

Biblioteca
di Studi
di Filologia
Moderna

a cura di

Elisabetta Bacchereti

Federico Fastelli

Diego Salvadori

**Il graphic novel
Un crossover
per la modernità**



BIBLIOTECA DI STUDI DI FILOLOGIA MODERNA

ISSN 2420-8361 (ONLINE)

- 56 -

DIPARTIMENTO DI FORMAZIONE, LINGUE, INTERCULTURA,
LETTERATURE E PSICOLOGIA
DEPARTMENT OF EDUCATION, LANGUAGES, INTERCULTURES,
LITERATURES AND PSYCHOLOGY (FORLILPSI)
Università degli Studi di Firenze / University of Florence

BIBLIOTECA DI STUDI DI FILOLOGIA MODERNA (BSFM)

Collana Open Access "diamante" fondata e diretta da Beatrice Tottossy dal 2004 al 2020
"Diamond" Open Access Series founded and directed by Beatrice Tottossy (2040-2020)

Direttori / Editors-in-Chief

Giovanna Siedina, Teresa Spignoli, Rita Svandrlík

Coordinatore tecnico-editoriale / Managing Editor

Arianna Antonielli

Comitato scientifico internazionale / International Scientific Board

(<http://www.fupress.com/comitatoscienfifico/biblioteca-di-studi-di-filologia-moderna/23>)

Enza Biagini (Professore Emerito), Nicholas Brownlees, Martha Canfield, Richard Allen Cave (Emeritus Professor, Royal Holloway, University of London), Massimo Ciaravolo (Università Ca' Foscari Venezia), Anna Dolfi (Professore Emerito), Mario Domenichelli (Professore Emerito), Maria Teresa Fancelli (Professore Emerito), Massimo Fanfani, Federico Fastelli, Paul Geyer (Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn), Sergej Akimovich Kibal'nik (Institute of Russian Literature [the Pushkin House], Russian Academy of Sciences; Saint-Petersburg State University), Ferenc Kiefer (Research Institute for Linguistics of the Hungarian Academy of Sciences; Academia Europaea), Michela Landi, Paolo La Spisa, Marco Meli, Anna Menyhért (University of Jewish Studies in Budapest, University of Amsterdam), Murathan Mungan (scrittore), Ladislav Nagy (University of South Bohemia), Paola Pugliatti, Giampaolo Salvi (Eötvös Loránd University, Budapest; Academia Europaea), Ayşe Saraçgil, Robert Sawyer (East Tennessee State University, ETSU), Angela Tarantino (Università degli Studi di Roma 'La Sapienza'), Nicola Turi, Letizia Vezzosi, Vincent Vives (Université Polytechnique Hauts-de-France), Laura Wright (University of Cambridge), Levent Yılmaz (Bilgi Üniversitesi, Istanbul), Manuel Rivas Zancarrón (Universidad de Cádiz), Clas Zilliacus (Emeritus Professor, Åbo Akademi of Turku). *Laddove non è indicato l'Ateneo d'appartenenza è da intendersi l'Università di Firenze.*

Comitato editoriale / Editorial Board

Stefania Acciaioli, Alberto Baldi, Fulvio Bertuccelli, Sara Culeddu,
John Denton, Samuele Grassi, Giovanna Lo Monaco

Laboratorio editoriale Open Access / The Open Access Publishing Workshop

(<https://www.forlilpsi.unifi.it/vp-289-laboratorio-editoriale-open-access-ricerca-formazione-e-produzione.html>)

Direttore/Director: Marco Meli

Referente e Coordinatore tecnico-editoriale/Managing editor: Arianna Antonielli

Università degli Studi di Firenze / University of Florence

Dip. Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia

Dept. of Education, Languages, Intercultures, Literatures and Psychology

Via Santa Reparata 93, 50129 Firenze / Santa Reparata 93, 50129 Florence, Italy

Contatti / Contacts

BSFM: giovanna.siedina@unifi.it; teresa.spignoli@unifi.it; rita.svandrlík@unifi.it

LabOA: marco.meli@unifi.it; arianna.antonielli@unifi.it

IL GRAPHIC NOVEL
UN CROSSOVER
PER LA MODERNITÀ

a cura di

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori

con i contributi di

E. Biagini, E. Brandigi, S. Calabrese, V. Conti, F. Fastelli, V. Fiume,
G. Lo Monaco, I. Natali, V. Nocentini, S. Rebora, D. Salvadori, E. Zagaglia

FIRENZE UNIVERSITY PRESS

2020

Il graphic novel. Un crossover per la modernità / a cura di Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori ; con i contributi di E. Biagini, E. Brandigi, S. Calabrese, V. Conti, F. Fastelli, V. Fiume, G. Lo Monaco, I. Natali, V. Nocentini, S. Reborà, D. Salvadori, E. Zagaglia – Firenze : Firenze University Press, 2020. (Biblioteca di Studi di Filologia Moderna ; 56)

<https://www.fupress.com/isbn/9788855181310>

ISSN 2420-8361 (online)
ISBN 978-88-5518-221-8 (PDF)
ISBN 978-88-5518-222-5 (XML)
DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

The editorial products of BSFM are promoted and financed by the FORLILPSI Department of the University of Florence, produced by its Open Access Publishing Workshop and, in accordance with an agreement launched in 2006, published by Firenze University Press (FUP). The Workshop (<<https://www.forlilpsi.unifi.it/vp-289-laboratorio-editoriale-open-access-ricerca-formazione-e-produzione.html>>, <laboa@lilsi.unifi.it>) supports the double-blind peer review process, develops and manages the editorial workflows and the relationships with FUP. It promotes the development of OA publishing and its application in teaching and career advice for undergraduates, graduates, and PhD students, as well as in interdisciplinary research.

We thank Seymour Chwast, Neil Cohn, Brian Fies, David Lasky, Ellen Lindner, Michael Meier, Egidio Viola and Masuda Takahiko for granting us permission to reproduce their illustrations. Our special thanks go to Éditions DELCOURT and Tunué – Editori dell'immaginario for granting permission to reproduce Paco Roca's work, and Loïc Dauvillier and Olivier Deloye's illustrations respectively; Drawn & Quarterly, for having authorized the publication of Craig Thompson's volume. Finally, our gratitude goes to Fondazione Echauren Salaris for permission to reproduce Pablo Echauren's works.

Editing and layout by LabOA: Arianna Antonielli (managing editor), with Francesca Salvadori (copy editor), Martina Bentivegna, Tommaso Conti, and Alessandra Lana (interns).


Graphic design and front cover: Alberto Pizarro Fernández, Lettera Meccanica SRLs.

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI https://doi.org/10.36253/fup_best_practice)

All publications are submitted to an external refereeing process under the responsibility of the FUP Editorial Board and the Scientific Boards of the series. The works published are evaluated and approved by the Editorial Board of the publishing house, and must be compliant with the Peer review policy, the Open Access, Copyright and Licensing policy and the Publication Ethics and Complaint policy.

Firenze University Press Editorial Board

M. Garzaniti (Editor-in-Chief), M.E. Alberti, F. Arrigoni, M. Boddi, R. Casalbuoni, F. Ciampi, A. Dolfi, R. Ferrise, P. Guarnieri, A. Lambertini, R. Lanfredini, P. Lo Nostro, G. Mari, A. Mariani, P.M. Mariano, S. Marinai, R. Minuti, P. Nanni, A. Novelli, A. Orlandi, A. Perulli, G. Pratesi, O. Roselli.

 The online digital edition is published in Open Access on www.fupress.com.

Content license: the current work is released under Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>). This license allows you to share the work by any means and format, as long as appropriate credit is given to the author, the work is not modified or used for commercial purposes and a URL link is provided to the license.

Metadata license: all the metadata are released under the Public Domain Dedication license (CC0 1.0 Universal: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode>).

