1819) o *The Scarlet Letter* di Hawthorne (1850). Il racconto, infatti, è preceduto da una lettera di presentazione – con tanto di data e firma – inviata da Raul Obregon Carranza, nipote di Caïn, all’editore di «Sgt. Kirk», Fiorenzo Ivaldi. Qui viene precisato:

i manoscritti di Caïn Groovesnore, mio zio,

⁷² Tchang, Zanotti 2016: 55.

⁷³ Cristante 2016: 42.

⁷⁴ Sul *topos* del “manoscritto ritrovato” cfr. Farnetti 2006.

li ho affidati al Sig. Pratt. Così pure il libro di bordo del Cap. di Vascello Slütter e due carte marine che appartenevano al Cap. Galland. [...] Questa è una storia vera ed io non l'avrei mai data a conoscere se il Sig. Pratt non avesse tanto insistito per farsi raccontare tutte queste storie.

È chiaro: l'utilizzo di questo *topos* romanzesco non è sotteso a presentare un'opera di fantasia come un documento storico affidabile ma palesa l'attitudine dell'autore a giocare con il passato – storico e letterario – «in maniera consapevole, ironica e non innocente»⁷⁵ e a infrangere le barriere tra finzione e realtà, tra mondo primario e mondo secondario, anticipando peraltro di un buon decennio il celebre «Naturalmente, un manoscritto» de *Il nome della rosa*. Egli è ben conscio della propria operazione di ripresa e riutilizzo della tradizione e attraverso essa ammicca al lettore, sfidandolo a inserirsi nel fitto dialogo tra l'autore e le sue fonti, sia che provengano dal cinema, dalla letteratura o dai fumetti. Per la *Ballata*, infatti, il maestro di Malamocco guarda, da un lato, a film come *La strega rossa* (*Wake of the Red Witch*, 1948) di Edward Ludwig o *Gli ammutinati del Bounty* (*Mutiny of the Bounty*, 1962) di Lewis Milestone e, dall'altro, ai romanzi d'avventura della sua giovinezza. Il personaggio di Corto Maltese, d'altronde, è figlio tanto della letteratura – secondo Eco è «un Lord Jim a cui è andata bene»⁷⁶ – quanto del cinema. Pur ancora incerti, infatti, i suoi tratti sono inizialmente ricavati dal Burt Lancaster de *Il trono nero* (*His Majesty O'Keefe*, 1954) di Byron Haskin, mentre col tempo si avvicineranno sempre più all'aspetto di un'icona pop come David Bowie, quasi a conferma dell'onnivora attitudine di Pratt a mescolare e contaminare fonti provenienti tanto dalla cultura libresco quanto da quella popolare – e con questo, quasi a ridere della pretesa distinzione tra prodotti culturali *highbrow* e *lowbrow* –.



FIG. 6. BURT LANCASTER IN *IL TRONO NERO*.



FIG. 7. DAVID BOWIE, VESTITO DA MARINAIO, DURANTE UN CONCERTO DEL 1978.

Il lento cambiamento – tutt'altro che secondario – nella figura di Corto è, del resto, consentaneo con l'evoluzione del tratto di Pratt la quale, a sua volta, va di pari passo con il progresso della sua scrittura. La linea nervosa e carica, ricca di tratteggi e potenti chiaroscuri della *Ballata* non nasconde l'influenza di Milton Caniff⁷⁷, dal quale Pratt trae peraltro la costruzione “cinematografica” delle singole vignette. Se però si guarda al «tratto deciso e quasi sbrigativo»⁷⁸ di *Mū*, la differenza è notevole.

75 Balestrini 2013: 262. Il gioco piace tanto a Pratt che nel 1985, nell'epilogo delle *Celtiche*, inserisce alcune tavole in cui Cain legge a Corto un'opera anonima che inizia proprio con le prime parole della *Ballata*.

76 Mollica 1981: 52.

77 Vale la pena di ricordare che è proprio la contaminazione tra *comics* e cinema hollywoodiano a far nascere il fumetto d'avventura, che Caniff riesce a rendere “cinematografico”. Cfr. Barbieri 2010: 14.

