

Testi e testimonianze di critica letteraria 14

**Storie di voci collettive**  
**Morfologia del graphic novel**  
**di reportage**

Silvia Gianni



Silvia Gianni

# Storie di voci collettive

Morfologia del graphic novel di reportage

Ledizioni

Volume pubblicato con il contributo della Scuola Dottorale dell'Università IULM.

Unless otherwise stated, this work is released under a Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0), <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.it>.



2025 Ledizioni LediPublishing  
Via Antonio Boselli, 10 – 20136 Milano – Italy  
[www.ledizioni.it](http://www.ledizioni.it)  
[info@ledizioni.it](mailto:info@ledizioni.it)

Silvia Gianni, *Storie di voci collettive. Morfologia del graphic novel di reportage*

Prima edizione: settembre 2025

ISBN cartaceo: 9791256004959  
ISBN eBook: 9791256004966  
ISBN PDF web: 9791256004973

Copertina e progetto grafico: ufficio grafico Ledizioni

Informazioni sul catalogo e sulle ristampe dell'editore: [www.ledizioni.it](http://www.ledizioni.it)

# Testi e testimonianze di critica letteraria

## Collana diretta da

Laura Neri, Università di Milano

## Comitato scientifico

Andrea Acribo, Università di Padova  
Stefano Ballerio, Università di Milano  
Federico Bertoni, Università di Bologna  
Giuseppe Carrara, Università di Milano  
Silvia Contarini, Università di Udine  
Angela Fabris, Universität Klagenfurt  
Stefano Ghidinelli, Università di Milano  
Andrea Mirabile, Vanderbilt University, Nashville  
Pierluigi Pellini, Università di Siena  
Niccolò Scaffai, Università di Siena  
Beatrice Stasi, Università di Lecce  
Ada Tosatti, Université Sorbonne Nouvelle, Paris



## Indice

Introduzione	9
--------------	---

### PRIMA PARTE GRAPHIC NOVEL DI REPORTAGE E NONFICTION: UNA QUESTIONE MORFOLOGICA

1. Storia e morfologia di genere	21
1.1. <i>Storia del genere</i>	21
1.2. <i>Campo estetico della nonfiction</i>	40
1.3. <i>Delimitazioni del genere</i>	50
1.4. <i>Il graphic novel di reportage: alcune coordinate</i>	53
2. Funzione dominante e struttura corale.	
Uno strumento euristico per la morfologia di genere	59
2.1. <i>Dalla domanda antropologica al paradigma rappresentativo</i>	61
2.2. <i>Dalla verifica della veridicità al coro dei testimoni</i>	63
2.3. <i>La collettività</i>	65
2.4. <i>Collettività e «terza verità»: una distinzione tra oggetto e fine dell'indagine</i>	67
3. Casi di studio	73
3.1. <i>Palestina, Joe Sacco</i>	73
3.2. <i>Kobane Calling, Zerocalcare</i>	78
3.3. <i>Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione, Igor</i>	90
3.4. <i>Guantánamo Voices, a cura di Sarah Mirk</i>	98

### SECONDA PARTE STRUTTURA CORALE

4. <i>Palestina: analisi morfologica dell'archetipo</i>	109
4.1. <i>Paratesto</i>	109
4.2. <i>Layout di pagina</i>	112
4.3. <i>Stile</i>	117
4.4. <i>Voce</i>	123

4.5. Focalizzazione	136
4.6. Sistema spaziotopico	147
5. Analisi morfologica della famiglia di genere: <i>Kobane Calling, Quaderni Ucraini e Guantánamo Voices</i>	157
5.1. Paratesto	157
5.2. Layout di pagina	167
5.3. Stile	173
5.4. Voce	191
5.5. Focalizzazione	205
5.6. Sistema spaziotopico	219
Indice dei nomi	233

## *Introduzione*

### Raise the voice up

Il 26 gennaio 2024 Joe Sacco risponde all'appello di un amico a Gaza: «Plz raise the voice up»,<sup>1</sup> inaugurando la rubrica a fumetti *The War on Gaza*,<sup>2</sup> in cui restituisce la propria visione personale rispetto alla guerra a partire dalle voci di chi sta subendo il massacro.

Le tavole di Sacco si inseriscono nella tradizione del comics journalism, un fenomeno contemporaneo, cresciuto esponenzialmente negli ultimi anni contraddistinti da transmedialità e ipermediazione e che trova origine proprio nella figura di Joe Sacco. Con la pubblicazione di *Palestina* nel 1993, l'autore sancisce la data di nascita del vasto fenomeno del comics journalism. Tra il 1991 e il 1992 Sacco trascorre due mesi tra Israele e i Territori occupati, con l'intento di conoscere la prospettiva palestinese, da sempre oscurata e deformata dai media e dal sistema educativo statunitense. Nell'opera, Sacco racconta la propria esperienza di artista-reporter, alternando dialoghi e testimonianze dei palestinesi a digressioni storiche o osservazioni

<sup>1</sup> «One of my friends in Gaza wrote me, “Plz raise the voice up against these crimes.” His plea rattled in my head for weeks as I slowly – perhaps too slowly – waited for my thoughts to congeal. And now I present them – as I turn them out – through this forum kindly provided to me by The Comics Journal and Fantagraphics Books, who without hesitation published my comic book series ‘Palestine’ all those years ago and stuck with it through its entire low-selling, nine-issue run. So here, my friend, for whatever it’s worth, I “raise the voice up”», J. Sacco, *The War on Gaza* – 1.26.24, «The Comics Journal», 2024.

<sup>2</sup> Dal 26 gennaio 2024 Joe Sacco inizia a collaborare con il suo primo editore Gary Groth per la rubrica *The War on Gaza*, che prevede la pubblicazione periodica di tavole in cui Sacco condivide le proprie riflessioni rispetto alla guerra tra Israele e Hamas. Non si tratta di articoli giornalistici né di analisi geopolitiche, ma di un atto di responsabilità culturale: i due intellettuali, profondamente coinvolti nel dibattito sulla questione palestinese, restituiscono la propria visione personale rispetto alla guerra, non esente da opinioni e critiche politiche, ma a partire dalle voci dei testimoni diretti. Inizialmente pubblicati sul «The Comics Journal», i quattordici episodi della rubrica sono stati raccolti in un breve volume edito da Fantagraphics nel dicembre 2024.

personali. Il centro della narrazione sono le storie della collettività palestinese ritratta nella sua dimensione quotidiana. *Palestina* inaugura un genere particolare, che pone al centro le voci e i corpi di uomini dimenticati dalla Storia; opere che restituiscono dignità a un grido soffocato che oggi risuona in tutto il mondo: «raise the voice up».

Nel 2016 Michele Rech, in arte Zerocalcare, pubblica in volume unico il racconto dei suoi viaggi in Kurdistan: «qui la guerra ha una faccia e un nome. Molte facce, anzi. Molti nomi»,<sup>3</sup> «non lo so che storie sono, quelle di queste persone. Non lo so se sono storie di eroi. [...] Mi sembrano le storie di persone vere, normali. [...] Note stonate, nella filarmonica perfetta del loro tempo».<sup>4</sup> Il 25 febbraio 2022 – il giorno dopo all’invasione dell’Ucraina – Igort inizia a condividere su Facebook le testimonianze di amici e famigliari russi e ucraini: «I wanted to be helpful, I wanted to give a voice to those who are invisible, those who don’t have the right to be represented. My purpose is to simply tell people’s stories».<sup>5</sup> Nel 2020 Sarah Mirk, dopo dieci anni di ricerche sulla prigionia di Guantánamo, pubblica *Guantánamo Voices*: «this book builds on the detailed reporting and documentation of others».<sup>6</sup> Artisti che si impegnano in un atto di responsabilità culturale, realizzando narrazioni documentarie in cui ‘gli altri’ sono il coro al centro della storia: «Raise the voice up». Riprendendo Luigi Marfè, «il valore di un reportage dipende dalla capacità di dare voce agli altri».<sup>7</sup>

Questo studio indaga le potenzialità narrative del genere inaugurato da Joe Sacco, attraverso un’analisi morfologica del graphic novel di reportage.

L’assunzione della categoria graphic novel di reportage è una scelta deliberata, poiché – nonostante la validità limitata di qualsiasi etichetta – ritengo che tale denominazione sia rappresentativa del carattere ibrido e distintivo del genere preso in esame.

Il metodo utilizzato per lo studio sulla morfologia del graphic novel di reportage si fonda sulla concezione di genere *in re* di Hans Robert Jauss<sup>8</sup> e Erich Köhler<sup>9</sup> e

<sup>3</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling*, Bao Publishing, Milano 2022, p. 129.

<sup>4</sup> Ivi, p. 290.

<sup>5</sup> V. Stivé, “My Purpose Is simply to Tell People’s Stories”: a Visit with Igort, and a Look at his New Ukrainian Notebook, «The Comic Journal», 2022.

<sup>6</sup> S. Mirk, *Guantánamo Voices*, Abrams ComicArts, New York 2020, p. 191.

<sup>7</sup> L. Marfè, *Oltre la “fine dei viaggi”. I resoconti dell’altrove nella letteratura contemporanea*, Olschki, Firenze 2009, p. 64.

<sup>8</sup> Cfr. H. R. Jauss, *Alterità e modernità della letteratura medievale*, C. Segre (a cura di), Bollati Boringhieri, Torino 1989, p. 224.

<sup>9</sup> Cfr. E. Köhler, *Sistema dei generi letterari et sistema della società* [1977], in C. Bordoni (a cura di), *La pratica sociale del testo*, CLUEB, Bologna 1982.

sul concetto di funzione dominante di Jurij Tynjanov,<sup>10</sup> ulteriormente sviluppato da Jauss e Köhler. Dunque, è stato necessario riconoscere un capostipite, individuare il paradigma rappresentativo a cui l'archetipo aderisce e da questo ricavare la funzione dominante. Assumendo come archetipo *Palestina*, è stato possibile analizzare altre opere riconducibili alla stessa famiglia di genere; ho individuato, quindi, tre casi di studio: *Kobane Calling. Oggi* di Zerocalcare, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione. Un reportage disegnato* di Iğort e *Guantánamo Voices* a cura di Sarah Mirk.

La prima parte della ricerca presenta un inquadramento storico e teorico del graphic novel di reportage, al fine di comprendere le ragioni che hanno indotto la critica a identificare *Palestina* come archetipo del genere.