© 2020 Author(s)

Published by Firenze University Press
Firenze University Press
Università degli Studi di Firenze
via Cittadella, 7, 50144 Firenze, Italy
www.fupress.com

INDICE

INTRODUZIONE. UN CROSSOVER PER LA MODERNITÀ LETTERARIA. IL GRAPHIC NOVEL	VII
<i>Elisabetta Bacchereti</i>	

PROSPETTIVE

UN MATRIMONIO SEMIOTICO TRA PAROLE E IMMAGINI	3
<i>Stefano Calabrese</i>	
GRAPHIC NOVEL E NEUROCOGNITIVISMO	19
<i>Elena Zagaglia</i>	
VISUAL STORYTELLING: UN CONFRONTO INTERCULTURALE	33
<i>Valentina Conti</i>	
DAL WOODCUT NOVEL AL GRAPHIC NOVEL	47
<i>Ilaria Natali</i>	
ADATTAMENTI DEI CLASSICI IN GRAPHIC NOVEL	67
<i>Federico Fastelli</i>	
VERSO UNA STILOMETRIA DEL GRAPHIC NOVEL. PROBLEMI DI TEORIA E METODO	91
<i>Simone Rebora</i>	

CASE STUDIES

LETTURA, LETTERATURA, FUMETTO. MARIA CALLAS IN <i>GRAPHIC NOVEL</i> <i>Enza Biagini</i>	109
LA VITTORIA DEL <i>GRAPHIC NOVEL</i> . LA <i>VISUAL LITERACY</i> LE TRE CORONE DEL ROMANZO A FUMETTI CONTEMPORANEO <i>Eleonora Brandigi</i>	137
<i>EX-VOCARE</i> : L'IMMAGINE E LA PAROLA NEL POEMA A FUMETTI DI BUZZATI <i>Valentina Fiume</i>	163
QUANDO L'IMMAGINE È PASSAGGIO DI STATO: HUGO PRATT E ANDREA PAZIENZA <i>Diego Salvadori</i>	185
IL <i>GRAPHIC NOVEL</i> SECONDO PABLO ECHAURREN <i>Giovanna Lo Monaco</i>	207
ULISSE PER IMMAGINI: L' <i>ODISSEA</i> DI EGIDIO VIOLA <i>Valentina Nocentini</i>	223
AUTORI	235
INDICE DEI NOMI	237

ADATTAMENTI DEI CLASSICI IN GRAPHIC NOVEL*

Federico Fastelli

Università di Firenze (<federico.fastelli@unifi.it>)

Abstract:

The essay analyses from a theoretical point of view the mechanisms and techniques of the Graphic Novel Adaptations of Classics. In the first part, the study places adaptation in the context of Remediation Studies. In the second one, it illustrates noted examples of this type of graphic novel. In this way, the extraordinary aesthetic position of this medium is highlighted in today's literary production.

Keywords: graphic novel, iconotexts, imagetext, adaptations, remediation

Se non suonasse troppo novecentesco rispetto all'oggetto di studio che stiamo affrontando, vorrei cominciare questo intervento con un motto benjaminiano universalmente noto che recita più o meno così: "non ho nulla da dire, ma solo da mostrare"¹ (Benjamin 2000, 514). Sarebbe, lo ammetto, un comodo stragemma. Potrei mettere tra parentesi una serie di dubbi e perplessità teoriche che nel preparare queste poche pagine hanno affannato il quadro del mio intervento e non si sono lasciate convincere a sgomberare il campo, neanche a fronte di numerose letture per alcuni versi certamente illuminanti. Ho pensato allora (per par condicio tra principio di piacere e principio di realtà) di dividerlo in due parti: nella seconda lascerò condurre il discorso alle opere, limitandomi ad un'operazione, per così dire, di montaggio dei materiali, e di commento di alcuni esempi di adattamento di classici letterari nel sistema semiotico del *graphic novel*. Nella prima parte, senza scomodare scoliasti di heideggeriana memoria, e senza insistere sui miei personali sentieri interrotti, vorrei condividere alcuni

¹ In merito alle immagini discusse a testo (nello specifico, le figg. 1-2, 4-6, 8), i curatori del volume dichiarano che le stesse risultano a bassa definizione, unitamente al fatto che l'individuazione dei diritti di riproduzione non è risultata perseguibile. In considerazione della mancata risposta – avanzata con la formula del silenzio assenso – e visto e considerato che le immagini vengono qui utilizzate per uso non commerciale e a scopo di ricerca scientifica, i curatori ritengono che sia stata usata la cautela necessaria e che si sia ottemperato alle restrizioni previste dalle dichiarazioni in merito.

¹ "Ich habe nichts zu sagen. Nur zu zeigen" (Benjamin 1991, 574).

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI: 10.36253/fup_best_practice)

Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli, Diego Salvadori (a cura di), *Il graphic novel. Un crossover per la modernità* © 2020 Author(s), content CC BY-NC-ND 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISSN 2420-8361 (online), ISBN 978-88-5518-221-8 (online PDF), ISBN 978-88-5518-222-5 (XML), DOI 10.36253/978-88-5518-221-8

dei dubbi che ho avuto. Procederò perciò in maniera in un certo senso interlocutoria, implicitamente dubitativa.

Qualche minima premessa metodologica: come è noto, la comparatistica letteraria si interessa da molti anni alla teoria e alla pratica dell'adattamento. "When we call a work an adaptation", ha affermato Linda Hutcheon, "we openly announce its overt relationship to another work or works" (Hutcheon 2006, 6), e per questo motivo gli studi sugli adattamenti sono studi comparatistici. Con adattamento, sinteticamente, dobbiamo intendere qualsiasi "extended, deliberate, announced revisitation of a particular work of art" (ivi, 170), nello stesso medium o in uno diverso². Per quanto la categoria di estensione possa risultare farraginosa e problematica, serve in buona sostanza ad escludere le singole allusioni, le citazioni di brani o per esempio, come indica la stessa Hutcheon, i campionamenti musicali. Di tutti i rapporti che informano la catena sintagmatica intermediale di cui consiste la storia dell'espressione estetica, andranno conservati sotto tale insegna solo i casi di esaustiva riscrittura, trasposizione o ricodifica. Il che non esclude aprioristicamente atti creativi di appropriazione o di ampio e libero confronto intertestuale, sebbene metta in guardia dal classificare come adattamenti oggetti imparentati in maniera minima col prototesto cui si ispirano. Per esempio, volendo citare un'opera che ho incontrato molte volte nelle mie letture sull'argomento, il videogame *Dante's Inferno* della EA Electronic Games, poi divenuto a propria volta *graphic novel* in sei volumi della DC Comics³, a mio avviso non può essere interpretato come libero adattamento o riscrittura contemporanea dell'opera dantesca, dal momento che con essa condivide poco altro che il nome di Dante Alighieri.

Diversi mi sembrano i casi di riscritture che non si limitano a rendere i contenuti narrati da un certo testo letterario, ma che prendono posizione, interpretandolo. Ciò può avvenire, ad esempio, nei casi di trasformazioni attualizzanti. Ho in mente, per fare un esempio molto popolare, la criticatissima pellicola cinematografica diretta nel 1996 da Baz Luhrmann *Romeo + Giulietta*, che ambienta la vicenda shakespeariana nella Verona degli anni Novanta. Oppure possiamo pensare alla serie-tv britannica *Sherlock* creata nel 2010 da Steven Moffat e Mark Gatiss, che rielabora alcuni dei testi più celebri di Conan Doyle, inscrivendoli nel contesto di una Londra contemporanea. Ma può anche comprendere atti di riscrittura che pongano come propria dominante non più o non solo il contenuto dell'enunciato narrativo, ma, poniamo, il modo di quell'enunciato o la voce dell'enunciazione, come avviene, per avvicinarci al nostro og-

² "Transposition to another medium, or even moving within the same one" (Hutcheon 2006, 16).

³ Realizzati da Diego Latorre su testi e sceneggiatura di Christos Gage.

getto di studio, nell'incensato adattamento in *graphic novel* (1994) che David Mazzuchelli e Paul Karasik hanno tratto da *City of Glass* di Paul Auster (1985). Qui la trama meta-poliziesca del racconto è sviluppata in chiave meta-fumettistica e la lingua con cui essa è espressa si trova coerentemente ricodificata entro ciò che Art Spiegelman ha definito come ur-lingua dei fumetti, ovverosia "a strict, regular grid of panels" (Spiegelman 2005, iii) che al tempo stesso diventa finestra, porta della prigione, isolato urbano, schema del gioco del tris⁴. Una griglia, insomma, che come un metronomo assegna la misura corretta ai cambiamenti e agli adattamenti della narrazione⁵.

Spesso anche se non sempre (per esempio nei remake cinematografici), la ricodifica di cui consiste un adattamento è pensabile come una traduzione intersemiotica, secondo l'intramontabile ma in realtà ancora oggi problematica definizione di Jakobson (cfr. Jakobson 1959): un certo messaggio a dominante estetica viene adattato alle possibilità tecniche e formali di differenti media che hanno la stessa finalità. In questo passaggio, secondo Jakobson, il metatesto dovrebbe essere in grado di riattivare e selezionare alcune delle relazioni tra il piano dell'enunciato e quello dell'enunciazione del prototesto. Nel passaggio tra un medium e un altro, tuttavia, la ricerca di tali rapporti è quantomeno complicata. Come hanno fatto notare Jay David Bolter e Richard Grusin, nell'ormai classico *Remediation: Understanding New Media* (1999) i media, in realtà, si commentano, si riproducono, si rimpiazzano continuamente e, soprattutto, hanno bisogno gli uni degli altri al fine di funzionare correttamente come media. La rimediazione è perciò il meccanismo alla base della sopravvivenza stessa delle forme espressive, che entrano sempre, di fatto, in molteplici rapporti di implicazione e interdipendenza. Versioni differenti sia rispetto al medium espressivo che rispetto ai contenuti della narrazione tendono a convivere all'interno di uno stesso orizzonte culturale, invitandoci a oltrepassare un approccio per molti versi istintivo come quello del *Fidelity Criticism*. Non è certo il grado di fedeltà o di lontananza di un adattamento dall'originale a costituire il suo valore. D'altro canto, l'idea di rimediazione rischia di suggerire, almeno indirettamente, un evolucionismo unidimensionale e quasi teleologico della comunicazione estetica: personalmente non credo affatto che la sopravvivenza della letteratura dipenda dalla sua capacità di trasferire i propri contenuti o le sue strutture comunicative in media più à la page, per così dire, come invece indicano in modo roboante alcuni titoli critici, anche di area italiana. Da una prospettiva letterario-centrica, leggere e analizzare testi classici attraverso la lente del mezzo fumettistico, come

⁴ "The grid as window, as prison door, as city block, as tic-tac-toe board" (*ibidem*).