78 Remonato 2015.



FIG. 8. IL VOLTO DI CORTO MALTESE IN *UNA BALLATA DEL MARE SALATO*.



FIG. 9. IL VOLTO DI CORTO MALTESE IN *MÙ*.

Secondo Eco, Corto Maltese col tempo «ringiovanisce e si angelica»⁷⁹, come a dire che il tratto di Pratt sviluppa una sempre maggiore astrazione iconica. Per Bruno, invece, «mano a mano che passano gli anni, Pratt sembra frettoloso nei confronti del disegno e, per converso, sempre più attento alla parte 'scritta' dei suoi fumetti,

alla vera e propria narrazione»⁸⁰. Questa affermazione mi sembra condivisibile solo a metà. È vero, infatti, che Pratt è interessato principalmente alla narrazione, rispetto alla quale il disegno non deve “strafare” (tant’è che spesso egli affida alcuni aspetti grafici ai propri collaboratori per concentrarsi su ciò che gli preme maggiormente, cioè lo sviluppo della storia e soprattutto i dialoghi); d’altro canto, però, esso non perde importanza, anzi in un certo senso ne acquisisce. Il punto è, credo, che per Pratt il disegno nel fumetto è l’equivalente esatto della prosa nel romanzo:

Sono un autore di letteratura disegnata, uno scrittore che sostituisce le descrizioni, l’espressione dei volti, delle pose, dell’ambientazione, con dei disegni. Il mio disegno cerca di essere una scrittura. Disegno la mia scrittura e scrivo i miei disegni.

Perciò, se nella *Ballata* il disegno mostra un sostanziale «equilibrio tra realismo ed espressionismo» – ma non mancano già «singole vignette composte con pochi tratti essenziali, quasi astratte»⁸¹ –, col tempo Pratt conquista un’estrema sintesi grafica che non è, o non è soltanto, «la “scorciatoia” di un lavoratore creativo-manuale che non intende rinunciare alla narrazione ad ampio respiro anche nella costrizione della consegna settimanale»⁸², ma una scelta estetica precisa. Per tornare alla “piramide” di McCloud, si può dire che il suo tratto si sposti decisamente a destra abbandonando la somiglianza e acquisendo iconicità e significato. Non è più, insomma, un disegno che chiede al lettore di illudersi che tratti e linee “stiano per” il reale ma un disegno fortemente gestuale che rappresenta solo se stesso – sapiente, rapido movimento della mano, inchiostro sulla carta –, che invita il lettore a “partecipare” alla performance artistica dell’autore come se si svolgesse davanti ai suoi occhi, che diventa puro significato, linguaggio, poesia. Se si può pensare ad un certo avvicinamento di Pratt alla *ligne*

79 Eco 1998: 105 ss.

80 Bruno 2008: 285.

81 Cristante 2016: 36.

82 Ivi: 18.

*claire franco-belga*⁸³, occorre considerare anche che quel suo tratto sintetico costituisce l'equivalente grafico di una prosa limata all'essenziale, capace di sostenere la narrazione senza incepparne il ritmo nella divagazione prolissa o dal virtuosismo fine a se stesso. Lo stesso Pratt, infatti, afferma:

Il fumetto è fantasia, immaginazione al servizio di una storia da raccontare che il lettore deve percorrere rapidamente al ritmo del montaggio scelto dal disegnatore. Ecco perché non occorre avere un disegno troppo bello, troppo cangiante, che fermerebbe troppo a lungo lo sguardo. Il creatore deve raggiungere un equilibrio sottile fra il testo, la sua assenza o la sua densità, la scomposizione dei piani e la successione delle immagini⁸⁴.

Mi sembra che qui Pratt parli di qualcosa di simile all'«eliminazione dell'artista» che, secondo Jack London, è necessaria alla «creazione dell'atmosfera»⁸⁵. Il disegno, come la prosa, non deve distrarre l'autore – e il lettore – dalla narrazione. Ne consegue che un buon fumetto, secondo il maestro di Malamocco

è soprattutto un buon soggetto: ci vuole una storia da raccontare. Il dialogo deve essere abbastanza scarno. E poi il disegno: piuttosto dinamico, mai bellissimo altrimenti uno si perde nella cura dei particolari e dimentica la storia. Insomma, per me il fumetto è una storia raccontata per immagini.