La storia del graphic novel di reportage è estremamente complessa, a causa della natura ibrida non solo del genere, ma anche delle tradizioni da cui discende, ossia il fumetto e il giornalismo. Il carattere sincretico del fumetto determina una storia che si caratterizza come plurigenetica. Tale ambiguità conduce a sua volta al problema dell'impossibile definizione: Andrea Tosti sottolinea come il rapporto di relatività tra l'identificazione dell'origine e la definizione del medium conduca inevitabilmente a un proliferare di diverse ipotesi storiche e alla formulazione di altrettante definizioni.<sup>11</sup> In questo studio, la digressione storica non ha la pretesa di esaurire la complessità plurigenetica del fumetto; piuttosto, vuole offrire una panoramica dei momenti decisivi che portano al delinearci del graphic novel di reportage. Si tratta di un percorso tortuoso e necessariamente poco lineare, in cui le vicende del fumetto si alternano e si intrecciano con quelle del giornalismo. La storia mostra come generi e processi diversi e, in parte, autonomi confluiscono in un affollato punto di intersezione, raggiungendo il culmine del proprio sviluppo con la pubblicazione di *Palestina*. Si tratta di un'opera rivoluzionaria, che attraversa e oltrepassa le tradizioni precedenti, segnando l'inizio di una nuova tendenza: Joe Sacco rinnova un medium particolarmente adatto a rispondere alle esigenze del tempo, esasperando e rifunzionalizzando i tratti convenzionali e costitutivi del fumetto.

[Comics] refigure representation, in [...] sense of the contemporary movement from representation to presentation – the shift from “image-as-representation to image-as-process”. [...] Comics offers attention both to the creation of evidence and to what is outside the frame. It invokes visual efficacy and limitation, creating dynamic texts inclined to express the layered horizon of history implied by “documentary”. Stella Bruzzi suggests that documentaries are “performative acts” and that a documentary is constituted by “results of

<sup>10</sup> Cfr. J. Tynjanov, *L'evoluzione letteraria* [1929], in T. Todorov (a cura di), *I formalisti russi. Teoria della letteratura e metodo critico*, Einaudi, Torino 1968.

<sup>11</sup> Cfr. A. Tosti, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Tenué, Latina 2016, pp. 25-27 e 372.

the collision between apparatus and subjects". [...] Its hand-drawn enclosures create diegetic space. And while the form, which rejects the verisimilitude of mechanical objectivity and presents in turn a succession of little drawn boxes, reveals its own process of making, it is also forcefully invested in detailed documentation – of place, of duration, of perspective, of material specificity, of embodiment.<sup>12</sup>

Prima di proseguire con l'identificazione della funzione dominante, è stato necessario soffermarsi su due punti: da un lato, le implicazioni date dalla collocazione del graphic novel di reportage nel campo della nonfiction; dall'altro una generale, ma chiara caratterizzazione del genere, giustificata dalla necessità di delimitarne i confini, poiché per la sua natura ibrida tende a interferire con altri prodotti affini, ma non assimilabili, generando delle zone di ambiguità. L'obiettivo di tali precisazioni è impostare in maniera definita e solida le basi per lo sviluppo dell'analisi.

Il graphic novel di reportage appartiene al campo estetico della nonfiction,<sup>13</sup> intesa nell'accezione sviluppatasi negli ultimi trent'anni a partire dal New Journalism americano<sup>14</sup> e distinguendosi dal suo originario valore oppositivo di non-fiction in termini di generi del discorso non finzionali. Lo statuto nonfinzionale estetico implica che il genere travalica la finalità pratico-informativa del giornalismo tradizionale per aprirsi a un'esperienza conoscitiva più profonda.

A partire dal pensiero di teorici come Dorrit Cohn, Gérard Genette, Nelson Goodman e John Searle<sup>15</sup> e servendosi di studi eminentemente incentrati sulla nonfiction letteraria, come quelli di Riccardo Castellana e Lorenzo Marchese,<sup>16</sup> sono state individuate le caratteristiche essenziali ritenute valide anche per i nonfiction comics.

<sup>12</sup> H. Chute, *Disaster Drawn. Visual Witness, Comics, and Documentary Form*, Harvard U. P., Cambridge 2016, pp. 17-18.

<sup>13</sup> Più comunemente, è possibile distinguere tra nonfiction letteraria e generi del discorso non finzionali. Tuttavia, in questo caso l'accezione 'letteraria' risulta fuorviante trattandosi di graphic novel; per questo si è preferito utilizzare espressioni come nonfiction estetica o artistica.

<sup>14</sup> Cfr. L. Marchese, *Storiografie parallele. Cos'è la non-fiction?*, Quodlibet, Macerata 2019, p. 31.

<sup>15</sup> Le teorie di Cohn, Goodman e Searle – incentrate sulla finzionalità e sulla non-fiction come statuto del discorso – sono state utilizzate al fine dell'argomentazione, ossia per meglio comprendere i risvolti teorici e estetici dell'appartenenza del genere al campo artistico della nonfiction.

<sup>16</sup> In particolare, ho considerato D. Cohn, *Menti trasparenti. Rappresentazioni narrative della vita interiore* [1978], Carocci, Roma 2025; D. Cohn, *The Distinction of Fiction* [1999], Johns Hopkins U. P., Baltimora 2000; G. Genette, *Finzione e dizione* [1991], Pratiche, Parma 1994; N. Goodman, *I Linguaggi dell'Arte* [1968], Il Saggiatore, Milano 2017; J. Searle,

Si tratta di narrazioni dirette a un'esperienza di conoscenza estetica, in cui l'autore coincide con il narratore e stringe un patto fattuale con il lettore, promettendo di raccontare una qualche verità. In particolare, nelle opere riconducibili alla famiglia di genere del graphic novel di reportage, l'autore narra in prima persona la propria esperienza: l'artista-reporter si impegna in un'indagine sul campo per un periodo prolungato, cui segue un'ulteriore fase di riorganizzazione dei materiali e rielaborazione artistica, che termina con la pubblicazione in formato libro.

L'aspetto gnoseologico è il tratto centrale. L'inchiesta di Joe Sacco scaturisce da una domanda antropologica sulla vita di uomini ignorati dal mondo, che guida l'artista-reporter in un'indagine che tende alla verità. In questo modo, Sacco – così come gli altri autori riconducibili al genere – si oppone alla mistificazione e alla misinterpretazione di una presunta verità sulla realtà veicolata dai media tradizionali, servendosi di un prodotto artistico che propone un percorso di conoscenza spiccatamente personale, che ha al centro l'uomo in quanto altro da sé e che rimanda a una verità di matrice antropologica. La verità obiettiva e univoca del giornalismo viene soppiantata da ciò che Javier Cercas definisce «terza verità»,<sup>17</sup> ossia da una verità esperienziale e soggettiva che, per lo statuto di esemplarità proprio del campo estetico, apre a una possibilità di conoscenza sempre ulteriore. Dunque, si tratta di opere artistiche caratterizzate da un alto grado di soggettività: per questa ragione la possibilità di verifica della veridicità dei fatti raccontati è un elemento indispensabile. Ciò implica che l'autore si impegna a inserire fonti e dati testimoniali che supportino l'attendibilità della propria narrazione soggettiva; in questo modo il lettore non solo è portato a fidarsi del narratore e quindi del valore di verità della storia, ma può anche controllare le fonti per accertarsi di quanto riportato dall'artista-reporter.

La verifica della veridicità e la domanda antropologica costituiscono le condizioni per l'identificazione della funzione dominante. Nell'archetipo la domanda antropologica riguarda la parte palestinese, in particolare la sofferenza delle persone che Sacco ha incontrato in carne e ossa. Tale interrogativo determina il paradigma rappresentativo dell'«alterità dell'altro nella sua concretezza» a cui Joe Sacco aderisce per la realizzazione dell'intera opera e da cui si deduce la più generale funzione dominante della collettività.

La verifica della veridicità è sostenuta – oltre che da diversi documenti – dal coro dei testimoni palestinesi: la collettività palestinese, dunque, non è solamente l'oggetto dell'indagine di Sacco, ma la fonte primaria della storia raccontata in *Palestina*. Può sembrare un aspetto banale, ma che non è poi così scontato dal momento che

*The Logical Status of Fictional Discourse* [1975], «New Literary History» 6, 2, 1975; R. Castellana (a cura di), *Fiction e non fiction. Storia, teorie e forme*, Carocci, Roma 2021; Marchese, *Storiografie parallele* cit.

<sup>17</sup> J. Cercas, *Il punto cieco*, Guanda, Milano 2016, p. 54.

il fumetto è un medium multimodale caratterizzato dal *visual storytelling*. Hillary Chute usa l'espressione «visual voice»: <sup>18</sup> il fumetto è capace di amplificare il grado di testimonialità, restituendo la verità dei fatti nella loro dimensione visuale. In *Palestina* la collettività dei testimoni, spesso silenziati o trascurati dai media tradizionali, riacquista voce e corporeità – «raise the voice up» – grazie a un'esaltazione dei tratti morfologici propri del medium. In questo modo, non solo le voci della collettività hanno carattere testimoniale, ma anche i loro corpi diventano documenti.

Il principale contenuto della storia, la collettività, trova una sua proiezione sul piano della struttura: l'architettura che sorregge l'opera può essere pensata come un sistema di funzioni narrative determinate dal paradigma, le quali interagendo tra di loro realizzano la «cattedrale». <sup>19</sup> Ho chiamato struttura corale la struttura morfologica che risponde all'adozione della collettività come funzione dominante.

Prima di passare alla fase di analisi, sono stati presentati i quattro casi di studio, evidenziando come i tratti distintivi del genere siano variamente presenti in ciascuna opera e dando rilievo a come la domanda antropologica e la verifica della veridicità si realizzino ogni volta in maniera particolare.

La seconda parte della ricerca verte sull'analisi della struttura corale del graphic novel di reportage. Ciò non significa identificare tale struttura come dato programmatico, ma come ipotesi di lettura produttiva per cogliere in profondità il senso delle singole opere e i concetti di collettività e coralità in relazione alla morfologia di genere.

Per ogni caso di studio sono stati presi in esame sei dispositivi narrativi riconducibili a tre livelli di analisi: le retoriche materiali, che comprendono i dispositivi del paratesto e del layout; le retoriche elocutive; e le retoriche narrative, che includono le funzioni narratologiche della voce, della focalizzazione e del sistema spaziotopico. Per quanto riguarda le retoriche narrative, sono stati assunti gli strumenti offerti dalla narratologia medium-specifica del fumetto, a partire dalle riflessioni della narratologia transmediale.