⁵ "A metronome giving measure to the narrative's shifts and fits" (*ibidem*).

nel nostro caso, consente tutt'al più di accedere a interpretazioni contemporanee, più o meno popolari, degli stessi, ovvero sia attribuire significati precedentemente invisibili seppur, ovviamente, presenti in potenza nel testo originale. Così, per esempio, da un semplice confronto di due celebri adattamenti del *Don Chisciotte* realizzati rispettivamente da Rob Davis (*The Complete Don Chisciotte*, 2013) e da Will Eisner (*The Last Knight: An Introduction to Don Quixote by Miquel de Cervantes*, 2000) si potrà comodamente dedurre non soltanto la sensibilità e le peculiarità stilistiche di entrambi, ma pure quali aspetti del prototesto i due artisti hanno deciso di sottolineare e sviluppare. Ciò implica un'attenzione alla ricchezza del prototesto, accanto certamente ad un giudizio sui metatesti che da esso sono stati prodotti. Ovviamente la stessa operazione si potrà ripetere con tutti i classici che hanno avuto la fortuna di incontrare *graphic novelists* di grande valore. Viene in mente, tra gli altri, il caso di Kafka, il cui *Processo* è stato adattato sia dalla disegnatrice Chantal Montellier, su testi di David Zane Mairowitz (2008), che dal nostro Guido Crepax (1999). I due lavori, come ha notato Simone Costagli in un intervento espressamente dedicato all'argomento, interpretano assai diversamente l'opera di partenza: se il primo rappresenta Josep K. con fattezze molto simili a quelle di Franz, di fatto suggerendo una lettura autobiografica, il secondo rinuncia ad "accentuare la caratterizzazione dei personaggi, che risultano quindi anonimi, e semplicemente tracciati nel contorno della china" (Costagli 2013, 71). Il confronto restituisce così una straordinaria potenzialità semantica dello stesso testo di partenza.

Comparare diversi adattamenti di uno stesso classico significa aggiungere "lati" ulteriori all'originale, nuovi "cocci frammenti" che aderiscano più o meno amorosamente ai limiti dell'originale, secondo la nota (e insuperata) metafora benjaminiana del vaso (cfr. Benjamin 1920). Studiare tali cocci vuol dire pensarli ad un tempo come opere d'arte autonome e come brani di un'unica grande opera. Le teorie che insistono sulla necessità di sottolineare l'indipendenza estetica dell'adattamento rispetto al prototesto (o ai prototesti) – teorie di certo dominanti, attualmente – apportano senz'altro benefici agli spesso improficui studi di *Fidelity Criticism*. Tuttavia, non devono dimenticare che, soprattutto nel caso di adattamenti di "classici" letterari, l'orizzonte d'attesa e, più in generale, la macchina industriale che media e insieme costruisce quell'orizzonte sono del tutto dipendenti dalla storicizzazione del prototesto. Parlando di Kafka, per continuare col nostro esempio, non avrebbero senso, se così non fosse, gli inaspettati incontri di Gregor Samsa con Charlie Brown nelle *Metamorfosi* di Sikoryak (2013 [1990]), né quelli con la Famiglia Simpsons, in *Metamorphsimpsions*, realizzato per Matt Groening dallo specialista di adattamenti kafkiani Peter Kuper (2000), che nella sua carriera adatta pure la *Metamorfosi* in *graphic novel* (2003) e alcuni racconti brevi nella raccolta *Give it up!* (1995).

Il fatto che non esista una linea univoca dell'evoluzione espressiva dei media può essere certificato peraltro dallo stesso caso del *graphic novel*. Il successo di tale forma espressiva sembrerebbe contemporaneo, infatti, ad una rinata attenzione per le forme seriali, per esempio le serie-tv contemporanee, mentre la sua differenza con la tradizione fumettistica occidentale consisterebbe tra le altre cose, ma in maniera determinante, nel suo essere *one-shot*, come si dice in gergo. Difficilmente oggi verrebbe in mente fosse anche al più radicale degli artisti l'impresa di adattare l'ultimo romanzo di De Lillo in sistemi semiotici o forme espressive come l'opera lirica. È piuttosto probabile che di quello stesso romanzo si possa invece acquistare un adattamento in *graphic novel* (per di più nella stessa libreria dove si acquista il romanzo, a conferma di una crescente rilevanza del *graphic novel* entro la catena dei molteplici rapporti di rimediazione contemporanei). Questo tuttavia non indica un tracciato evolutivo univoco, e soprattutto non consegna al *graphic novel* il ruolo di campione ultimo di una contemporaneità che ha smesso di leggere romanzi, come invece vorrebbero alcune correnti pedagogico-didattiche soprattutto statunitensi, che utilizzano il medium fumettistico come strumento privilegiato per avviare gli studenti alla lettura dei classici. Le complesse interazioni tra i media non sono la savana e le capacità di adattamento non descrivono da sole la sopravvivenza o l'estinzione delle forme espressive. La fruizione, come è noto, è sempre socio-culturalmente mediata, e pensare di sbrogliare la trama intricata delle relazioni mediatiche senza un'analisi del loro essere "pratiche sociali materiali", come direbbe Raymond Williams (1977, 158) – il che per inciso implica lo studio di ciò che una volta si chiamava industria culturale –, è un po' come cercare di spegnere il forno per salvare l'arrostato mentre l'intera casa va in fiamme.

Che si concordi con me o meno su questo punto, è certo che alla crescente importanza del Graphic Novel nella catena di rimediazioni contemporanea non ha corrisposto un'attenzione critica specifica: gli studi più consistenti sull'adattamento continuano ad essere quelli relativi all'adattamento cinematografico e alla messa in scena teatrale. Restano rari gli studi sull'adattamento di opere letterarie in media come la radio, la televisione, i videogiochi e, per l'appunto, i fumetti e i *graphic novel*. Ancora nel 2006, nella sua ricognizione teorica sull'adattamento, Linda Hutcheon nominava gli adattamenti di opere letterarie in *graphic novel* solamente in maniera incidentale. Secondo la studiosa canadese si dovrebbero distinguere per ordine formale tre tipologie di transcodificazione praticate dall'adattamento transmediale, cioè da tutti quegli adattamenti che prevedono un cambiamento di medium espressivo. La prima consisterebbe nel passaggio da raccontare a mostrare, ovvero nella trasformazione di modalità narrative in una modalità mostrative, come avviene nei casi di adattamento più noti e studiati: dal testo scrit-

to alla performance, per esempio dal romanzo al cinema o dal romanzo alla scena teatrale. La seconda riguarderebbe il passaggio tra un medium performativo o mostrativo ad un altro, quindi tra mostrare e mostrare: dal cinema al teatro o dal teatro al cinema, per esempio, o dal musical al film e viceversa. Infine, la terza concernerebbe il passaggio tra ciò che Hutcheon chiama “interagire” e le altre due modalità espressive, sia il mostrare che il raccontare. In questo caso dovremmo prendere in considerazione le rimediazioni, sempre più frequenti, da o in media totalmente immersivi, come da videogioco a film o viceversa, o anche, sebbene siano poco usuali, da testo letterario a videogioco e viceversa.

Ora, al di là della problematicità in sé di questa tripartizione, che tende per esempio a schiacciare la letteratura alla sola prosa narrativa, ed assegna a ciascun medium una dominante mediale per nulla pacifica, il nostro problema in questo contesto resta quello di chiarire la posizione che occuperebbe il *graphic novel*. I pochi esempi offerti da Hutcheon sembrerebbero incasellarsi entro la prima tipologia. A ben vedere, però, il passaggio dal testo verbale ad un medium iconotestuale come il romanzo grafico o il romanzo a fumetti non si configura come un semplice passaggio dal narrare al mostrare. Sebbene il *graphic novel* condivida con il cinema molte caratteristiche, dalla focalizzazione all'inquadratura, pure esso, come fanno giustamente notare Stefano Calabrese ed Elena Zagaglia, anche sulla scorta degli studi di Scott McCloud, è in grado di raccontare storie in maniera decisamente più interattiva rispetto sia al romanzo che ai film: “dal momento che dispone di singole immagini raggruppate in una strip sequenziale, è il lettore interattivo [...] a dare la caccia alle relazioni tra immagini e strips; è il lettore a semantizzare lo spazio e a ricostruire congetturalmente i tempi della storia; è sempre il lettore a decidere di empatizzare con il focus narrativo del *character* o prenderne decisamente le distanze” (Calabrese, Zagaglia 2017, 43). Oltre a comportare di per sé una revisione dell'opposizione tra *showing* e *telling* (ivi, 100), come faceva giustamente notare anche Enza Biagini in un suo intervento del 2011 (Biagini 2011), il *graphic novel* impone modalità di fruizione assai differenti sia rispetto alla lettura che alla visione cinematografica.