[...]

E l'immagine, per me, è sempre stata la cosa più importante. Molto più importante del testo. [...] Con il fumetto, di fatto ci si trova di fronte a un doppio imperativo: quello dell'immagine e quello della parola. Si è costantemente obbligati a coniugare due codici e, conseguentemente, due mondi. Un universo immediato attraverso l'immagine e un mondo mediato attraverso la parola. È una questione molto importante. Il fumetto non è solo una questione d'immagini. A parte l'impatto diretto dell'immagine, occorre possedere una dinamica per la narrazione⁸⁶.

5 – FUMETTO E/È LETTERATURA

Come è ampiamente riconosciuto, Pratt cita costantemente opere letterarie, sia direttamente sia indirettamente, ora

con riferimenti fulminei e apparentemente desultori, ora con rivisitazioni più estese e meditate. Talvolta una citazione letteraria fornisce alla storia narrata una chiave di lettura o un vero e proprio ipotesto, talaltra irrompe in termini virtuali, evocativi, entro un *pastiche* apparentemente eterogeneo. Quel che però emerge con chiarezza è la parità attribuita dall'autore a fumetto e letteratura. O, per dir meglio, la possibilità per una letteratura intesa in “termini ampi” di essere “scritta” o disegnata” senza che ciò comporti alcuna reale distinzione. Proprio perciò “letteratura scritta” e “letteratura disegnata” si coappartengono e, in un certo senso, si presuppongono e il fumetto stesso diventa un dispositivo complesso per fare e ragionare sulla letteratura. Se Pratt cita continuamente opere letterarie, infatti, non è certo per conferire al fumetto una qualche patente di nobiltà – del resto, tutt'altro che necessaria –, semmai per far dialogare l'uno e l'altra su un piano di perfetta equivalenza. Egli è perfettamente consapevole della specificità e della natura del proprio *medium* e fa sì che esso discorra senza soggezione con le proprie fonti attraverso tecniche di ripresa, riutilizzo e citazione che il maestro di Malamocco ha in comune con i grandi del romanzo moderno e postmoderno.

La “letteratura scritta” irrompe nell'opera prattiana attraverso due modalità principali. A un primo livello, tra i molti personaggi storici che entrano in scena nelle avventure di Corto Maltese si conta un cospicuo numero di scrittori: alcuni appaiono brevemente, quasi come comparse (Ernest Hemingway in *Sotto la bandiera dell'oro*, Gabriele D'Annunzio in *Favola di Venezia*); altri sono importanti comprimari (Frederick Rolfe in *Favola di Venezia* e *La casa dorata di Samarcanda*, Hermann Hesse nelle *Elvetiche*); altri ancora hanno addirittura un ruolo da veri protagonisti (Jack London nella *Giovinezza*).

83 Sulla linea grafica nella storia del fumetto cfr. Algozzino 2005.

84 Pratt 2006: 90 ss.

85 London 2005: 17. Curiosamente, nello stesso testo, London consiglia: «Non raccontare: dipingi! disegna! costruisci! crea!».

86 Pratt 2006: 129, 145.



FIG. 10. CORTO MALTESE ED ERNEST HEMINGWAY IN SOTTO LA BANDIERA DELL'ORO.



FIG. 11. GABRIELE D'ANNUNZIO IN FAVOLA DI VENEZIA.



FIG. 12. HERMANN HESSE E CORTO MALTESE IN LE ELVETICHE.



FIG. 13. JACK LONDON E RASPUTIN IN LA GIOVINEZZA.

Ad un secondo livello, i personaggi, quasi immancabilmente grandi lettori, sono spesso rappresentati mentre sfogliano libri o recitano poesie.



FIG. 14. RASPUTIN LEGGE IL VOYAGE AUTOUR DU MONDE DI BOUGAINVILLE IN UNA BALLATA DEL MARE SALATO.