Dal momento che la ricerca riguarda la morfologia di genere, si è scelto di considerare ogni dispositivo narrativo individualmente, in modo da prediligere un'indagine incentrata sulla forma. Inoltre, un'analisi così organizzata fa emergere due aspetti essenziali. Da una parte rimarca che la struttura corale del genere non è un'organizzazione rigida, ma al contrario presenta, insieme a tratti ricorrenti, numerose

<sup>18</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 206.

<sup>19</sup> Il termine 'cattedrale' per indicare la struttura di un'opera è ripreso da Elsa Morante: «Ieri sera discorrendo dell'arte nel romanzo e nell'intreccio con V. ricordo di avere di sfuggita paragonato la costruzione del racconto a un'architettura, a una cattedrale». E. Morante, *Diario 1938*, in E. Morante *Opere II*, a cura di C. Cecchi e C. Garboli, Mondadori, Milano 1990, p. 1592.

variazioni. Dall'altra, permette di cogliere più nitidamente come le funzioni convenzionali del fumetto possano essere rifunzionalizzate diversamente in ciascuna opera. Tuttavia, in uno studio sulla morfologia di genere l'individuazione di un archetipo è fondamentale. Pertanto, *Palestina* è stata analizzata per intero separatamente, per poi essere assunta come modello nell'approfondimento degli altri casi di studio. Per queste ragioni il secondo capitolo, di ordine analitico, è suddiviso in due parti. La prima riguarda esclusivamente l'archetipo, la seconda è un'analisi comparativa delle funzioni narrative negli altri casi studio.

L'analisi integrale di *Palestina* vuole mettere in luce la cooperazione di tutti i dispositivi narrativi nell'adesione al paradigma, in quanto assumono senso solo nel loro funzionamento sistemico. È stato mostrato come ogni funzione narrativa aderisca al paradigma rappresentativo dell'alterità dell'altro nella sua concretezza, attraverso l'exasperazione delle caratteristiche tradizionali del medium. Per questa ragione – avvalendosi prevalentemente del pensiero di Jan Baetens, Stefano Calabrese, Hugo Frey, Charles Hatfield, Scott McCloud e Elena Zagaglia – ogni dispositivo è stato innanzitutto introdotto e descritto nel suo impiego convenzionale, per poi rilevare i tratti di originalità realizzati da Sacco. I risultati dell'analisi delineano *Palestina* come una non-narrazione. Joe Sacco elabora un processo di decostruzione narrativa che riflette il contenuto della storia: la linearità del resoconto giornalistico della Grande Storia – il conflitto israelo-palestinese – viene infranta e soppiantata da piccoli frammenti di storie comuni, che restituiscono la 'vera verità', ossia un'immagine viva della collettività palestinese, esasperata da un'ossessione per il dettaglio che conferisce concretezza e plasticità ai membri della collettività, sottraendoli all'oblio della Storia e all'anonimato dell'informazione mediatica tradizionale.

La seconda parte dello studio riguarda *Kobane Calling*, *Quaderni Ucraini*, *Diario di un'invasione* e *Guantánamo Voices*. Il paratesto, il layout di pagina, lo stile, la voce, la focalizzazione e il sistema spaziotopico sono stati presi in considerazione uno per uno, evidenziando come la funzione dominante della collettività si rifranga in maniera diversa in ciascun caso di studio e sottolineando i tratti di contiguità e di differenza rispetto all'archetipo *Palestina*.

Le diversità emerse dall'analisi morfologica rendono evidente che una famiglia di genere è composta da una varietà di opere con tratti comuni e differenze che assumono valore distintivo. Le diverse declinazioni di ogni dispositivo narrativo dipendono in gran parte proprio dalle particolarità di ciascuna opera. Inoltre, nel corso dell'analisi è stato messo in luce come ogni autore si avvalga dei tratti formali del fumetto per aprire il lettore a una riflessione critica sulle problematiche sollevate in ogni opera, generando un allargamento di orizzonti, una possibilità conoscitiva di tipo esperienziale. In particolare, la forma del fumetto facilita effetti di stratificazione sensoriale e di apertura immaginativa. Si tratta di modalità capaci di coinvolgere il lettore nelle storie di una collettività distante, riconosciuta come altro da sé, ma in

cui si ritrova un elemento familiare, che consente meccanismi di avvicinamento e immedesimazioni, necessari per l'apertura alla «terza verità».

Le scoperte diventano conoscenza disponibile solo quando sono conservate in forma accessibile; il simbolo penetrante e pregnante non perde valore quando diventa familiare, ma è incorporato in quella che sarà la base per le esplorazioni future. E dove c'è densità nel sistema simbolico, la familiarità non è mai completa e definitiva. [...] Non solo noi scopriamo attraverso i nostri simboli, ma progressivamente comprendiamo e valutiamo in modo nuovo i nostri simboli alla luce della nostra esperienza crescente.<sup>20</sup>

<sup>20</sup> Goodman, *I Linguaggi dell'Arte* cit., pp. 223-224.

## *Ringraziamenti*

Devo in particolare la pubblicazione di questo libro agli insegnamenti, alla cura e all'attenzione di Giuseppe Carrara, che mi ha offerto – e continua a offrirmi – l'opportunità di crescere nello studio e nella ricerca con curiosità e metodo. Desidero inoltre ringraziare Stefano Ballerio e Hugo Frey, che hanno letto con attenzione il mio lavoro, contribuendo con preziosi momenti di confronto e dialogo durante le diverse fasi della sua elaborazione. Un ringraziamento speciale va anche a Massimo Fusillo, Orsetta Innocenti, Donata Meneghelli, Beatrice Seligardi e Luca Zenobi, per aver letto e ritenuto meritevole il mio lavoro di tesi in occasione dell'edizione 2024 del Premio Paolo Zanolini per gli studi letterari. Questo libro è infatti il risultato di un successivo approfondimento sviluppato a partire dalla mia tesi magistrale. Ringrazio inoltre Laura Neri, direttrice della collana *Testi e testimonianze di critica letteraria*, per avermi dato la possibilità di pubblicare *Storie di voci collettive*, il mio primo libro. Desidero, poi, ringraziare tutte le persone che in questi anni, in vario modo, mi hanno aiutato nello studio e nella ricerca, in particolare Andrea Chiurato e Vincenzo Trione per la loro disponibilità. Infine, desidero ringraziare Igort, Joe Sacco, Zerocalcare, Sarah Mirk e, con lei, i disegnatori Gerardo Alba e Chelsea Saunders, per avermi permesso di pubblicare le tavole presenti in questo volume.



PRIMA PARTE  
GRAPHIC NOVEL DI REPORTAGE E NONFICTION:  
UNA QUESTIONE MORFOLOGICA



# I

## *Storia e morfologia di genere*

### *1.1. Storia del genere*

Il graphic novel di reportage è un genere ibrido, che scaturisce dalla convergenza di reportage e graphic novel, componenti che afferiscono rispettivamente al giornalismo e alla tradizione del fumetto, campi estremamente variegati e a loro volta caratterizzati dall'ibridazione. La critica attribuisce diverse etichette al genere in analisi e alle opere che vi possono essere ricondotte. Tale confusione terminologica è dovuta prevalentemente al problema più basilare relativo alle espressioni graphic novel e comics journalism. La prima iniziò a essere utilizzata a metà degli anni Sessanta negli Stati Uniti d'America, trovando successo nel 1978 grazie a Will Eisner che fece propria la dicitura graphic novel per definire la sua opera *Contratto con Dio e altre storie*; la diffusione dell'etichetta incontrò tuttavia resistenza in varie voci autorevoli di autori e critici. Tutt'ora l'espressione graphic novel non trova piena legittimazione. D'altra parte, il termine comics journalism indica prodotti caratterizzati dalla commistione tra fumetto e giornalismo, ma anch'esso è vittima di numerose discussioni rispetto al suo impiego e alle possibili sfumature assunte dalla varietà dei prodotti che ne fanno parte. Anche l'espressione graphic novel di reportage presenta i limiti di qualsiasi etichetta. Le etichette, infatti, sono strumenti che cristallizzano prodotti culturali non definibili con precisione, soprattutto nell'epoca della transmedialità e della ipermediazione in cui numerosi prodotti poligenetici rifiutano una determinazione univoca. Tale indefinibilità è oltremodo evidente per il fumetto, che, come ricorda Andrea Tosti, «è un medium che vive di contraddizioni e che trae gran parte del proprio fascino proprio dalla refrattarietà alle etichette».<sup>1</sup> Tuttavia, l'assunzione del termine graphic novel di reportage è una scelta deliberata, poiché ritengo che la denominazione sia profondamente rappresentativa del carattere radicalmente ibrido e distintivo del genere in analisi. Nonostante la confusione terminologica, la

<sup>1</sup> Tosti, *Graphic novel* cit., p. 4.

data di nascita del graphic novel di reportage è riconosciuta nel 1993 con la pubblicazione di *Palestina* di Joe Sacco.

Prima di analizzare le novità introdotte da *Palestina*, è necessario ripercorrere brevemente la storia del fumetto e del comics journalism. Tale digressione non esaurisce la complessità plurigenetica del fumetto, piuttosto offre una panoramica dei momenti decisivi che portano al delinearsi del graphic novel di reportage: un microgenere che si può considerare autonomo, ma che risponde a una lunghissima trafila storica di arti transmediali.

L'identificazione della nascita del fumetto è un tema dibattuto e problematico: «le origini del fumetto sono controverse principalmente perché la sua data di nascita e i suoi genitori vengono identificati di volta in volta in maniera subordinata al soddisfacimento di determinate caratteristiche contenute nelle definizioni che di questo si cercano di dare». <sup>2</sup> Infatti, il fumetto è emblematicamente descritto da Groensteen come un medium dall'impossibile definizione, <sup>3</sup> tratto che secondo Tosti genera una «babele di definizioni» <sup>4</sup> in cui «non stupisce che si sia manifestata la necessità di trovare una terminologia la più possibile univoca [...] che formalizzasse il medium». <sup>5</sup> La relatività alla base della ricerca di un'origine e di una definizione univoche del fumetto porta al paradossale proliferare di diverse ipotesi storiche (si parla infatti d'un'origine poligenetica e multisituata) e alla formulazione di «tante definizioni quanti sono i fumetti che il ricercatore voglia o possa decidere di analizzare». <sup>6</sup> Questa sorta di cortocircuito viene giustificato da Hatfield come conseguenza dello scarso sviluppo dei *comics studies*, tanto che il critico parla di campo disciplinare indisciplinato, <sup>7</sup> individuando come primo fattore problematico una metodologia di studio che dovrebbe essere più interdisciplinare che multidisciplinare. <sup>8</sup>

Alla luce di questa necessaria premessa, è possibile considerare William Hogarth come precursore del fumetto e identificare Rodolphe Töpffer come padre del fumetto moderno. La relazione tra Hogarth e il fumetto è da ricondurre alle sue opere *A Harlot's Progress* (1732), *A Rake's Progress* (1735), *Marriage A-la-mode* (1747). Il

<sup>2</sup> Ivi, p. 371.