Per prima cosa occorre riflettere attentamente sulla complessità delle funzioni della componente verbale, soprattutto nel caso di adattamenti da classici letterari. Esistono infiniti studi in merito, che è non il caso di ripercorrere adesso. Ci basta riflettere sul fatto che, anche intuitivamente, il linguaggio verbale sovrintende in genere sia una funzione di drammatizzazione, sia una funzione mimetica. Rispetto alla narrazione letteraria, l'immagine esprime in termini visivi ciò che può: ambienti, oggetti, espressioni, gesti, azioni. Ma resta del tutto insufficiente a rendere i dialoghi e i pensieri dei personaggi. L'immagine, infatti, è in grado di tradurre tali aspetti del discorso solo per via allegorica ed

è in genere costretta a citarle. Inoltre, per rendere la forma del discorso del narratore esplicita, il fumetto adotta quasi sempre la didascalia, che equivale in questo senso alla voce fuori campo nel cinema. Naturalmente tale espediente non funziona, nel cinema come nel *graphic novel*, in casi di identità di prospettiva tra il protagonista e la narrazione: rendere per immagini una narrazione in prima persona darebbe luogo ad una soggettiva continua, che resta, eccettuando qualche pretenzioso esperimento, inammissibile in questo tipo di medium. Più in generale, come ha rilevato persino Groensteen, (in particolare 1999, 2011), ogni lettore di fumetti o di *graphic novel* sa per esperienza che i movimenti dell'occhio sulla superficie della pagina sono relativamente irregolari e non rispettano alcun protocollo preciso. Il balloon è in genere l'unico elemento dell'apparato su cui lo sguardo tende a focalizzarsi. Così il *balloon* diviene un punto di ancoraggio, un passaggio obbligato capace guidare, almeno entro certi limiti, la lettura. La rete che collega un *balloon* al successivo, attraverso le pagine, impone un certo ritmo al testo. La successione degli iconogrammi può rallentarlo o renderlo più rapido, mentre alcuni effetti retorici più elaborati possono sottolineare o minimizzare determinati brani del testo. Se ciò è vero, la componente verbale contenuta nei *balloon* dispone ad una precisa dimensione semantica le immagini e le ancora entro la propria rete spaziotopica. Come si capisce, ciò condiziona profondamente la struttura del percorso narrativo e richiede allo studioso l'acquisizione di strumentazioni tecniche niente affatto modeste.

Resta ineludibile l'interrogazione generale sulla precedenza semantica dell'immagine, più volte rivendicata dagli studiosi: certamente la sequenza di immagini fisse è in grado di imprimere un grado minimo di significato al disegno, come dimostra l'esempio estremo dei cosiddetti *silent books*. E altrettanto certamente la molteplicità e la solidarietà iconica dell'immagine svolgono un'azione preponderante di produzione del senso. Resta assai dubbio, dal mio punto di vista, che l'origine di quello stesso meccanismo di produzione del senso avvenga al di fuori del dominio del linguaggio verbale. Ma di certo il ritardo della critica non si spiega soltanto per via di ciò. Vi sono questioni teoriche più generali che condizionano profondamente gli studi scientifici sull'iconotesto fumetto e, quindi, sul *graphic novel*. Come affermano alcuni studiosi di cultura visuale, difficilmente una forma espressiva acquisisce un capitale culturale tale da poter essere presa seriamente in considerazione fino a quando non sia stata teorizzata (e sia disposta ad autoteorizzarsi) come "medium specifico". Nonostante i molti studi storici sulla teoria e la pratica del fumetto – dallo stesso Eisner di *Comics and Sequential Art* (1985) allo Scott McCloud di *Understanding Comics* (1993), sino agli studi semiotici della scuola franco-belga del già citato Thierry Groensteen – si può facilmente registrare una resistenza tipica (non solo)

dell'accademia a considerare il fumetto come un medium indipendente, definito e con caratteristiche retoriche e modalità di significato e di senso totalmente proprie. Le difficoltà dello stesso Groensteen nel descrivere il rapporto tra i codici specifici e quelli non specifici del fumetto lo dimostra con chiarezza. La ragione di ciò è forse da ricercarsi, come sostiene W.J.T. Mitchell, nel fatto che i fumetti, più di ogni altro medium, più del cinema e del computer, sono in grado di rimediare ogni altro genere di medium. Non solo il fumetto può rappresentare qualsiasi contenuto, dalla voce al gesto, dal dialogo all'introspezione, dal movimento al ritmo, ma pure la pagina stessa, nel fumetto, non è altro che uno dei possibili supporti, per quanto sia stata e sia tuttora di fondamentale importanza. Potenzialmente, infatti, "Stone and sand, paint and plaster, woven fabrics, wax tablets, wood panels, story boards, shadows and screens, actual and virtual images, tactile and projected images" (2014, 259-260), sarebbero supporti altrettanto praticabili, che non modificherebbero nella loro essenza le tecniche specifiche del medium. Secondo Mitchell il fumetto potrebbe essere definito come un trans-medium, che, in aperto contrasto con i media moderni, mantiene un legame diretto con le più primitive forme di mark-making, dalla pittura rupestre ai geroglifici. Un medium senza supporto o che funziona al di là di esso. Un medium sempre possibile e, perciò, sempre necessario. Come scrive lo stesso Mitchell: "When the electrical generators are stilled and all the lights go out, comics will still be possible—and necessary" (ivi, 260).

Che le cose stiano in questo modo o che la resistenza a pensare il fumetto come medium specifico sia semplicemente l'èsito del progressivo distanziamento tra il romanzo e l'illustrazione, cui si assiste nella cultura occidentale per lo meno dall'epoca di Henry James in avanti, come invece sostiene il filmologo Ian Christie (2013), è certo che la sproporzione tra la quantità e la qualità degli adattamenti in *graphic novel* e la mancanza di studi complessivi sul fenomeno resta da colmare. In questo senso credo che l'etichetta di *graphic novel* – rispetto alla quale continuo, lo confesso, ad avere qualche difficoltà di riconoscimento, almeno quando non la si consideri essenzialmente una categoria merceologica – rappresenti simbolicamente più che strutturalmente una fase in cui il medium fumetto sembra finalmente in grado di smarcarsi sia della semplicistica autodefinizione eisneriana di cinema disegnato, che, all'opposto, da quella accademica di genere espressivo popolare e di consumo, privo di un proprio intrinseco valore estetico. Del resto, se può apparire confuso il rapporto con la letteratura, ciò dipende più da sconfinamenti e tentativi di inclusione avanzati dalla seconda, che non per reale necessità del primo (e ho in mente, per il caso italiano, l'assegnazione di importanti premi letterari, storicamente destinati al romanzo, ad alcuni *graphic novel*). L'adozione stabile del formato libro mi pare definisca comunque con più chiarezza le possibilità formali e di

significato del *graphic novel* in rapporto ad altri media e contribuisca a rendere di fatto il fumetto un medium specifico, risemantizzandone l'intera storia, anche attraverso raccolte a posteriori di albi in forma di libro.

Vorrei mostrare alcuni esempi. Nell'organizzare il materiale ho tenuto come cartina di tornasole il discutibile e assai discusso *Western Canon* di Harold Bloom, se non altro per delegare l'imbarazzo dell'arbitrio ad uno dei giganti della storia della critica letteraria. Capisco l'inattualità dell'operazione, che potrebbe sembrare inattuale allo stesso Bloom, ma confido in una considerazione puramente esemplare di questo mio tentativo. Comunque la si pensi, è piuttosto impressionante notare che le principali opere degli autori cui Bloom dedica un intero capitolo del suo *Canone* sono state adattate negli ultimi anni in *graphic novel* di una qualche rilevanza estetica, peraltro senza distinzioni di genere, come dimostra, per fare un esempio davvero eccezionale, *Die Traumdeutung* di Freud adattato da Tara Seibel per uno dei preziosi volumi dell'antologia *The Graphic Canon* (2013) di Russ Kick, cui spesso ci riferiremo, d'ora in poi. Seibel del resto è specialista dell'adattamento da classici della letteratura, avendo realizzato *graphic novel* tratti da brani de *Les Misérables* di Hugo (2010), dal *Great Gatsby* di Scott Fitzgerald (2013) e anche da *Leaves of Grass* di Whitman (2010), raccolta poetica, quest'ultima, peraltro adattata da altri artisti come Dave Morris. Nell'ordine di Bloom, come si sa, il centro del canone è occupato da Shakespeare. Non è forse un caso che Shakespeare è anche, con ogni probabilità, lo scrittore più adattato di sempre. Anche prescindendo dalle serie storiche dei "Classic Illustrated" (in cui compaiono il *Julius Caesar* illustrato da H.C. Kiefer nel 1950, il *Macbeth* di A.A. Blum, del 1955, e il *Romeo and Juliet* di G. Evans, 1956), e degli "Shakespeare by Disney", che appartengono al mondo del fumetto tradizionale, nonché, ovviamente, dai numerosi *cartoon* e dai *manga* (si pensi in particolar modo alla serie "Manga Shakespeare"), resta comunque piuttosto difficile stilare un elenco rappresentativo di adattamenti delle sue opere. Nella sola serie inglese "Classical Comics", per esempio, compaiono, per la cura di John McDonald, *Romeo & Juliet* disegnato da W. Volley, *Macbeth* e *The Tempest* realizzati da J. Haward, *A Midsummer Night's Dream* di J. Cardy e K. Nicholson, e *Henry V* di N. Cameron, disponibili, tutti, in tre diverse versioni: con il testo originale, con un testo attualizzato (*plain text*) oppure con una riduzione al minimo della parte testuale (*quick text*), per scopi didattici. Alla stessa esigenza risponde anche la serie "No Fear Shakespeare" della Sparknotes, che conta adattamenti da *Antony and Cleopatra*, *As You Like It*, *The Comedy of Errors*, *Hamlet*, *Henry IV*, *Henry V*, *Julius Caesar*, *King Lear*, *Macbeth*, *The Merchant of Venice*, *A Midsummer Night's Dream*, *Much Ado About Nothing*, *Othello*, *Richard III*, *Romeo & Juliet*, *The Taming of the Shrew*, *The Tempest*, *Twelfth Night*, così come la collezione "Shakespeare Graphics" di Stone Arch Books, e il lavoro di

Marcia Williams *Mr. William Shakespeare Plays*, delle edizioni Walker (1998), pensato, quest'ultimo, per un pubblico di bambini.