Pratt ne offre una spiegazione in questi termini:

So chi è il mio lettore e cosa vuole: un'avventura di taglio romantico con qualche indicazione o riferimento letterario che non vengono da me, badi bene, ma da Corto Maltese, il quale legge certe cose e subito il lettore si identifica nel personaggio avventuroso dal mitico potere. Incuriosendosi alle sue letture va a finire che legge le stesse cose. E ne nasce anche una divulgazione⁸⁷.

⁸⁷ Ivi: 129.

Così, ad esempio, nella *Ballata* – in cui si avverte, già dal titolo, un'eco dell'*Ancient Mariner* – Caïn recita alcuni versi del del poema di Coleridge ad alta voce suscitando il sarcasmo di Pandora. Il ragazzo, poi, affibbia il nomignolo “Venerdì” a Tarao, che gli risponde a tono, e in seguito gli racconta la trama di *Moby Dick* – evidentemente il maori conosce Defoe ma non Melville –. Pandora, inoltre, si adagia mollemente su una fila di libri, tra cui si intravedono alcuni titoli melvillianiani (*Typee*, *Omoo* e ancora *Moby Dick*).



FIG. 15. CAÏN LEGGE COLERIDGE IN UNA BALLATA DEL MARE SALATO.



FIG. 16. CAÏN E TARAO IN UNA BALLATA DEL MARE SALATO.



FIG. 17. PANDORA E I LIBRI DI MELVILLE IN UNA BALLATA DEL MARE SALATO.

La lista potrebbe proseguire: in *Côtes de nuits e rose di Piccardia*, il Barone Rosso, nel bel mezzo di un'azione militare, ragio-

na sulle opere di David Herbert Lawrence, in *L'ultimo colpo* il capitano britannico Bradt recita alcuni versi di Rimbaud suscitando l'ironico stupore di Corto Maltese, che da un ufficiale imperiale si aspetterebbe piuttosto Kipling.



FIG. 18. IL CAPITANO BRADT RECITA RIMBAUD IN L'ULTIMO COLPO.

In *Corte sconta detta Arcana*, poi, tra numerosi e minuti riferimenti a Dante, Marco Polo e al nonno paterno di Pratt, il poeta dialettale veneziano Eugenio Genaro, Corto Maltese tenta più volte di leggere l'*Utopia* di Thomas More, il barone Von Ungern-Sternberg recita i versi di *Kubla Khan* di Coleridge mentre Rasputin cita a sorpresa *I giardini di marzo* di Lucio Battisti, a conferma che per l'onnivoro Pratt non si dà alcuna differenza tra cultura “alta” e “popolare”.



FIG. 19. CORTO MALTESE LEGGE L'UTOPIA DI MORE IN FAVOLA DI VENEZIA.



FIG. 20. IL BARONE VON UNGERN-STERNBERG RECITA COLERIDGE IN FAVOLA DI VENEZIA.



FIG. 21. RASPUTIN CITA LUCIO BATTISTI IN FAVOLA DI VENEZIA.

Secondo Pratt, citare i libri «è un atto di correttezza nei confronti degli autori di questi trentamila libri che mi hanno dato tanto. Io li utilizzo e ne do conto, dando a Cesare quel che è di Cesare»⁸⁸. Il maestro di Malamocco, inoltre, aggiunge:

Non ho mai letto tutta l'*Utopia* di More, e non lo ha fatto neppure Corto Maltese, ma grazie a me ci potranno essere dei lettori che andranno a vedere ciò che sta scritto in quest'opera⁸⁹.

Ma c'è forse dell'altro. Ad esempio, in *Tango* – un'inedita e del tutto non innocente escursione di Pratt nel genere *hard boiled* e nei suoi cliché – Corto Maltese legge *El payador* (1916) di Leopoldo Lugones. Dal momento che la storia è ambientata nel 1923, il lettore smaliziato potrebbe chiedersi perché il marinaio non si sia trovato tra le mani una copia fresca di stampa di *Fervor de Buenos Aires* del Borges amatissimo da Pratt. Occorre qui ribadire quanto citato sopra: i riferimenti letterari, dice Pratt, «non vengono da me [...] ma da Corto Maltese». Questo «sdoppiamento» del punto di vista non solo consente di capire meglio i personaggi attraverso le loro letture – cosa avrà pensato Corto di Lugones, che proprio in quegli anni iniziava ad avvicinarsi al fascismo? – ma anche di cogliere il *mood* della storia e, perché no, i suoi riverberi sulla realtà contemporanea⁹⁰.