<sup>3</sup> Traduzione mia dell'espressione «impossible definition», Cfr. T. Groensteen, *The System of Comics* [1999], U. P. of Mississippi, Mississippi 2007, pp. 17-21.

<sup>4</sup> Tosti, *Graphic novel* cit., p. 5.

<sup>5</sup> *Ibidem*.

<sup>6</sup> Ivi, p. 372.

<sup>7</sup> Cfr. C. Hatfield, *Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies*, «Transatlantica», 2010, 1.

<sup>8</sup> Cfr. Ivi, pp. 1-2.

ruolo dell'autore nella storia del medium, tuttavia, è piuttosto dibattuto.<sup>9</sup> In *Hogarth and the history of graphic novels*, Riccardo Capoferro descrive con lucidità alcune delle problematiche che investono il dibattito. In particolare, mette a fuoco tre elementi critici. Il primo riguarda la duplice – e in parte contraddittoria – prospettiva storica attribuita al ruolo di Hogarth: «Hogarth is regarded both as an ancestor and as a precursor, two roles that tend to overlap».<sup>10</sup> Da un lato, gli viene riconosciuto un ruolo d'influenza sui primi veri e propri fumettisti, più che un'esemplarità in senso stretto; dall'altro, è stato spesso considerato un pioniere anche dal punto di vista tecnico. In secondo luogo, se autori come John Carlin, Scott McCloud o Brian Talbot riconoscono a Hogarth un contributo decisivo nello sviluppo della sequenzialità, Capoferro sostiene che l'innovazione tecnica da lui introdotta non possa essere ridotta a questo solo aspetto. Al contrario, essa coinvolge anche altre caratteristiche che hanno contribuito alla sua canonizzazione, come l'uso intensivo di dettagli realistici e la plurivocità. Si tratta chiaramente di elementi che caratterizzano innanzitutto il romanzo. Infatti, il terzo nodo critico individuato da Capoferro – nonché centro della tesi del saggio – è che la canonizzazione di Hogarth non sia riconducibile solamente a un'influenza tecnica, ma debba essere interpretata alla luce dell'emergere del fenomeno del graphic novel, che avrebbe indotto a una rilettura delle opere di Hogarth in funzione di una nuova idea di fumetto.

Nonostante il dibattito sul ruolo di Hogarth, un secolo dopo lo stesso Töpffer, nel saggio *Essai de physiognomie* (1845), riconosce il proprio debito nei suoi confronti. Nato a Ginevra nel 1799, Töpffer è romanziere, illustratore, critico d'arte e teatrale, ma viene ricordato soprattutto per le «histoires en estampes»<sup>11</sup> pubblicate tra il 1827 e il 1846. Si tratta di storie satiriche realizzate attraverso l'interdipendenza tra parole e immagini – una novità in Europa – e in cui vengono utilizzati cartoon e bordi di vignetta. McCloud ricorda che, nonostante Töpffer stesso non abbia colto il potenziale della sua invenzione, il suo contributo alla nascita del fumetto è fondamentale, perché, non sentendosi né un pittore né uno scrittore, crea «un linguaggio tutto nuovo».<sup>12</sup>

La storia e la genesi del fumetto sono dunque estremamente complesse, sia sul piano geografico sia sul piano disciplinare; il percorso storico presentato intende supportare una più profonda comprensione del graphic novel di reportage. Di conse-

<sup>9</sup> Cfr. Tosti, *Graphic novel* cit., p. 135.

<sup>10</sup> R. Capoferro, *Hogarth and the history of graphic novels*, in C. Patey, C. E. Roman, G. Letissier (a cura di), *William Hogarth's British and European Afterlives*, Peter Lang, Oxford 2021, p. 275.

<sup>11</sup> Così lo stesso Töpffer chiama le sue storie disegnate.

<sup>12</sup> Cfr. McCloud, *Capire, Fare, e Reinventare il Fumetto* cit., p. 25.

guenza, sarà sufficiente rintracciare nel gomito della storia del fumetto il filo rosso che porta all'emergere dei fumetti di nonfiction, punto nevralgico per questo studio.

Hillary Chute afferma che l'emergere dei nonfiction comics – nelle loro specificità – è interpretabile come una risposta agli sconvolgimenti dati dalla Seconda Guerra Mondiale. Chute individua come contributi rivoluzionari *I Saw It* (1972) di Keiji Nakazawa, *Maus* (1972) di Art Spiegelman e *Palestina* di Joe Sacco.<sup>13</sup> L'autrice cerca di restituire una genealogia del fumetto nonfittoriale indagando in particolare la relazione tra fumetto, documentarismo e testimonianza visiva. La resa grafica della guerra non è di per sé una novità, non si tratta quindi di un genere che nasce di punto in bianco, ma di un microgenere che espande il campo del documentarismo, acquistando al suo interno una propria autonomia: non è il fumetto a creare un nuovo microgenere (la nonfiction), ma l'esigenza di documentare – che ne è storicamente alla base – che incontra un medium morfologicamente adatto a esprimere i traumi e le memorie dati dalla guerra. Al fine di comprendere il fumetto di nonfiction è dunque necessario discostarsi per qualche istante dalla storia del fumetto, come d'altronde richiesto dalla sua natura interdisciplinare.

Per cogliere i contributi dati dalle opere di Nakazawa, Spiegelman e Sacco, occorre fare qualche passo indietro. Chute individua come figure fondamentali per la storia del fumetto di nonfiction Jacques Callot (1592-1636) e Francisco Goya (1746-1828), riconosciuti come fondatori degli «artisti-reporter».<sup>14</sup> Callot nel 1633 pubblica *Les grandes Misères et les Malheurs de la Guerre*, opera che influenzerà molti autori, tra cui lo stesso Joe Sacco, specialmente per lo sguardo indagatore, l'attenzione al dettaglio, l'accumulazione di evidenze: «Callot created “reporting” – and documenting – as a visual idiom that could encompass the expression of witness in addition to the vigorous chronicling of facts».<sup>15</sup> Goya, grazie a *The Disasters of War* (1820), è considerato il primo visual-reporter di guerra: «Goya innovates the relationship of word and image for the act of documenting atrocity. Viewers of *The Disaster of War* become aware of their own processes of reception in the quick cognitive impulse to match caption to image».<sup>16</sup> Attraverso Callot e Goya il modello dell'artista-reporter si diffonde fino all'emergere della categoria di «Special Artist»,<sup>17</sup> per indicare artisti impiegati come giornalisti o corrispondenti di guerra.

Il ruolo dell'artista-reporter si consolida ulteriormente con la Guerra di Crimea (1853-1856). Nonostante il contemporaneo sviluppo della fotografia di guerra, i

<sup>13</sup> Cfr. Chute, *Disaster Drawn* cit.

<sup>14</sup> Tosti, *Graphic novel* cit., p. 5.

<sup>15</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 50.

<sup>16</sup> Ivi, p. 54.

<sup>17</sup> P. Hogarth, *The Artist as Reporter*, Studio Vista, Londra 1967, p. 24.

quotidiani continuano a dare molto spazio ai disegni. In questi stessi anni, infatti, il fumetto inizia a apparire sui giornali, come strips e cartoons, evolvendosi in maniera indipendente e parallela al reportage di guerra visuale. Un successivo momento degno di nota viene rintracciato da Chute in occasione della Guerra Civile Americana (1861-1865), durante la quale la stampa illustrata ha avuto un ruolo importante nel raccontare il conflitto. Un dato rilevante è che in questo periodo il disegno e la fotografia vengono usati come media in dialogo nel tentativo di documentare i fatti storici. Tale collaborazione viene meno nel 1889, con l'entrata in commercio della telecamera a scatola chiusa: la testimonianza fotografica diventa allora più conveniente e economica per la realizzazione di reportage di guerra. L'illustrazione verrà ripresa dai giornali durante la Prima Guerra Mondiale, poiché si riteneva che l'immagine disegnata desse maggior risonanza emotiva e fosse quindi più capace di cogliere la sensibilità del pubblico. Sarà proprio alla fine del primo conflitto mondiale che – grazie soprattutto alle avanguardie di inizio Novecento – si arriverà all'affermazione del ruolo dell'artista nel contesto di un nuovo giornalismo visivo.

Se da una parte il fumetto si sviluppa nel suo impiego documentaristico, trovando sempre più spazio nei giornali, dall'altra vi è un'evoluzione e una strutturazione parallela come medium di intrattenimento narrativo e seriale. È proprio negli anni Trenta che il successo dei popolari *Superhero Comics* statunitensi porterà il fumetto a essere considerato un normale bene di consumo.