Su un altro piano, invece, si può inscrivere, ad esempio, il nome del nostro Gianni de Luca, che, in collaborazione con Roudolph (Raoul Traverso), ha adattato negli anni Settanta l'*Amleto* e *Romeo e Giulietta*. Entrambi sono stati ripubblicati in formato libro da Black Velvet nel 2012. Ancora diverse, infine, le prove d'arte di disegnatori come Maxx Kelly, che con la collaborazione di Huxley King ha realizzato l'adattamento di alcuni brani tratti da *A Midsummer Night's Dream* per il *Graphic Canon*, e di Ian Pollock che, per la stessa antologia, ha realizzato il *King Lear*. Ma gli esempi, come si sarà capito, potrebbero essere innumerevoli altri.

Risalendo al principio dell'età aristocratica, e quindi a Dante, vengono in mente, accanto alla notissima parodia di Marcello Toninelli, ripubblicata in un unico volume nel 2015, tre recenti esempi. Il primo, realizzato dal grafico e designer Seymour Chwast nel 2010, adatta l'intera *Commedia* riambientandola in un universo iconologico direi otto-novecentesco nel quale il Dante-personaggio appare come uno stereotipato investigatore alla Sherlock, con tanto di *trench* chiaro e pipa, al pari, come si vede, di un Virgilio che ricorda nelle fattezze l'Hercules Poirot di Agatha Christie. Ma si potrebbe citare anche la rappresentazione di Beatrice nel XXX del Paradiso, che appare come la più stereotipica delle *femmes fatales*. Con uno stile inconfondibile, che ritroviamo anche nel suo adattamento dei *Canterbury Tales* di Chaucer (2011) e nella sua straordinaria interpretazione dell'*Odissea* (2012), Chwast fa spesso a meno della classica struttura sequenziale del fumetto, e dei balloon, utilizzando generalmente l'intero spazio della pagina per rappresentare un brano ampio dei prototesti letterari che adatta. Nel caso della *Commedia*, capita spesso che un'immagine riassume un intero canto, o addirittura due, o, ancora, come succede in alcune pagine doppie, tre, con una inevitabile perdita di dettagli, ma con il dono, senz'altro, di uno sguardo sintetico e impertinente. Si faccia attenzione, per esempio, alla particolare resa del Canto XXVII, in evidente continuità cronotopica col canto precedente, che occupa quasi per intero lo spazio rappresentato mostrando le pene dei consiglieri fraudolenti. Il dialogo tra Dante e Guido da Montefeltro è riassunto da Chwast con quattro riquadri numerati a scacchiera che sintetizzano il motivo per cui Guido debba scontare la propria pena all'Inferno. Lascia certamente perplessi i lettori esigenti, ben oltre qualsiasi *Fidelity Criticism*, che di Ulisse si dica soltanto che commise il proprio peccato nel corso della guerra di Troia, ma tant'è: il prodotto è con ogni evidenza indirizzato ad un pubblico che conosce già la *Commedia*, e che quindi si può divertire, come dire, a ri-conoscerne dei brani nella pagina disegnata.

Il secondo esempio, invece, è realizzato dal fumettista inglese Hunt Emerson per la già citata antologia di Russ Kick. Si tratta dell'adattamento di alcuni canti dell'*Inferno* e notiamo subito, rispetto all'opera

di Chwast, lo stile decisamente più *cartoonist* e la maggiore densità sia narrativa che informativa di cui la struttura sequenziale è capace.

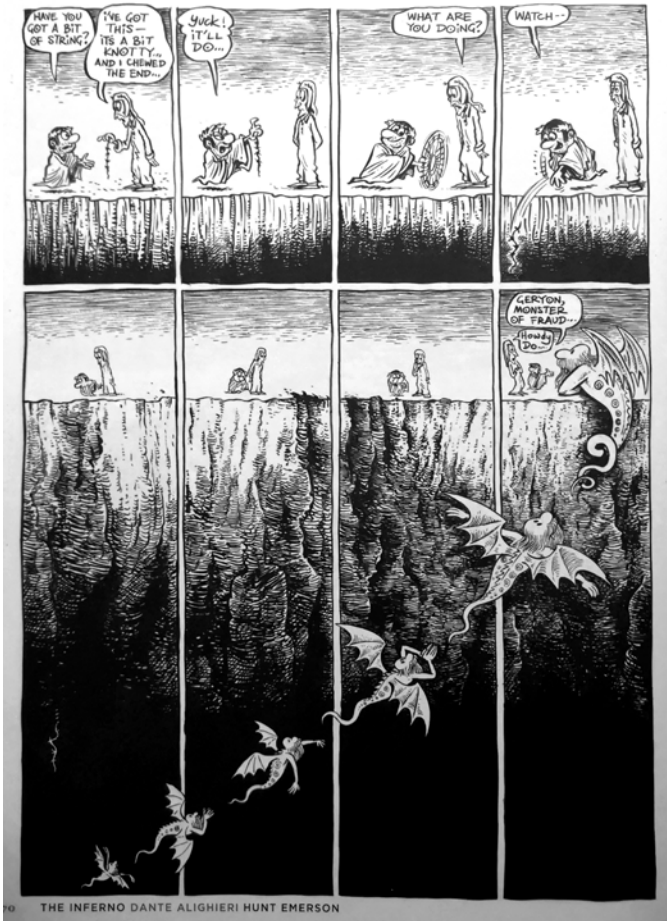


Figura 1 – Emerson Hunt, “Dante’s Inferno” (Kick 2012, 270)

La complessità narrativa dell’originale è qui senz’altro resa con maggiore fedeltà, mentre lo stile sembra sviluppare tratti comici – non certo in senso dantesco – del testo. Le immagini proposte fanno riferimento alla fine del Canto XVI: Dante e Virgilio, giunti ai confini di Malebolge, vedono il Flegetonte gettarsi nell’alto burrato. Virgilio chiede a Dante la corda che porta attorno alla cinta per richiamare Gerione, la cui rappresentazione, pur nell’omogeneità di stile comico, è palesemente tratta dall’iconografia di Gustave Doré.

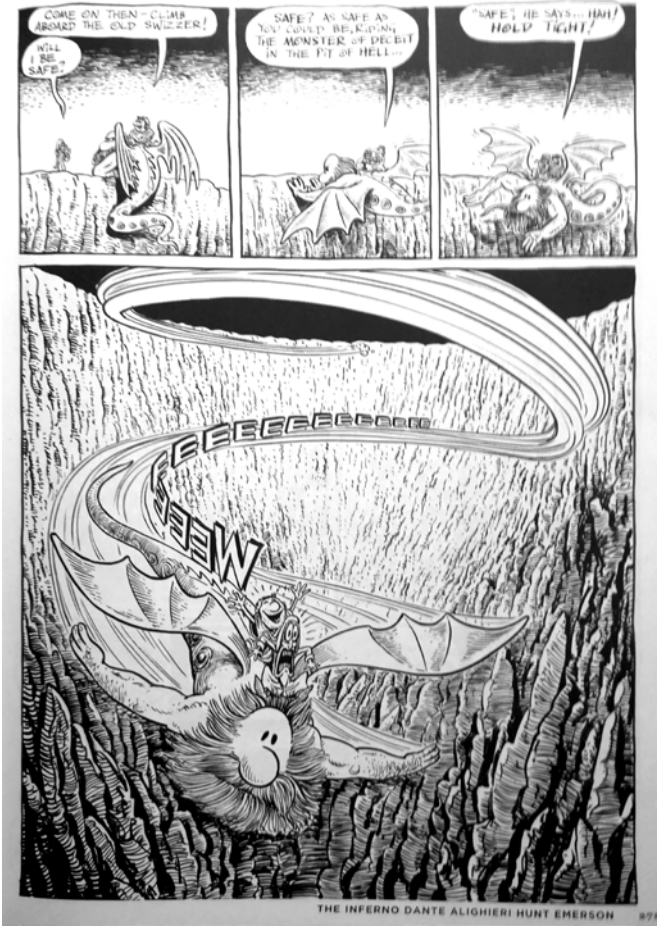


Figura 2 – Emerson Hunt, “Dante’s Inferno” (Kick 2012, 271)

La deformazione e l’abbassamento cartoonist strizza l’occhio, in questo caso, alla dimensione comico-grottesca del poema, e trova quindi una sorta di dialettica formale con il prototesto, desacralizzando l’effetto sublime delle classiche edizioni illustrate dell’opera.