FIG. 22. CORTO MALTESE LEGGE *EL PAYADOR* DI LUGONES IN *TANGO*.

88 Pratt 2006: 219.

89 Pratt, Petifaux 1994: 152.

90 Pratt, in effetti, ritorna in Argentina nel 1979, in piena dittatura. Il Paese è vessato da corruzione e repressioni, Oesterheld è ormai uno delle migliaia di *desaparecidos*. *Tango*, con Corto che indaga su una donna scomparsa tra avidi speculatori e politici corrotti, riflette la triste attualità dell'Argentina mentre la figura esemplare di Lugones, evocata attraverso i suoi scritti, potrebbe rappresentare la svolta autoritaria e repressiva del Paese.

Via via, il realismo di Pratt si colora di toni magici ed esoterici – «l'esoterismo», dirà l'autore «costituisce una possibilità di fantasia, di lasciar correre l'immaginazione, di giocare con la poesia»⁹¹ –. *Sogno di un mattino di mezzo inverno*, ad esempio, dialoga con i miti della Tavola Rotonda, le *fairy stories* inglesi e Shakespeare. Qui Puck e Oberon, insieme a Morgana e Merlino, trovano in Corto Maltese un novello Re Artù che si opponga all'imminente sbarco tedesco in Inghilterra: un attacco che, si noti, avviene nella "realtà" ma minaccia anche e soprattutto di spazzare via il mondo fatato inglese per sostituirlo con quello germanico.



FIG. 23. OBERON E PUCK IN SOGNO DI UN MATTINO DI MEZZO INVERNO.

Il "realismo magico" prattiano si accompagna peraltro a una inclinazione metaletteraria squisitamente postmoderna e sempre più accentuata, che troverà la massima espressione nelle *Elvetiche*: qui, la visita alla casa di Hermann Hesse a Montagnola è per Corto Maltese l'inizio di un viaggio esoterico tra veglia e sogno in cui il marinaio troverà un improbabile compagno d'avventure in un Klingsor che è al medesimo tempo il personaggio di Wolfram von Eschenbach, di Wagner e dello stesso Hesse. Il marinaio finirà addirittura per entrare dentro il *Parzival* per cercare con Klingsor la rosa alchemica nel castello del Santo Graal.



FIG. 24. CORTO MALTESE "ENTRA" NEL PARZIVAL DI WOLFRAM VON ESCHENBACH IN LE ELVETICHE.

È interessante notare come questo strano compagno d'avventure esprima la consapevolezza di trovarsi dentro una storia di "letteratura disegnata" e spezzi la quarta parete con una singolare chiosa teorica sull'invenzione e l'*agency* performativa di un'opera letteraria che "produce" il proprio lettore:

...non sei forse venuto in questa favola perché incuriosito da quello che ti abbiamo detto qualche pagina più indietro. Chi è inventato dall'altro? Noi da te o tu da noi?

...oppure ancora dal futuro lettore che leggerà le prossime pagine...

...a questo punto tutto può essere invenzione...

...perfino il lettore che ci conoscerà domani può essere una nostra immaginazione!

Corto e Klingsor, inoltre, si imbattono in un "orco", un gorilla che in quel momento sta sognando nella lontana Africa – qui si avverte chiarissima l'eco del sogno di Chuang Tzu di Borges – e che, tra l'altro, preconizza che quattro "gentiluomini di fantasia" «stanno progettando per me in un posto chiamato Hollywood LA. California». Si tratta di Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, David O. Selznick ed Edgar Wallace, che nel 1933 daranno vita a una delle icone di Hollywood, King Kong.

91 Pratt 2006: 94.



FIG. 25. L'ORCO-KING KONG IN *LE ELVETICHE*.