Negli anni Cinquanta, tuttavia, si acuisce una nuova fase discendente per il fumetto. Da un lato, a partire dagli anni Quaranta si solidifica il fotogiornalismo, che priva il disegno dello spazio che si era guadagnato sulle testate giornalistiche. Alcune riviste continueranno a utilizzare immagini disegnate, ma relegandole a un ruolo sempre più marginale. Durante la Seconda Guerra Mondiale il disegno viene estromesso dal documentarismo e soppiantato dalla fotografia e dalla filmografia. Contemporaneamente, con l'aprirsi della Guerra Fredda, finisce anche la fase aurea dei *Superhero Comics*. Infatti, tra gli anni Quaranta e Cinquanta si avvia una vera e propria crociata anti-fumetto. Le principali accuse contro il medium emergente erano due: da una parte si imputava ai contenuti violenti dei fumetti di incoraggiare la criminalità giovanile; dall'altra, i fumetti venivano disprezzati per il loro codice iconico e stigmatizzati come prodotti illetterati, ritenuti dannosi all'alfabetizzazione e allo sviluppo cognitivo di bambini e adolescenti, come sostenuto dalle tesi scientifiche dello psicologo Fredric Wertham (1895-1981), tra i principali animatori del dibattito. L'acme di questa resistenza si ha nel 1954 in America con l'emissione del Comic Code, un regolamento che agì come strumento di censura del fumetto statunitense, proibendo gran parte dei contenuti generalmente trattati. Una simile resistenza è stata sottilmente analizzata da Jan Baetens e Hugo Frey, i quali evidenziano come al fondo di questa opposizione ci fosse una paura per la potenzialità del mezzo data dal trauma della guerra. Infatti, in questo stesso periodo molti autori avevano ormai

iniziato a sviluppare forme di fumetto più sofisticate,<sup>18</sup> che lasciano pensare che ciò che davvero infastidiva ‘i crociati’ fosse l’emergere di una generazione più creativa, in grado di sviluppare i propri gusti e interessi. Autonomia e creatività erano recepiti come allarmanti, generando una paura collettiva che derivava dalle pressioni socio-politiche della Guerra Fredda e dal trauma dei regimi e dalla propaganda dei totalitarismi della Seconda Guerra Mondiale.

Questa fase di crisi non deve però essere vista solo come un momento di censura. Infatti, contemporaneamente prende piede una produzione seria che presto esploderà nel fenomeno del graphic novel. Inoltre, l’adeguarsi alle restrizioni imposte dal Comic Code non impedisce, in alcuni casi, l’ergersi di opere fortemente innovative: è il caso della rivista «Psychoanalysis» (1955). La copertina del primo volume lascia trasparire l’intento della rivista: «People Searching for Peace of Mind through... *PSYCHOANALYSIS*».<sup>19</sup> Tuttavia, pur proponendo storie ‘meditative’, ‘tranquille’, «Psychoanalysis» rinnova il linguaggio del fumetto: «*Psychoanalysis* [represents] a truly new genre, attempted to do what it has become clear today comics except at: visualizing the workings of the individual mind on the page, especially memory as a process, and revealing the implication of past and present as a psychic structure through a visualized grammar».<sup>20</sup> D’altra parte, è chiaro come la Seconda Guerra Mondiale sia stata motivo di difficoltà per lo sviluppo del fumetto, ma allo stesso tempo punto cruciale per l’inaugurazione di una nuova fase. La crociata anti-fumetto ne rallenta lo sviluppo, ma al contempo richiama un’attenzione rinnovata sul medium. Baetens e Frey affermano che, nel corso del tempo, il graphic novel nascerà proprio in antitesi alla stigmatizzazione del trauma in corso in questi anni.<sup>21</sup> Infatti, Chute ricorda che, seppur con la Seconda Guerra Mondiale si assista a una regressione del disegno con funzione documentaristica, tuttavia il trauma della guerra e la frantumazione delle forme espressive prodotte ha aperto uno spazio per il riemergere dell’immediatezza del disegno come forma di testimonianza.<sup>22</sup>

Nei primi anni Sessanta il fumetto riaffiora grazie alla pop-art. In particolare, si assiste a una rinascita dei fumetti di supereroi come «fenomeno cult»,<sup>23</sup> elemento che si rivelerà essere parte di una fioritura ben più ampia e ancora da scoprire:

<sup>18</sup> Basti pensare a *It Rhymes with Lust*, pubblicato nel 1950 e definito dagli autori Arnold Drake, Leslie Waller, Matt Baker e Ray Osrin come «picture novel», Cfr. Baetens, Frey, *The Graphic Novel* cit., p. 31.

<sup>19</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., pp. 100-101.

<sup>20</sup> Ivi, p. 102.

<sup>21</sup> Cfr. Baetens, Frey, *The graphic novel* cit., pp. 35-36.

<sup>22</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 67.

<sup>23</sup> Calabrese, Zagaglia, *Che cos’è il graphic novel* cit., p. 17.

Ora i supereroi hanno la storica occasione di traslocare dai ghetti della cultura adolescenziale ai musei internazionali e alle più prestigiose gallerie d'arte, ed è del tutto evidente che questo trasloco prefigura e favorisce la nascita del graphic novel, variante nobile del fumetto e oggetto culturale *crossover*, in grado di rivolgersi a fasce di lettori assai diverse per anagrafe, censo e livelli di alfabetizzazione.<sup>24</sup>

Artisti come Andy Warhol, Harvey Kurtzman, Roy Lichtenstein recuperarono le strisce del fumetto reimpiegandole nelle proprie opere. In questo modo, la pop-art rende possibile una rivitalizzazione del fumetto non solo grazie alla ripresa di alcuni temi e immagini, ma soprattutto perché, attraverso le proprie strategie di riutilizzo di materiale preesistente, favorisce un processo di rimediazione («remediatization»)<sup>25</sup> del fumetto stesso. In particolare, Baetens e Frey individuano due stratagemmi retorici ripresi dalla pop-art: la molteplicità dei livelli narrativi e il concetto di 'appropriazione' come tattica visuale suggestiva e potente.<sup>26</sup>

Il periodo tra la seconda metà degli anni Sessanta e gli anni Ottanta può essere considerato una nuova fase di ascesi del fumetto. Nei campus universitari e nei quartieri radicali delle principali città statunitensi inizia a farsi strada il fumetto underground: si tratta di prodotti pensati per un pubblico adulto, stampati da piccoli editori indipendenti, che dunque facilitano l'autoproduzione. In questo modo il fumetto underground si sottrae alla massificazione, dimostrando che un autore di fumetti può essere considerato un artista tanto quanto un romanziere o un regista e avere successo anche senza le trame serializzate tipiche dei formati industriali. A questo proposito è opportuno ricordare Robert Crumb, che inserisce contenuti legati al sesso e alla droga nelle strisce *Fritz the Cat* (1965-1972), rompendo ogni tabù imposto dal Comic Code e rivolgendosi a un pubblico adulto. Nel 1969 Crumb inaugura la rivista «Zap Comic», radunando le nuove opere che condividevano questo nuovo e sfrontato atteggiamento, come svela il carattere programmatico della provocazione posta sulla copertina del primo numero: «Solo per adulti intellettuali».<sup>27</sup> Artisti come Crumb, Eric Stanton, Gilbert Shelton portano a una nuova concezione delle possibilità che il fumetto può raggiungere, gettando le basi per un'idea alternativa, che prepara al cosiddetto fumetto *long-form* e *one-shot*.

I diversi fattori che apriranno la strada al graphic novel trovano uno sviluppo simultaneo, ma indipendente in Europa. Il Sessantotto è teatro di nuove sperimentazioni nell'uso di parola e immagine, soprattutto in Francia e in Italia, basti ricor-

<sup>24</sup> *Ibidem*.

<sup>25</sup> Baetens, Frey, *The Graphic Novel* cit., p. 44.

<sup>26</sup> Ivi, pp. 45-46.

<sup>27</sup> Calabrese, Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel* cit., p. 18.

dare *Una ballata del mare salato* (1967) di Hugo Pratt, *Poema a fumetti* (1969) di Dino Buzzati, o riviste quali «Pilote» dell'editore Dargaut o «(À Suivre)» edita da Casterman. In questa nuova fase, la Guerra in Vietnam si rivela un fattore importante per il rapido rinnovamento del fumetto, per almeno due ragioni. Innanzitutto, è stato proprio attraverso i movimenti di contestazione contro la Guerra in Vietnam che il fumetto underground ha trovato sviluppo. La seconda ragione è legata all'affermazione del fumetto di nonfiction. Il Comic Code ha mostrato che nella prima metà del XX secolo temi quali la guerra o lo status di sopravvissuti erano considerati un tabù. Negli anni Settanta diversi artisti avvertono la necessità di ridare voce a quegli stessi temi. Chute individua tra le cause di questo ribaltamento di sguardo sui conflitti mondiali la saturazione mediatica data dalla Guerra in Vietnam: quest'ultima, infatti, aveva invaso il mondo tramite la televisione, portando a una saturazione dell'immagine digitale e fotografica che documentava la guerra. È proprio questa saturazione a innestare quello che Chute definisce un ritorno al «drawing to tell»: «the reemergence and creative expansion in our contemporary world of the power of the hand-drawn image, against the backdrop of this saturation of mechanical objectivity and the discourses of technological power that shaped the atomic age».<sup>28</sup> Da una parte il fumetto underground, dall'altra il fumetto di nonfiction: due segmenti di storia indipendenti e paralleli, che presto arriveranno a unirsi. La *new wave* del fumetto underground è infatti destinata a esaurirsi nella seconda metà degli anni Settanta, lasciando un buco che verrà riempito solamente da *Maus*, una delle opere che inaugura la storia del fumetto di nonfiction, nonché punto di non ritorno per la percezione del fumetto e per il riconoscimento del fenomeno del graphic novel.

Andando con ordine, nel 1973 negli Stati Uniti una sentenza della Corte Suprema stabilisce che la definizione e i limiti legali del concetto di oscenità siano responsabilità delle autorità locali, provvedimento che accelera il collasso del fumetto underground, ormai nella sua fase discendente. In Europa si assiste a un esaurimento delle controculture; allo stesso tempo cresce il numero di fumettisti che hanno fatto propri gli strumenti e le novità portati da questa nuova fase ormai tramontata, artisti in grado di produrre opere di valore, ma privi di un editore e di un pubblico di riferimento e che di conseguenza sono costretti a ricorrere all'autoedizione. Il venir meno del filone underground e delle controculture genera un vuoto culturale. In sostanza, questa giovane generazione di fumettisti crea un spazio per formati e contenuti nuovi, per poi lasciare i propri strumenti e il posto a qualcosa che deve ancora arrivare. Contemporaneamente, la saturazione mediatica della Guerra in Vietnam conduce a un ritorno al *drawing to tell* e al nascere dell'esigenza di dar voce ai traumi della Seconda Guerra Mondiale. Il convergere di questi elementi porta all'emergere del fumetto come forma di nonfiction documentaristica. Chute individua come anno

<sup>28</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 112.

cruciale di questa nuova fase il 1972, con la pubblicazione di *I Saw It* e di *Maus*. Entrambe le opere nascono a partire dal trauma della Seconda Guerra Mondiale: «each of them approached [the World War Two] from a different cultural starting point, led to a new phase in the creation of visual-verbal forms of witness».<sup>29</sup>