Il terzo esempio è *Das Inferno* del disegnatore tedesco Michael Meier, pubblicato da Rotopolpress nel 2012. Qui il processo di attualizzazione della prima cantica non riguarda soltanto gli aspetti grafici (Dante è un quarantenne biondo in canottiera), ma coinvolge in maniera originale i peccati e i condannati, con un effetto satirico che tende a creare parallelismi tra la contemporaneità e la società descritta dal prototesto, in maniera simpatica ma francamente non sempre convincente.



Figura 3 – Michael Maier, *Das Inferno*, 2012 (prima di copertina).
Per gentile concessione di Michael Maier

Procedendo nella nostra rapida carrellata, troviamo, con un gran balzo, che spero perdonerete, il Milton del *Paradise Lost*, già adattato in fumetti negli anni Ottanta da Terrance R. Lindall in *John Milton's Paradise Lost: Synopsized and with Illustrations* (1983) e di cui non possiamo non ricordare i recenti lavori di Pablo Auladell (2012), specialista dell'illustrazione per bambini e giovani lettori, nonché quest'opera, di straordinaria resa visiva, di Rebecca Dart (2012),



Figura 4 – Rebecca Dart, “Paradise Lost” (Kick 2012, 436)

Del *Faust* di Goethe, adattato a fumetti nel 1947 in una leggendaria edizione di Norman Nodel, più volte ristampata in volume negli Stati Uniti e in Europa, nonché in una notevole versione italiana firmata da F. Pedrocchi su tavole di F. Chiletto alla fine degli anni Trenta, è assai nota in tempi recenti la parodia realizzata da Flix, *Faust. Der Tragödie erster Teil* (2010). Si tratta della raccolta in volume di strisce fumettistiche uscite sulla *Frankfurter Allgemeine Zeitung*. I personaggi del capolavoro goethiano sono ricontestualizzati da Flix nello spazio di una Berlino contemporanea e la resa narrativa, irriverente e decisamente comica, diventa strumento per una corrosiva satira politica.

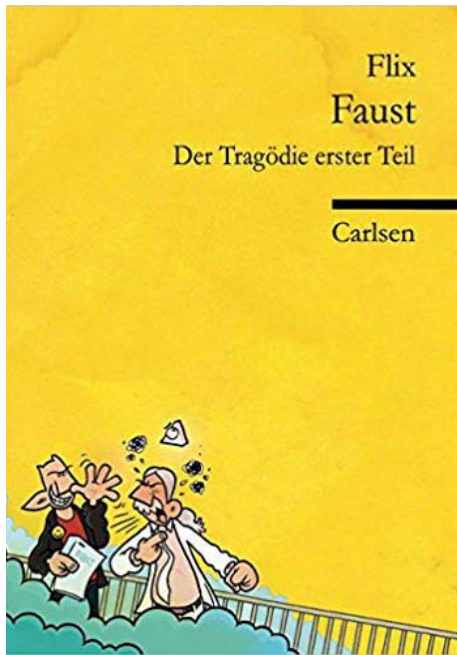


Figura 5 - Flix, *Faust. Der Tragödie erster Teil*, 2010 (quarta di copertina)

Non mancano tentativi di adattamento di testi poetici di autori come Wordsworth o, per entrare in quella che Bloom chiama età democratica, di Emily Dickinson. I risultati, in questo caso, lambiscono la semplice illustrazione, tanto che è forse improprio considerarli adattamenti, come avviene, per fare degli esempi, in *I Wandered Lonely as a Cloud* illustrata dal disegnatore PMurphy (2012) e in *Because I Could Not Stop for Death* realizzato dalla sorprendente Dame Darcy (2012). D'altra parte, la mediazione del testo poetico non narrativo allarga il discorso teorico relativo agli adattamenti entro un quadro ermeneutico e per certi versi anche

ideologico assai complesso. Partendo da qui, si potrebbe addirittura riconsiderare la nozione stessa di narrazione. Non solo, come una volta ha sostenuto Mitchell, la narrazione non sembra specifica e propria di alcun medium, ma pure essa, come ogni altro atto linguistico, non esaurisce la letterarietà, per così dire, dell'opera verbale. La sovrapposizione tra testo verbale e narratività, che in maniera più o meno evidente, traspare in molti studi recenti è certamente frutto di imperizia, ma deriva anche dalla straordinaria pressione che la narrazione promossa da altri media ormai egemoni esercita sopra il complesso letterario, e di cui la letteratura rivendica una specie di paternità. Ma questo, davvero, è un altro discorso.

Tutt'altra storia, invece, è quella della grande stagione del romanzo Ottocentesco. Di Charles Dickens, per esempio, ci sarebbe l'imbarazzo della scelta. Basterà per adesso segnalare alcune recenti versioni di *Oliver Twist*. La prima, realizzata da Philippe Chanoinat e David Cerqueira, è stata pubblicata a Beirut da Adonis nel 2008 ed è disponibile sul mercato italiano nella serie "La Grande Letteratura a Fumetti" di Mondadori Comics. Si tratta di un adattamento influenzato dal capolavoro di Eisner *Fagin the Jew* (2003), ed è quindi volto ad un superamento degli stereotipi grafici delle versioni illustrate del romanzo, non ultima quella a fumetti realizzata nel 1947 da Reed Crandall e George Evans per Gilberton.

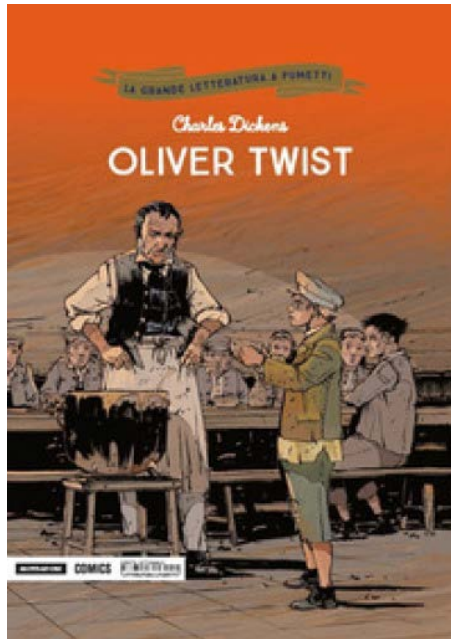


Figura 6 – Philippe Chanoinat, David Cerqueira, *Oliver Twist*, 2008 (prima di copertina)

La seconda, edita da Delcourt in quattro volumi usciti tra il 2007 e il 2011, e presente sul mercato italiano in una versione in due volumi (entrambi del 2014) raccolti in un cofanetto presso l'editore Tunué nella collana Tipitondi, è probabilmente uno degli adattamenti più noti della storia del *graphic novel*. Loïc Dauvillier ne scrive la sceneggiatura. Olivier Deloye realizza i disegni. Jean-Jacques Rouger e Isabel Merlet si occupano del colore. L'adattamento, questa volta assolutamente fedele all'originale, coniuga in maniera convincente la tradizione dell'illustrazione per adulti, per così dire, del romanzo di Dickens, con specifico riferimento al lavoro grafico di Georges Beuville per la collana Bibliothèque Verte dell'editore Hackette (1978), e la tipica illustrazione per ragazzi.

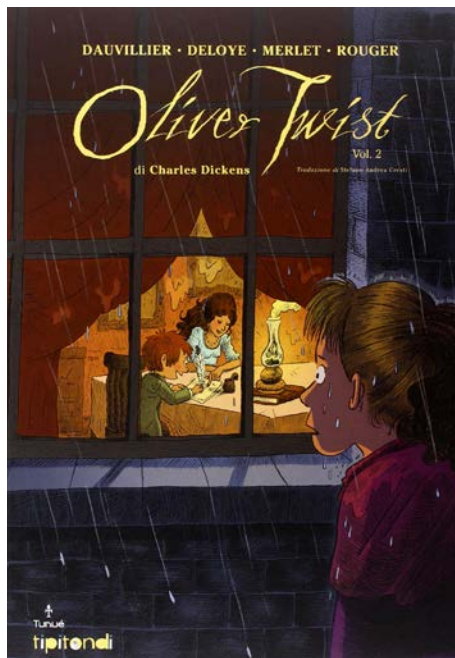


Figura 7 – Loïc Dauvillier, Olivier Deloye, *Oliver Twist*, 2014 (prima di copertina). Per gentile concessione dell'editore Tunué