In questa commistione di mito, letteratura e cinema popolare la cifra di autore postmoderno di Pratt sembra ricevere la massima espressione.

6 - CONCLUSIONI

L'epistemologia schechneriana che in queste pagine ho tentato di applicare mostra la propria duttilità quale strumento di analisi e inquadra, attraverso l'indagine del fumetto *as performance*, l'intrinseca complessità dell'oggetto in esame apportando un contributo considerevole alla riflessione già esistente. Il ragionamento sul fumetto, sul suo "funzionamento" e sulle sue definizioni e la conseguente contestualizzazione di un termine problematico come *graphic novel* permettono di individuare nella "letteratura disegnata" di Pratt la formula più adatta a descrivere questo *medium* fortemente innestato nei meccanismi culturali e socioeconomici della contemporaneità e capace di dialogare con la cultura letteraria su un piano di equivalenza, stante una visione "ampia" della letteratura stessa. Dall'analisi delle opere di Pratt, infine, emerge come la "letteratura disegnata" dell'autore veneziano esibisca caratteristiche riconducibili all'estetica postmoderna "classica": la tendenza a contaminare i codici tradizionali e moderni, l'abbattimento di ogni pretesa distinzione

tra cultura "alta" e cultura "popolare", la ripresa e il riutilizzo ironico delle fonti, il raffinato gioco di ammiccamenti al lettore. A ciò si aggiunge che, in senso autenticamente schechneriano, la performance artistica dell'autore, in quanto "creatrice di mondi", introduce il lettore/spettatore in una realtà diversa dalla quella materiale ma non per questo meno "reale". La continua contaminazione tra realtà e finzione che Pratt articola nelle sue storie concorre a mettere in discussione lo *status* del mondo secondario creato dall'opera d'arte e il suo rapporto con il mondo reale. Sulla realtà del mondo immaginale si sviluppa, perciò, quella che si potrebbe indicare come una "seconda" postmodernità, ove il dualismo "reale-fantastico" è superato e la narrazione si apre sulla prospettiva di diversi ordini di realtà, di diversi mondi che agiscono l'uno sull'altro.

Il disincantato postmodernismo di Pratt è in ogni caso, e con un ammirevole paradosso, la dimensione ineludibile dell'antimodernismo – tutt'altro che ideologico o polemico ma anarchico, romantico e malinconico – di Corto Maltese e di quel suo mondo di avventure e pericoli cristallizzato nel suo perpetuo tramonto, acquerellato nei suoi ultimi fulgori prima che la Storia ne decreti la fine. Un mondo che, se non esiste – non è mai esistito – nella realtà, vive tra le pagine della "letteratura disegnata" e può spalancare per il lettore nuovi, amplissimi orizzonti.

BIBLIOGRAFIA

- Algozzino S. 2005, *Tutt'a un tratto. Una storia della linea nel fumetto*, Tunuè, Latina.
- Andreani N. 2014, *Graphic Novel. Il fumetto spiegato a mio padre*, Nicola Pesce Editore, Salerno.
- Balestrini N. (cur.) 2013, *Gruppo 63. Il romanzo sperimentale. Col senno di poi*, L'Orma, Roma.
- Barbieri D. 2010, *Il pensiero disegnato. Saggi sulla letteratura a fumetti europea*, a cura di S. Rossi, Coniglio, Roma.
- Barbieri D. 2020², *Semiotica del fumetto*, Carocci, Roma.
- Blackbeard B. 1974, *Mislabeled Books*, in «Funny World» 16, 1974.
- Bloom H. 1988, *Una mappa di dislettura*, tr. di F. Rosati e A. Atti, Milano, Spirali, 1988 (ed. or. 1975, *A Map of Misreading*, Oxford University Press, New York).