In Giappone la saturazione dei media con le immagini della Guerra in Vietnam fa risuonare il passato della Guerra del Pacifico. Quando Hiroshima fu colpita dalla bomba atomica, Nakazawa aveva sei anni; il padre, la sorella e il fratello dell'autore morirono, la madre venne meno nel 1966 a causa delle radiazioni, ma lui sopravvisse. *I Saw It* racconta del 6 agosto 1945. Le tavole vengono pubblicate nel 1972, inizialmente come racconto autonomo in bianco e nero di quarantacinque pagine su «Boys' Jump Monthly», per poi essere ristampate come comic book in traduzione inglese nel 1982 da EduComics, con il titolo *I Saw It: The Atomic Bombing of Hiroshima*, diventando la base per la serie di dieci volumi *Barefoot Gen: A Cartoon Story of Hiroshima*, poi riconosciuto come il più importante manga non solo giapponese, ma mondiale. Come suggerito dal titolo, è una storia scritta in prima persona, a cavallo tra l'autobiografia e la memorialistica. L'aspetto testimoniale di *I Saw It* è particolare, in quanto consiste nell'unione tra la testimonianza di Nakazawa e l'idea della stessa bomba atomica concepita come documentaristica, per il fenomeno delle ombre nucleari:<sup>30</sup>

The atomic bomb of Hiroshima and Nagasaki in 1945 initiated a new phenomenology of inscription [...] a singularly graphic event, an event constituted graphically, which put into crisis the logic of the graphic... Atomic irradiation can be seen as having created a type of violent *photography* directly onto the surface of the human body. [...] The bombing themselves were a form of total photography, testing the very visibility of the visual.<sup>31</sup>

Lippit traduce il funzionamento grafico della bomba atomica nel concetto teorico di «avisuality».<sup>32</sup> Nakazawa adotta una pratica documentaria che Chute – ripren-

<sup>29</sup> *Ibidem*.

<sup>30</sup> «The atomic bomb [...] acted as a camera, inadvertently documenting its own destructiveness when the light produced by radiation was blocked by a solid object, imprinting surfaces. [...] this marking, this imprinting, occurred on surfaces both inorganic and organic; it has been called “shadowing” or “ghosting”. [...] its nuclear flash both vaporized bodies en masse and left its own documentary photographic imprint». Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 134.

<sup>31</sup> A. M. Lippit, *Atomic Light (Shadow Optic)*, U. of Minnesota P., Minneapolis 2005, p. 109.

<sup>32</sup> «A visuality without images, an unimaginable visuality and images without visuality». Ivi, p. 32.

dendo la terminologia di Lippit – definisce «about its own very visible visibility»,<sup>33</sup> come forma di esplicita contro-iscrizione rispetto allo «shadowing» dei raggi nucleari. L'autore, infatti, è ossessionato dal bisogno urgente di disegnare 'i corpi', di restituire corporeità agli uomini distrutti e ridotti a sagome dalla bomba attraverso un'estrema attenzione al dettaglio, alla plasticità delle figure rappresentate. Nakazawa risponde al rivoluzionario fenomeno grafico portato dall'alta tecnologia della bomba atomica attraverso l'arte popolare e primitiva del disegno, creando un nuovo idioma che rivoluziona a sua volta l'arte del fumetto.

In America, Spiegelman stesso afferma che i fumetti underground sono «inspired by Vietnam [even when] not about Vietnam».<sup>34</sup> *Maus* narra due storie contemporaneamente: attraverso le interviste al padre, l'autore racconta da una parte la storia di Vladek Spiegelman nella Polonia della Seconda Guerra Mondiale, sopravvissuto all'Olocausto e al campo di concentramento di Auschwitz; dall'altra, Art narra il suo problematico rapporto con il padre. *Maus* esce per la prima volta nel 1972 come breve storia di tre pagine su «Funny Animals»,<sup>35</sup> prototipo della successiva pubblicazione in serie sulla rivista «RAW» nel 1980, trovando poi forma definitiva nell'edizione in due volumi *Maus: A Survivor's Tale*, identificata come il primo fumetto di nonfiction in cui la narrazione sull'io oltrepassa l'autobiografismo avvicinandosi al documentarismo. A differenza di *I Saw It*, *Maus* non riscosse grande clamore nel 1972, principalmente a causa di un'apparente inconciliabilità tra il contenuto serio e testimoniale e la forma astratta della metafora animale, ripresa dalla tradizione più popolare del fumetto. Tale contrasto emerge già nella copertina di «Funny Animals» disegnata da Robert Crumb e trova radici nella cultura underground. La metafora animale, caratteristica peculiare di *Maus* come opera di nonfiction, permette di raggiungere un pubblico adulto comune, che superi i soli esperti e appassionati di fumetto; essa funziona infatti come metafora iconica che apre all'esemplarità, in termini di meccanismi paradossali di maggior coinvolgimento e immedesimazione del pubblico rispetto ai fatti narrati. Un simile processo avviene in due modi. Da una parte tramite il fenomeno descritto da McCloud come «amplificazione attraverso la semplificazione»,<sup>36</sup> mediante cui l'astrazione dell'immagine in cartoon – in questo caso raddoppiata dall'astrazione di uomini in personaggi animali – non comporta l'eliminazione dei dettagli, ma al contrario un'attenzione a dettagli specifici: «ri-

<sup>33</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 136.

<sup>34</sup> Ivi, p. 154.

<sup>35</sup> «An underground comic book anthology edited by Terry Zwigoff and Justin Green, who stipulated only that the stories contained within must somehow be anthropomorphic». Ivi, p. 151.

<sup>36</sup> McCloud, *Capire, Fare, e Reinventare il Fumetto* cit., p. 38.

conducendo un'immagine al "significato" essenziale, il disegnatore riesce ad amplificare quel significato in una maniera irraggiungibile per il disegno realistico». <sup>37</sup> Seguendo l'argomentazione di McCloud, questo fenomeno deve sempre essere osservato insieme a altri meccanismi, quali il 'riempimento' delle forme iconiche e l'estensione dell'identità nel mondo concettuale. <sup>38</sup> L'uso di questo procedimento è riconosciuto dallo stesso Spiegelman in *MetaMaus*: «Fin dagli occhi di Little Orphan Annie – lasciando che il lettore scopra l'espressione leggendola su quel volto, come si fa sempre nei fumetti – diamo molto più spazio alle associazioni interiori. In altre parole, devi lavorare come quando leggi un'opera in prosa, e Maus mantiene questa caratteristica della prosa». <sup>39</sup> In questo modo, riprendendo un'espressione di Chute, la 'despecificazione' apre all'identificazione. <sup>40</sup> L'altra modalità attraverso cui Spiegelman realizza un maggior coinvolgimento dei lettori è il ribaltamento della stessa rappresentazione animale, che svela la profonda complessità del linguaggio metaforico: «utilizzare gatti e topi è in realtà un modo più diretto di affrontare il materiale narrativo». <sup>41</sup> Calabrese e Zagaglia affermano:

Il ricorso semiotico agli animali non ha lo scopo solo di teriomorfizzare una società che si ritiene bieca e corrotta, ma in modo del tutto opposto anche quello di antropomorfizzare una violenza senza volto e senza ragionevolezza: topi, rane, gatti e maiali rappresentano infatti creature ibride, uomini con maschere animali nel senso letterale che i protagonisti non sono topi ma umani che indossano una maschera da topo. [...] La 'topità' dei personaggi è solo una patina removibile in qualsiasi momento per rivelare la loro sottostante umanità. [...] Se l'effetto straniante dei personaggi ibridi di *Maus*, uomini teriomorfizzati, ci ricorda che ogni rappresentazione visiva è una finzione [...] esso distrugge altresì il dogma del realismo operando, con gli strumenti semplici di un graphic novel, la complessiva "desantificazione dell'Olocausto". Le metafore animali funzionano proprio in virtù delle loro profonde incongruenze, dove i contrasti semantici sembrano non tornare mai. <sup>42</sup>

<sup>37</sup> *Ibidem*.

<sup>38</sup> Ivi, pp. 45-59.

<sup>39</sup> A. Spiegelman, *MetaMaus: Uno sguardo a un classico dei nostri tempi* [2011], Einaudi, Torino 2016, p. 149.

<sup>40</sup> Cfr. Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 176.

<sup>41</sup> K. Orbán, *Trauma and Visuality: Art Spiegelman's "Maus" and "In the Shadow of No Towers"* [2007], in Calabrese e Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel?* cit. p. 35.

<sup>42</sup> Calabrese, Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel* cit., pp. 33-35.

I procedimenti descritti sono solo alcuni esempi di come Spiegelman reinventi la forma del fumetto creando qualcosa di nuovo, aprendo allo stesso tempo – insieme a Nakazawa – a una nuova fase della tradizione documentaristica.

Prima di passare a *Palestina*, è opportuno aprire una parentesi sul graphic novel. Infatti, è doveroso ricordare che *Maus* ha cambiato per sempre la percezione culturale del fumetto, in quanto unanimemente riconosciuto come *big bang* del fenomeno del graphic novel. Come anticipato, i fattori che contribuiscono alla nascita del nuovo genere sono molteplici, sia interni che esterni al campo del fumetto. Si ricordi l'intuizione di Will Eisner in occasione della pubblicazione di *Contratto con Dio* nel 1978. Eisner, consapevole di quanto le etichette fossero un importante strumento di marketing, si rende conto che il termine 'comic' non è d'aiuto alla promozione di un nuovo genere che vuole prendere le distanze dal fumetto tradizionale, e propone dunque denominazioni come *sequential art* e graphic novel. Negli anni Ottanta, la cosiddetta *British Invasion*<sup>43</sup> contribuisce a dare un'ulteriore spinta alla differenziazione tra fumetto e graphic novel, impiegato sempre più frequentemente per condurre critiche sociali. In questo periodo si ricorda la rivista «RAW», fondata nel 1980 da Spiegelman e dalla moglie Françoise Mouly, che radunando artisti e fumetti sperimentali funzionerà come incubatore di opere successivamente riconosciute come graphic novel. Dalla seconda metà degli anni Ottanta «il termine graphic novel ha cominciato a riferirsi a una fenomenologia testuale coesa e sedimentata».<sup>44</sup> In particolare, diversi studiosi individuano il 1986 come anno di pubblicazione di tre opere fondamentali per il riconoscimento dell'etichetta. Due storie di supereroi precedentemente edite come miniserie di fumetti vengono ristampate in formato libro sotto l'etichetta graphic novel: si tratta di *Watchman* di Alan Moore e Dave Gibbons e di *Batman. Il Ritorno del Cavaliere Oscuro* di Frank Miller, Lynn Varley e Klaus Janson. Inoltre, nel 1986 viene pubblicato il primo volume di *Maus*. Negli anni Novanta si assiste al riconoscimento pubblico del fenomeno identificato come graphic novel. Secondo Stefano Calabrese e Elena Zagaglia, ciò avviene attraverso:

- a) un nuovo packaging editoriale e autoriale delle *visual narratives* in volume;
- b) l'apparentamento con la forma romanzo e una simultanea dissociazione da quella dei fumetti;
- c) una commercializzazione con la nuova etichetta "graphic novel";
- d) l'individuazione di un target di pubblico più ampio e colto;
- e) una sofisticata ridefinizione della morfologia e degli ambiti tematici.<sup>45</sup>

<sup>43</sup> Cfr. Ivi, p. 20.