Infine, il terzo esempio che propongo è realizzato da Kevin Dixon per *The Graphic Canon*: si tratta di un adattamento che limita al massimo la componente verbale, riservandola, in buona sostanza, alla resa onomatopica di suoni e rumori. È evidente in questo caso, nonostante lo stile cartoonist, l'indirizzo verso lettori adulti che già conoscono l'opera. Ed è ribadita, per sottrazione, paradossalmente la subalternità dell'immagine rispetto al potere semantico del testo. Sarebbe comprensibile un'opera

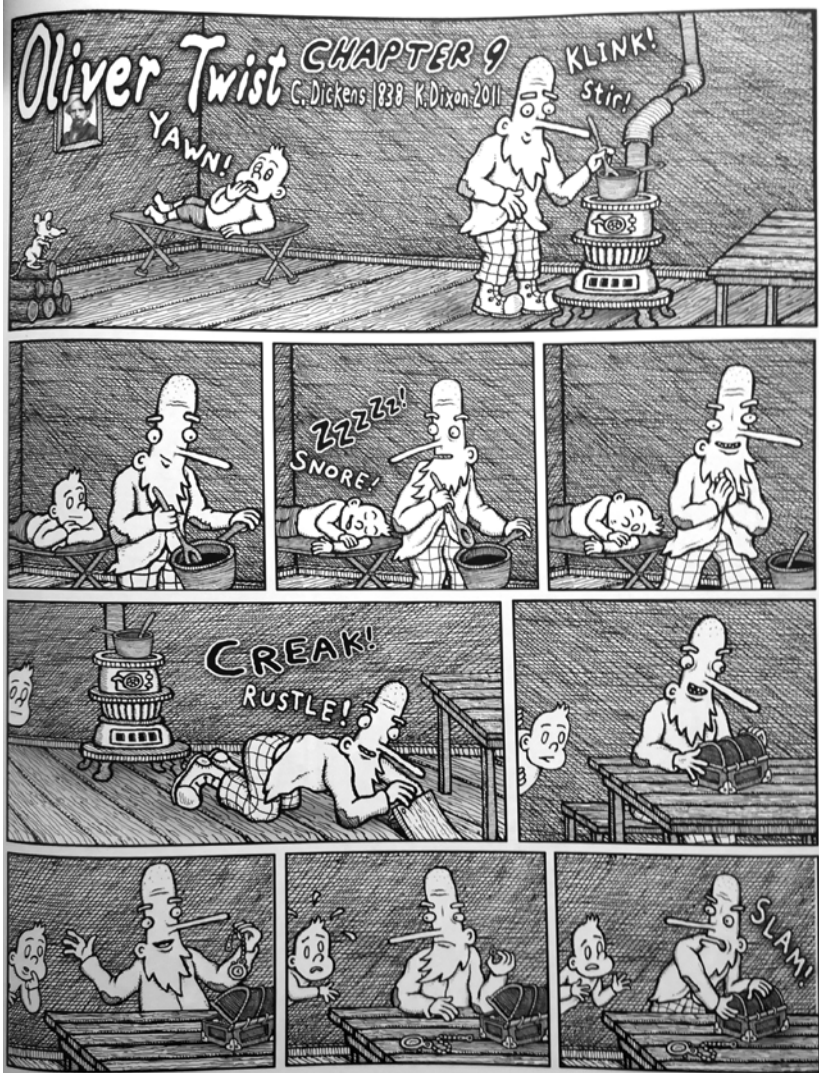


Figura 8 – K.H. Dixon, “Oliver Twist” (Kick 2012, 121)

Della *Karenina* di Tolstoj esiste invece un superbo adattamento realizzato da Ellen Lindner, sempre per le antologie di Russ Kick, relativo però ai soli capitoli 22 e 23, di cui segue con perizia e precisione la traccia narrativa del prototesto, facendo ricorso abbondantemente sia alle didascalie che ai dialoghi, per cedere gli aspetti emotivi ad un affascinante uso del colore.



Figura 9 –Ellen Lindner, “Anna Karenina” (Kick 2012, 405).
Per gentile concessione di Ellen Lindner

L'intera opera è disponibile, invece, nella versione realizzata dal fumettista Sam Kushner – che è autore anche di una notevole *Cinderella* (2012) – in più volumi, riuniti da CrateSpace nel 2017.

Per quanto riguarda Dostoevskij, mi limito a dar cenno di alcuni adattamenti di *Delitto e castigo*, opera peraltro già disponibile a fumetti per la serie “Classic Illustrated”, con disegni realizzati da Rudolph Palais (1951). La versione di Rick Geary – celebrato cartoonist della serie “A Treasury of Victorian Murder” della NBM/ComicsLit, nonché di numerosi adattamenti di classici come *Great Expectations* di Dickens (1990), *Wuthering Heights* di Emily Bronte (1990), e delle biografie a fumetti di J. E. Hoover (2008) e di Lev Trotskij (2009) – insiste sui toni del fumetto poliziesco. Al contrario, l'incredibile versione dell'artista brasiliano Kako, anch'essa realizzata espressamente per *Graphic Canon*, fa a meno della classica struttura sequenziale, optando per inquadrature sorprendenti a pagina intera,

ed un disegno dal sicuro impatto emotivo. Molto nota, infine, l'edizione di David Zane Mairowitz, per i disegni di Alain Korkos, pubblicata da Sterling nel 2008, che adotta una struttura piuttosto classica, per insistere sui caratteri di suspense e di pathos naturalmente espressi dalla trama.

È praticamente impossibile districarsi nell'iperproduzione di adattamenti di opere dell'età che Bloom definisce caotica. Voglio solo mostrare, prima di chiudere, qualche esempio tratto da Joyce. I racconti dei *Dubliners* sono stati adattati da diversi disegnatori. Si vedano le versioni per le antologie di Russ Kick di *Araby* realizzata dalla fumettista e illustratrice Annie Mok e quella dei *Two Gallants* di Robert Berry, specialista degli adattamenti joyciani e autore, insieme a Josh Levitas, della straordinaria impresa di realizzare in maniera filologica l'intero *Ulysses* in *graphic novel* (2012). Del capolavoro di Joyce, ovviamente, esistono altre versioni. David Lasky ne ha realizzata una davvero divertente, e per certi versi geniale, che esaurisce l'intera narrazione in soli 36 pannelli.



Figura 10 – David Lasky, “Ulysses” (1991). Per gentile concessione di David Lasky

Concludo, allora, col Benjamin da cui sono partito: l'estrema eterogeneità degli approcci e degli stili con cui artisti, fumettisti e disegnatori hanno adattato grandi opere letterarie del presente e del passato dovrebbe suggerirci che in fondo un buon adattamento non si differenzia troppo da quella che Benjamin definiva una buona traduzione. Ogni adattamento ben fatto, piuttosto che sovrapporsi all'originale, come sa bene David Lasky, deve, parafrasando la storica traduzione di Solmi de *Il compito del traduttore*, "aderire amorosamente, e fin nei minimi dettagli, all'originale, per ricreare" diremmo questa volta nel proprio codice espressivo "il suo modo di intendere, facendo apparire così entrambi - come i cocci frammenti di uno stesso vaso - frammenti di una forma espressiva più grande"⁶ (Benjamin 2008, 508), un archi-medium impareggiabile che possiamo continuare a chiamare uomo.

Riferimenti bibliografici

- Auladell Pablo (2012), *El paraíso perdido*, Barcelona, Huacanamó.
- Auster Paul (1985), *City of Glass*, Los Angeles, Sun & Moon Press.
- Benjamin Walter (1972), "Die Aufgabe des Übersetzers", in Rolf Tiedemann (Hrsg.), *Gesammelte Schriften*, Band IV, Teil 1, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 9-21. Ed. it. a cura di Enrico Ganni (2008), "Il compito del traduttore", trad. di Renato Solmi, in *Opere complete di Walter Benjamin*, vol. I, Torino, Einaudi, 500-511.
- (1991), *Gesammelte Schriften*, Band V, Teil 1, *Das Passagen-Werk*, hrsg. von Rolf Tiedemann, Frankfurt am Main, Suhrkamp. Ed. it. a cura di E. Ganni (2000), *Opere complete di Walter Benjamin*, vol. IX, I "passages" di Parigi, trad. di R. Solmi, A. Moscati, M. De Carolis, G. Russo, G. Carchia, F. Porzio, Torino, Einaudi.
- Berry Robert (2012), *Ulysses "Seen"*, Philadelphia, Throwaway Horse LLC.
- Beuville Georges (1978), *Oliver Twist*, Paris, Hachette.
- Biagini Enza (2011), "La parola dalle immagini. Appunti su ecrasi, graphic novel e novelisation", in Marco Ariani, Arnaldo Bruni, Anna Dolfi *et al.* (a cura di), *La parola e l'immagine. Studi in onore di Gianni Venturi*, Firenze, Leo Olschki, 729-756.
- Bloom Harold (1994), *Western Canon: The Books and School of the Ages*, San Diego, Harcourt Brace.
- Blum A.A. (1955), *Macbeth*, "Classic Illustrated", New York City, The Gilberton Company.