- Bolter, J.D., Grusin, R. 2005, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, a cura di A. Marinelli, Guerini, Milano (ed. or. 1999, *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press., Cambridge MA).
- Brandigi E. 2013, *L'archeologia del graphic novel. Il romanzo al naturale e l'effetto Töpffer*, Firenze University Press, Firenze.
- Brunoro G. 2008, *Corto Come un romanzo. Illazioni su Corto Maltese ultimo eroe romantico*, Rizzoli Lizard, Milano.
- Calvino I. 1988 [2020], *Lezioni americane*, Mondadori, Milano.
- Cometa M. 2021, *Cultura Visuale*, Raffaello Cortina, Milano.
- Cristante S. 2016, *Corto Maltese e la poetica dello straniero. L'atelier carismatico di Hugo Pratt*, Mimesis, Milano.
- Della Corte C. 1961, *I fumetti*, Mondadori, Milano.
- Eco U. 1964, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano.
- Eco U. 1998, *Geografia imperfetta di Corto Maltese*, in *Menzogna e Ironia*, Bompiani, Milano; pp. 99-103.
- Eisner W. 1997, *Fumetto & arte sequenziale*, tr. di D. Bonomo, Vittorio Pavesio Productions, Torino (ed. or. 1985, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, New York).
- Eisner W. 2010, *L'arte del fumetto: regole, tecniche e segreti dei grandi disegnatori*, tr. di F. Gadducci e M. Tivosanis, BUR, Milano (ed. or. 1996, *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, Poorhouse Press, New York).
- Farnetti M. 2006, *Il manoscritto ritrovato. Storia letteraria di una finzione*, Società Editrice Fiorentina, Firenze.
- Fish S. 1985, *C'è un testo in questa classe?*, tr. di C. De Girolamo, Einaudi, Torino (ed. or. 1980, *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*, Harvard University Press, Cambridge MA).
- Fresnault-Deruelle P. 1977, *Il linguaggio dei fumetti*, tr. di M. Giacomarra, Sellerio, Palermo (ed. or. 1972, *La bande dessinée. Essai d'analyse sémiotique*, Hachette, Paris).
- Gadamer H.-G. 2000, *Verità e metodo*, trad. di G. Vattimo, Bompiani, Milano (ed. or. 1960, *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*, J.C.B. Mohr, Tübingen).
- Giovannetti P. 2019, *Lettore*, Luca Sossella, Roma.
- Giuffredi M. (cur.), *Fisiognomica, arte e psicologia tra Ottocento e Novecento*, CLUEB, Bologna 2001.
- Greco C. 2014, *Graphic Novel. Confini e forme inedite nel sistema attuale dei generi*, Nuova Cultura, Roma.
- Groensteen T. 2011, *Il sistema fumetto*, tr. di D. Gigantelli, Prospettiva Globale, Genova (ed. or. 1999, *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France, Paris).
- Gubern R. 1975, *Il linguaggio dei comics*, tr. di G. Guadalupi, Milano Libri, Milano (ed. or. 1972, *El lenguaje de los comics*, Península, Barcelona).
- Holland N.H. 1986, *La dinamica della risposta letteraria*, tr. di V. Gentili e F. Villa, Il Mulino, Bologna (ed. or. 1975, *The Dynamics of Literary Response*, W.W. Norton & Company, New York).
- Horrocks D. s.d., *The Perfect Planet: Comics, Games and World-Building*, in «Hicksville», s.d., (<http://www.hicksville.co.nz/PerfectPlanet.htm>).
- Interdonato P. 2015, *Linus. Storia di una rivoluzione nata per gioco*, Rizzoli, Milano.
- Iser W. 1987, *L'atto della lettura. Una teoria della risposta estetica*, tr. di R. Granafè, Bologna, Il Mulino (ed. or. 1976, *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*, W. Fink, Paderborn).
- Jauss H.R. 1978, *Storia della letteratura come provocazione*, tr. di P. Cresto-Dina, Bollati Boringhieri, Torino (ed. or. 1970, *Literaturgeschichte als Provokation*, Suhrkamp, Frankfurt a.M.).
- Kochalka J. 1998, *Magic Boy & Girlfriend*, Top Shelf Productions, Marietta GA.
- Krafft U. 1982, *Manuale di lettura dei fumetti*, tr. di S. Bernardini, ERI, Milano, (ed. or. 1978, *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*, Klett-Cotta, Stuttgart).
- Kunzle D., *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, University of California Press, Berkeley CA.
- London J. 2005, *Pronto soccorso per scrittori esordienti*, a cura di Monica Crassi, Minimum Fax, Roma.
- Marchese G. 2006, *Leggere Hugo Pratt*, Tunuè, Latina.
- Lorenzon L. 2001, *Sergente Kirk. L'alba delle riviste d'Autore italiane*, in «Fucinemute», 1 febbraio 2001 (<https://www.fucinemute.it/2001/02/sergente-kirk/>).
- McCloud S. 2018, *Capire, fare e reinventare il fumetto*, tr. di L. Favia, BAO Publishing, Milano (ed. or. 1993, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Tundra, Northampton MA; 2000, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, Paradox Press, New York; 2006, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*, William Morrow, New York).
- Miller J.H. 1972, *Tradition and Difference*, in «Diacritics», II, 4, 1972, pp. 3-13.
- Mollica V. (cur.) 1981, *Dedicated to Corto Maltese*, Editori del Grifo, Montepulciano.
- Mollica V., Paganelli M. (curr.) 1980, *Hugo Pratt*, Editori del Grifo, Montepulciano.