<sup>44</sup> Ivi, p. 9.

<sup>45</sup> Ivi, p. 20.

Calabrese e Zagaglia individuano un'ulteriore «distinzione sociometrica»<sup>46</sup> rispetto al fumetto, che definisce il graphic novel come genere più aperto, sia da un punto di vista morfologico, sia perché capace di inglobare diverse tradizioni narrative. Se il fumetto «era culturalmente specifico e di origine anglo-americana»,<sup>47</sup> il graphic novel coinvolge tra i suoi precursori anche la tradizione argentina, con *L'Eteronauta* (1957) di Héctor Oesterheld, alcuni lavori europei, in particolare italiani, francesi e belga, e soprattutto la tradizione orientale del *gegika*, il romanzo grafico giapponese.<sup>48</sup>

La terza opera individuata da Chute come fondamentale per l'inaugurazione del fumetto di nonfiction è *Palestina*, che porta al culmine della tradizione del documentarismo, della testimonianza visiva grazie all'approdo al campo del comics journalism. In realtà, il rapporto tra il fumetto di nonfiction e il campo del comics journalism non è univoco. «Comic journalism is a genre both old and new, a practice in which we recognize the forceful reemergence of long traditions of “drawing to tell” alongside newer features that reflect the conventions of modern comics and engagement with what Mary Layoun calls “transnational circuits of seeing”».<sup>49</sup> Dunque, come anticipato, occorrerà affrontare brevemente la storia del comics journalism, in modo da rendere limpido l'affollato punto di intersezione tra tradizioni e generi diversi in cui si inserisce *Palestina*.

Con comics journalism o graphic journalism si intende un fenomeno eterogeneo che deriva dall'interazione tra fumetto e giornalismo e di cui è difficile dare una definizione univoca. L'influenza reciproca tra le due componenti genera prodotti diversi: giornali e riviste che adottano il linguaggio del fumetto per strips isolate o per intere sezioni, come nelle *Cartoline* di «Internazionale»; intere piattaforme digitali dedicate al giornalismo a fumetti; fumetti e graphic novel che si appropriano del metodo e delle tematiche proprie del giornalismo. Si tratta solo di alcuni esempi, che conducono a una domanda essenziale: con comics journalism si indica qualsiasi prodotto che deriva dall'interazione tra fumetto e giornalismo, o un formato, un genere preciso che deriva dall'ibridazione dei due campi? La critica tende a dare spiegazioni diverse, talvolta contraddittorie, ma concorda su due punti: si tratta di prodotti ibridi che hanno come obiettivo una qualche verità; l'apripista del fenomeno riconosciuto come comics journalism è Joe Sacco.

In generale, è possibile affermare che la storia dei rapporti tra fumetto e giornalismo è lunga e variamente interpretabile. Per far luce su questo campo multiforme

<sup>46</sup> *Ibidem*.

<sup>47</sup> Ivi, p. 21.

<sup>48</sup> Cfr. Ivi, pp. 22-24.

<sup>49</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 197.

me e complicato delineando un percorso fruttuoso per uno studio sul graphic novel di reportage, si prenderà in considerazione innanzitutto la prospettiva di Francesco Fasiolo, il quale si concentra sulle radici del giornalismo a fumetti nella storia delle arti visive:<sup>50</sup>

Siamo di fronte a una commistione nuova. Alla scelta di autori che decidono di utilizzare tutte le potenzialità narrative e visive del fumetto per esprimere contenuti giornalistici. Nei fatti, insomma, stiamo parlando di inchieste, interviste, approfondimenti, reportage, realizzati a fumetti. [...] Forme ‘ibride’ che uniscono la professionalità del giornalismo a quelle di disegnatori attenti alla realtà che li circonda. Il risultato è una forma di comunicazione mista, un giornalismo molto narrativo.<sup>51</sup>

Se Fasiolo dà risalto alla componente fumettistica non solo come linguaggio, ma in termini di una maggiore narratività a servizio della finalità informativa propria del giornalismo – individuata dal critico come dominante del comics journalism –, Elettra Stamboulis sottolinea invece il contenuto e una modalità narrativa che rispondono a un criterio di verità: «il fumetto, quando si prefigge come obiettivo di svelare qualcosa di vero e di natura sconosciuta sull’attuale mondo sociale, può essere ritenuto Graphic Journalism».<sup>52</sup> Si tratta di aspetti ugualmente fondamentali di un fenomeno che, nella sua caratterizzazione complessa, è relativamente recente, ma che nella sua primitiva accezione di interazione tra fumetto e giornalismo è una pratica in uso da almeno due secoli. Sono già state citate le vignette satiriche di Töpffer, riprese dai giornali satirici britannici e americani, l’impiego della vignetta e dei disegni nei giornali durante i conflitti mondiali. In particolare, Fasiolo rintraccia alcuni antecedenti preistorici del comics journalism. Nell’Ottocento inizia a diffondersi quello che negli Stati Uniti è oggi definito *editorial cartooning*: disegni pubblicati su riviste con scopo cronachistico che esprimevano un’opinione sui temi politici e sociali del momento. Tra i primi e più importanti autori dell’epoca si ricordano Homer Davenport e soprattutto Thomas Nast, il disegnatore di «Harper’s Weekly», che unisce nelle sue vignette la caricatura e la satira. La satira pubblicata su riviste e pamphlet è un secondo precursore del comics journalism, in cui solitamente il tema politico prevale a discapito della funzione meramente informativa, che per Fasiolo è centrale nel giornalismo a fumetti. Ad ogni modo, illustrazioni con taglio più crona-

<sup>50</sup> F. Fasiolo, *Italia da fumetto: il graphic journalism e la narrativa disegnata che raccontano la realtà italiana di ieri e di oggi* [2012], Tenuè, Latina 2013, pp. 3-64.

<sup>51</sup> Ivi, pp. 4 e 13.

<sup>52</sup> E. Stamboulis, *Il graphic journalism in Italia. Analisi del giornalismo disegnato in un Paese a sovranità disinformata* [2020], in G. Gorla (a cura di) *AfNews.Info Volume 1: 1995/2021*, 2021.

chistico diventano sempre più frequenti, lo stesso Nast è un esempio di «quello che oggi definiremmo giornalista *embedded*»: <sup>53</sup> Nast, infatti, disegnò le imprese in Italia di Garibaldi per «The illustrated London News», trascorrendo alcuni mesi tra le camicie rosse nel 1860, marciando con Garibaldi fino a Napoli. Con l'inizio del XX secolo aumentano i disegnatori inviati in guerra, che forniscono materiale di cronaca sugli eventi della prima metà del Novecento.

Per arrivare al comics journalism, tuttavia, è ancora necessario uno sviluppo di queste forme in direzione di una maggior narrativa. Questo accade con i *cartoon reports* della rivista americana «The New Masses» (1926-1948), che per molti critici segnano la data di nascita del comics journalism: «Il periodico marxista inviava disegnatori a documentare scioperi e manifestazioni: “si trattava dei primi veri e propri fumetti di impianto investigativo, benché di una sola pagina, con cui iniziava a farsi strada l'idea di una forma di narrazione disegnata con obiettivi di natura propriamente giornalistica”». <sup>54</sup>

All'inizio della seconda metà del Novecento, come preannunciato, l'*editorial cartooning* e il *cartoon reporting* vengono soppiantati dalla fotografia. Negli anni Sessanta, a partire dagli ambienti della controcultura statunitense, l'impiego giornalistico del fumetto torna alla luce: è in questi contesti che «cominciava a prendere corpo la consapevolezza che l'inchiesta, l'approfondimento sulla realtà non erano un territorio dove solo la carta stampata o la televisione potevano avventurarsi». <sup>55</sup>

Parallelamente e in maniera autonoma rispetto allo sviluppo del fumetto, in questo stesso periodo si assiste anche a una trasformazione del giornalismo con il New Journalism americano, vero punto di partenza per il comics journalism contemporaneo. Il termine New Journalism inizia a circolare a metà degli anni Sessanta, in riferimento a una nuova tendenza giornalistica non istituzionalizzata, ma in cui si ritrovano giornalisti con intenti e ideali comuni:

I doubt if many of the aces I will be extolling in this story went into journalism with the faintest notion of creating a “new” journalism, a “higher” journalism, or even a mildly improved variety. I know they never dreamed that anything they were going to write for newspapers or magazines would wreak such evil havoc in the literary world ... causing panic, dethroning the novel as the number one literary genre, starting the first new direction in American literature in half a century ... Nevertheless, that is what has happened. Bellow, Barth,

<sup>53</sup> Fasiolo, *Italia da fumetto* cit., p. 29.

<sup>54</sup> P. Interdonato, M. Stefanelli, *Giornalismo disegnato. Alle origini del fumetto di realtà, dal political cartooning al comics journalism*, in G. B. Trudeau, O. Martini e M. Stefanelli (a cura di), *Doonesbury, L'integrale 1970-1972*, Blackvelvet, Bologna 2009.

<sup>55</sup> Fasiolo, *Italia da fumetto* cit., p. 30.