⁶ "Wie nämlich Scherben eines Gefäßes, um sich zusammenfügen zu lassen, in den kleinsten Einzelheiten einander zu folgen, doch nicht so zu gleichen haben, so muß, anstatt dem Sinn des Originals sich ähnlich zu machen, die Übersetzung liebend vielmehr und bis ins Einzelne hinein dessen Art des Meinens in der eigenen Sprache sich abbilden, um so beide wie Scherben als Bruchstück eines Gefäßes, als Bruchstück einer größeren Sprache erkennbar zu machen" (Benjamin 1972, 18).

- Bolter David, Grusin Richard (1999), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press.
- Calabrese Stefano, Zagaglia Elena (2017), *Che cos'è il graphic novel*, Roma, Carocci editore.
- Cameron Neil (2007), *Henry V*, adaption by John McDonald, Birmingham, Classical Comics.
- Cardy Jason, Nicholson Kat (2010), *A Midsummer Night's Dream*, adaption by John McDonald, Birmingham, Classical Comics.
- Chanoinat Philippe, Cerqueira David (2008), *Oliver Twist*, Beirut, Adonis.
- Christie Ian (2013), "La pagina sullo schermo: la sfida del graphic novel al paradigma di Gutenberg", in Masolino D'Amico (a cura di), *Oltre la pagina: il testo letterario e le sue metamorfosi nell'era dell'immagine*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 21-34.
- Chwast Seymour (2010), *Dante's Divine Comedy: A Graphic Adaptation*, London, Bloomsbury Publishing Pic.
- (2011), *Canterbury Tales*, London, Bloomsbury Publishing Pic.
- (2012), *The Odyssey*, London, Bloomsbury Publishing Pic.
- Costagli Simone (2013), "Effettive illustrazioni. Kafka nella cultura pop e nel 'graphic novel'", in Masolino D'Amico (a cura di), *Oltre la pagina: il testo letterario e le sue metamorfosi nell'era dell'immagine*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 63-76.
- Crandall Reed, Evans George (1947), *Oliver Twist*, "Classics Illustrated", New York City, The Gilberton Company.
- Crepax Guido (1999), *Il processo di Franz Kafka*, Segrate, Edizioni Piemme.
- Dauvillier Loïc, Deloye Olivier (2007-2010), *Oliver Twist*, Paris, Delcourt. Trad. di S. A. Cresti (2014) *Oliver Twist*, Latina, Tunué.
- Davis Rob (2013), *The Complete Don Quixote*, London, SelfMadeHero.
- De Luca Gianni (2012a), *Amleto. Dall'opera di William Shakespeare*, Bologna, Black Velvet.
- (2012b), *Romeo e Giulietta. Dall'opera di William Shakespeare*, Bologna, Black Velvet.
- Eisner Will (1985), *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press.
- (2000), *The Last Knight: An Introduction to Don Quixote by Miquel de Cervantes*, New York, NBM Publishing.
- (2003), *Fagin the Jew*, New York City, Doubleday. Ed. it. (2008) *Fagin l'ebreo*, trad. di A. Plazzi, Roma, Fandango libri.
- Evans George (1956), *Romeo and Juliet*, "Classics Illustrated", New York City, The Gilberton Company.
- Flix (2010), *Faust. Der Tragödie erster Teil*, Hamburg, Carlsen.
- Geary Rick (1990a), *Great Expectations*, New York City, Berkley Publishing Group.
- (1990b), *Wuthering Heights*, "Classics Illustrated", New York City, Berkley Publishing Group.
- (2008), *J. Edgar Hoover: A Graphic Biography*, New York, Hill and Wang.
- (2009), *Trotsky: A Graphic Biography*, New York, Hill and Wang.
- Groensteen Thierry (1999), *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France.
- (2011), *Bande dessinée et narration (Système de la bande dessinée, 2)*, Paris, Presses Universitaires de France.

- Haward Jon (2008), *Macbeth*, adapted by John McDonald, Birmingham, Classical Comics.
- (2009), *The Tempest*, adapted by John McDonald, Birmingham, Classical Comics.
- Hutcheon Linda (2006), *A Theory of Adaptation*, London, Routledge.
- Jakobson Roman (1959), “On linguistic aspects of translation”, in Reuben Arthur Brower (ed.), *On translation*, Cambridge, Harvard UP, 232-239.
- Kiefer H.C. (1950), *Julius Caesar*, “Classics Illustrated”, New York City, The Gilberton Company.
- Kick Russ, ed. (2012-2013), *The Graphic Canon*, New York, Seven Stories Press, 6 vols.
- Berry Robert (2013), “Two Gallants”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. III, *From Heart of Darkness to Hemingway to Infinite Jest*.
- Chwast Seymour (2012 [2010]), “The Divine Comedy”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. I, *From the Epic of Gilgamesh to Shakespeare to Dangerous Liaisons*.
- Darcy Dame (2012), “Because I Could Not Stop for Death”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- Dart Rebecca (2012), “Paradise Lost”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. I, *From the Epic of Gilgamesh to Shakespeare to Dangerous Liaisons*.
- Dixon K.H. (2012), “Oliver Twist”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- Emerson Hunt (2012), “Dante’s Inferno”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. I, *From the Epic of Gilgamesh to Shakespeare to Dangerous Liaisons*.
- Kako (2012), “Crime & Punishment”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- Kelly Maxx, King Huxley (2012), “A Midsummer Night’s Dream”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. I, *From the Epic of Gilgamesh to Shakespeare to Dangerous Liaisons*.
- Lasky David (2013 [1991]), “Ulysses”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. III, *From Heart of Darkness to Hemingway to Infinite Jest*.
- Lindner Ellen (2012), “Anna Karenina”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- Mok Annie (2013), “Araby”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. III, *From Heart of Darkness to Hemingway to Infinite Jest*.
- PMurphy (2012), “I Wandered Lonely as a Cloud”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- Pollock Ian (2012), “King Lear”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. I, *From the Epic of Gilgamesh to Shakespeare to Dangerous Liaisons*.
- Seibel Tara (2012a [2010]), “Les Misérables”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- (2012b [2010]), “Leaves of Grass”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. II, *From “Kubla Khan” to the Brontë sisters to The Picture of Dorian Gray*.
- (2013), “The Interpretation of Dreams”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. III, *From Heart of Darkness to Hemingway to Infinite Jest*.
- Sikoryak Robert (2013), “The Metamorphosis”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon*, vol. III, *From Heart of Darkness to Hemingway to Infinite Jest*.
- (2017), *The Graphic Canon of Crime and Mystery*, New York, Seven Stories Press.

- Geary Rick (2017), “Crime and Punishment”, in Russ Kick (ed.), *The Graphic Canon of Crime and Mystery*, vol. I, *From Sherlock Holmes to a Clockwork Orange to Jo Nesbø*.
- Kuper Peter (1995), *Give it up!*, New York, NBM Publishing.
- (2000), “Metamorphs Simpsons”, in *Bart Simpson’s treehouse of horror*, vol. VI, Santa Monica, Bongo Comics.
- (2003), *The Metamorphosis*, New York, Crown Publishing Group.
- Kushner Sam (2012), *Cinderella*, Bloomington, Abbott Press.
- (2017), *Anna Karenina (complete)*, Scotts Valley, CreateSpace.
- Lindall T.R. (1983), *John Milton’s Paradise Lost: Synopsized and with Illustrations*, Toronto, Rodney Graphics.
- Mairowitz D.Z., Korkos Alain (2008), *Crime & Punishment: A Graphic Novel*, New York, Sterling Publishing.
- Mazzuchelli David, Karasik Paul (1994), *Neon Lit: Paul Auster’s City of Glass (a Graphic Mystery)*, New York City, Avon Books.
- McCloud Scott (1993), *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton, Tundra Publishing.
- Meier Michael (2012), *Das Inferno*, Kassel, Rotopolpress.
- Mitchell W.J.T. (2014), “Afterword”, in H.L. Chute, Patrick Jagoda (eds), *Comics & Media: A Special Issue of “Critical Inquiry”*, Chicago, University of Chicago Press Journals, 255-265.
- Montellier Chantal, Mairowitz D.Z. (2008), *The Trial: A Graphic Novel*, New York, Sterling Publishing.
- Nodel Norman (1947), *Faust*, “Classics Illustrated”, New York City, The Gilberton Company.
- Palais Rudolph (1951), *Crime and Punishment*, “Classics Illustrated”, New York City, The Gilberton Company.
- Pedrocchi Federico, Albertarelli Rino, Chiletto Franco (1941-1942 [1939]), “Il dottor Faust”, in *Topolino*, 430 (11.03.1941) - 492 (19.05.1942).
- Pollock Ian (1984), *Ian Pollock’s Illustrated King Lear: Complete & Unabridged*, New York, Workman Pub.
- Spiegelman Art (2005), “Picturing a Glassy-Eyed Private” in Paul Karasik e David Mazzuchelli, *Paul Auster’s City of Glass*, London, Faber, i–iii.
- Toninelli Marcello (2015 [2006]), *Dante. La Divina Commedia a fumetti*, Brescia, Shockdom.
- Volley Will, Devlin Jim (2009), *Romeo & Juliet*, adapted by John McDonald, Birmingham, Classical Comics.
- Williams Marcia (1998), *Mr. William Shakespeare’s Plays*, London, Welker Books Ltd.
- Williams Raymond (1977), *Marxism and Literature*, New York, Oxford UP.