- Peeters B. 2000, *Leggere il fumetto*, tr. di G. Vogliotti, Vittorio Pavesio Productions, Torino (ed. or. 1991, *Case, planche, récit. Comment lire une bande dessinée*, Casterman, Tournai).
- Pratt H. 2006, *Corto Maltese. Letteratura disegnata*, Rizzoli Lizard, Milano.
- Pratt H. 2019, *Avevo un appuntamento*, Solferino, Milano.
- Pratt H., Petifaux D. 1994, *De l'autre côté de Corto*, Casterman, Tournai.
- Remonato G. 2015, *Corto Maltese tra fumetto e letteratura disegnata*, in «Belphégor», 13, 1, 2015, (<https://doi.org/10.4000/belphegor.620>).
- Schechner R. 2017, *Il nuovo terzo mondo dei Performance Studies*, tr. di A. Jovičević, Bulzoni, Roma (ed. or. 2014, *A New Third World of Performance*, Routledge, New York).
- Schechner R. 2018, *Introduzione ai Performance Studies*, tr. di D. Tomasello, Cue Press, Imola (ed. or. 2013, *Performance Studies. An Introduction*, 3rd ed. Routledge, New York).
- Smolderen T. 2021, *Le origini del fumetto. Da William Hogarth a Winsor McCay*, a cura di L. Formola e A. Pizzi, Nicola Pesce Editore, Salerno (ed. or. 2009, *Naissances de la bande dessinée: de William Hogarth à Winsor McCay*, Les Impressions Nouvelles, Bruxelles).
- Spinazzola V. (cur.) 2012, *Tirature '12. Graphic novel. Letà adulta del fumetto*, Il Saggiatore-Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori, Roma-Milano.
- Stefanelli M. 2010, *Contro l'arte sequenziale*, in «Fumettologicamente», 29/09/2010, (<https://fumettologicamente.wordpress.com/2010/09/29/contro-larte-sequenziale-antidoti-online/>).
- Tchang S., Zanotti P. (curr.) 2016, *Hugo Pratt. Incontri e paesaggi*, Rizzoli Lizard, Milano.
- Tolkien J.R.R. 2000, *Albero e Foglia*, trad. di F. Saba Sardi, Milano, Bompiani, 2000 (ed. or. 1964, *Tree and Leaf*, Allen and Unwin, London).
- Töpffer R. 1837, *Historie de M. Jabot*, «Bibliothèque universelle de Genève», 9, mai-juin 1837.
- Tomasello D., Pizzimento P., 2021, *Una premessa teorica e due casi di studio per l'utilizzo del paradigma dei Performance Studies in ambito letterario*, in «Oblío», IX, 42-43, pp. 15-26.
- Tosti A. 2016, *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Tunué, Latina.
- Ventavoli B. 1992, *Striscia il romanzo. Il fumetto fa letteratura? Inchiesta fra critici e storia*, in «La Stampa», «Tuttolibri», 28 marzo 1992.
- Waugh C. 1947, *The Comics*, Luna Press, New York.