Updike – even the best of the lot, Philip Roth – the novelists are all out there ransacking the literary histories and sweating it out, wondering where they now stand. Damn it all, Saul, the *Huns* have arrived...<sup>56</sup>

Così esordisce Tom Wolfe nell'introduzione alla sua antologia *The New Journalism* del 1973, in cui raccoglie i testi di questa nuova tendenza, sintetizzandone i tratti fondamentali. Il New Journalism si caratterizza per la commistione tra letteratura e giornalismo, «un'iniezione di narrativa nelle strutture scarne del giornalismo tradizionale»<sup>57</sup> che genera nuove forme narrative, come il romanzo di reportage, di cui *In Cold Blood* (1966) di Truman Capote è il primo importante esempio. Wolfe afferma retrospettivamente che in America all'inizio degli anni Sessanta i giornalisti si potevano dividere in due categorie: i reporters e i *feature writers*. Questi ultimi scrivevano storie che non potevano essere propriamente ascritte alla cronaca giornalistica, perché tendevano a un dilatamento temporale e descrittivo di più ampio respiro. Per questi, il giornalismo era tipicamente un'occupazione temporanea, attendendo il momento in cui finalmente avrebbero scritto un romanzo, lo avrebbero venduto a un editore, svoltando così la propria carriera. Wolfe, infatti, sottolinea come negli anni Quaranta e ancora all'inizio degli anni Sessanta il romanzo fosse ben più che un *American dream*: «The Novel was no mere literary form. It was a psychological phenomenon. It was a cortical fever. It belonged in the glossary to *A General Introduction to Psychoanalysis*, somewhere between Narcissism and Obsessional Neuroses».<sup>58</sup> All'inizio degli anni Sessanta alcuni *feature writers* si rendono conto che era possibile fare un giornalismo che si leggesse come un romanzo: articoli scritti con tecniche romanzesche, con quel coinvolgimento tipico della narrativa romanzesca. Inoltre, tra gli anni Sessanta e Settanta molti giornalisti rifiutano per ragioni politiche l'atteggiamento distaccato, delle 'cinque W', proprio dello stile tradizionale: sono gli anni della Guerra in Vietnam, dell'omicidio del presidente Kennedy, dello sbarco sulla luna, delle lotte per i diritti afroamericani... anni in cui lo scenario politico è molto attivo. Molti giornalisti si sentono coinvolti in queste lotte, in questo divenire sociale e ritengono che esibire una postura distaccata sia un atteggiamento discutibile; al contrario, considerano un dovere dichiarare la propria posizione rispetto agli eventi, ritenendola la forma migliore, se non l'unica, di obiettività. In sintesi, gli scrittori del New Journalism creano un nuovo tipo di scrittura giornalistica che reimpiega le tecniche romanzesche, in particolare sperimentando

<sup>56</sup> T. Wolfe, *The Birth of 'The New Journalism'*; *Eyewitness Report Participant reveals main factors leading to demise of the novel rise of new style covering events* [1972], «New York Magazine», 2023, p. 1.

<sup>57</sup> Fasiolo, *Italia da fumetto* cit., p. 31.

<sup>58</sup> Wolfe, *The Birth of 'The New Journalism'* cit., pp. 4-5.

con il punto di vista e la voce, narrando qualcosa che i lettori avevano sempre dovuto cercare nei romanzi di invenzione, ossia la vita interiore dei personaggi. Ponendo come fondamento del proprio scrivere la ricerca della verità, questi scrittori-reporter raccontano da osservatori-partecipanti, impegnandosi in un lavoro meticoloso sul campo, per arrivare a raccogliere così tante informazioni da poter raccontare il vissuto delle persone – il terreno su cui è più facile dubitare dell’attendibilità di questi scritti – rivendicandone la veridicità.

Un ultimo tassello per comprendere la nascita del comics journalism contemporaneo è, di nuovo, il graphic novel. I due fenomeni hanno un rapporto molto stretto, soprattutto per ragioni legate al formato e al contenuto. Infatti, molte opere di giornalismo a fumetti utilizzano il formato libro, «la strategia di proposizione del graphic novel, termine qui inteso come label, come etichetta editoriale, in grado di posizionare il prodotto sia in libreria sia rispetto alle aspettative dei lettori e degli addetti ai lavori».<sup>59</sup> La pubblicazione in volume unico riflette l’impianto di più ampio respiro che il comics journalism riprende dal New Journalism, un raccontare più narrativo che distingue il comics journalism dal cronachismo giornalistico tradizionale. Tuttavia, il comics journalism è un fenomeno più ampio, che non coinvolge solo libri d’autore, ma anche formati più brevi, pubblicati in rivista e su siti web; si pensi inoltre a opere come la stessa *Palestina*, pubblicate prima in rivista e solo successivamente in volume, seppur considerate da subito come appartenenti al campo del comics journalism. In secondo luogo, il graphic novel è generalmente associato all’idea di fumetto serio, per un pubblico adulto, che racconta fatti reali. Questa immagine riflette la definizione di genere sul piano dell’etichettatura editoriale, ma è vera solo in parte sul piano dei contenuti, perché se sicuramente si tratta di un fenomeno in cui si può rintracciare un maggior impegno al realismo, non è però di un genere pienamente ascrivibile al campo della nonfiction, tanto che lo stesso termine novel (romanzo) rinvia alla fiction. Tuttavia, l’immagine stereotipata del graphic novel come ‘fumetto di realtà’ ha portato a delle sovrapposizioni con il fenomeno del comics journalism, che per il suo radicamento giornalistico rivendica uno statuto di veridicità della narrazione. Per riassumere, può essere utile rifarsi nuovamente a Fasiolo, il quale osserva come l’istituzionalizzazione del termine graphic novel – e delle caratteristiche che questa etichetta indica – ha condizionato i confini del comics journalism: «Non esiste un criterio univoco, a oggi, per individuare e valutare questo tipo di narrazione. [...] Proprio per il suo essere prodotto sincretico, unione di più linguaggi e anche di più professioni e regole a esse interne, il giornalismo a fumetti è di difficile collocazione».<sup>60</sup> Il comics journalism è dunque un fenomeno variegato, di cui i volumi d’autore sono solo un sottogenere. Al suo interno, infatti,

<sup>59</sup> Fasiolo, *Italia da fumetto* cit., p. 21.

<sup>60</sup> Ivi, p. 56.

si possono individuare diverse tendenze: dal diario di viaggio di Guy Delisle, al dossier *The 9/11 Report* di Sid Jacobson e Ernie Colon; opere in cui il giornalismo a fumetti si intreccia ad altri media e linguaggi, come alla fotografia in *Il Fotografo* di Emmanuel Guibert,<sup>61</sup> o nel «patchwork»<sup>62</sup> *To Afghanistan and Back* di Ted Rall; lavori che rientrano a pieno o in parte al campo dell'autobiografia o della biografia come *Valzer con Bashir* di David Polonsky.

Alla luce di questa digressione, è possibile comprendere in che contesto storico e culturale si innesta la rivoluzione operata da Joe Sacco con la pubblicazione di *Palestina*. Sacco nasce a Malta nel 1960, all'età di un anno si trasferisce in Australia fino al 1972, quando si sposta negli Stati Uniti. Nel 1978 si laurea in giornalismo presso l'Università dell'Oregon, iniziando a lavorare per la rivista della National Notary Association. Tuttavia, agli esordi della sua carriera, Sacco descrive il lavoro di giornalista come «exceedingly, exceedingly boring».<sup>63</sup> Ricomincia a dedicarsi alla sua altra grande passione, il disegno, decidendo di farne la propria professione e fondando la rivista «Yahoo». Nel frattempo, Sacco si sposta tra Los Angeles, Portland, Malta e Berlino: uscendo dagli Stati Uniti inizia a rendersi conto che la versione americana della Storia, così come viene raccontata ai cittadini americani, è parziale; sia nell'educazione a scuola e in università, sia nell'ambito professionale giornalistico e della diffusione mediatica Sacco ha sempre conosciuto solo una parte della storia di quegli anni. Per questo, nei primi anni Novanta «la curiosità e la sensazione di non sentire tutta la storia [...] lo hanno spinto a Gaza».<sup>64</sup>

“I grew up thinking all Palestinians were terrorists,” says Sacco of his US high school and college education. “That wasn’t from studying the issue closely, that was from just absorbing what I read in newspapers. Newspapers were reporting a lot of *facts*,” he says, enunciating for effect in the absence of being able to make hand quotes. “You can report objective facts – the hijacking of an airplane, attacks on a bus, killing hostages – but often what objective facts don’t provide is a context of other crimes.” [...] “You can report objective facts selectively and without context and give someone an impression,” continues Sacco, “as I was given by so-called objective journalism: that Palestinians are pure and simple terrorists. It took self-education. I was never going to come up with another viewpoint by reading the American press.” [...] There he started

<sup>61</sup> Oltre a Guilbert, che si occupa delle tavole e della sceneggiatura, si riconoscono come coautori Didier Lefèvre, protagonista e quindi fotografo e autore del racconto e Frédéric Lemerrier, responsabile dell'impaginazione.

<sup>62</sup> Ivi, p. 48.

<sup>63</sup> A. Burrows, *The Myth Of Objective Journalism - Joe Sacco Interviewed*, «The Quietus», 2012.

<sup>64</sup> D. Campbell, *I Do Comic, not Graphic Novel*, «The Guardian», 2003.

to catalogue what he saw, writing down conversations, recording stories, letting everyone from Palestinian detainees to Israeli soldiers to America tourists have their say. “I wasn’t sure if anyone would even print the comic,” he says. “I thought it was almost commercial suicide”.<sup>65</sup>

Inizia così la carriera di Sacco come comics journalist. L’autore, consapevole della distorsione storica operata dai media e diffusa come informazione oggettiva, inizia a praticare un giornalismo che trova affidabilità nel lavoro sul campo, a stretto contatto con i luoghi e le persone di cui si racconta. Sacco rifiuta l’idea di obiettività comunemente intesa, raccontando storie in cui i fatti vengono presentati attraverso il proprio punto di vista soggettivo, rendendolo esplicito fino a autoraffigurarsi nella sua attività di reporter:

What objectivity has come to mean as far as its journalistic definition is that there are two sides to a story, you just present both sides of the story then let the reader decide. There’s *never* just two sides. To me, a journalist is someone who you have to put a bit of faith in. If you know what a journalist’s world view is [...] then you understand the filter that you are reading the thing through. You’re reading it through a very individual filter and you can judge better. [...] I definitely believe you should present another side, but as someone who you want the reader to trust, I have enough faith in myself as someone who is discerning to say, ‘yes, I’m presenting this side of the story, but I was there; I saw what was happening and it’s bullshit – that side of the story was bullshit. If I was on the ground and met people and saw things with my own eyes, I’m not going to wash that out by feeding people the opposite just for the sake of so-called objectivity. I’m much more interested in truth. I think you can find truth even through a subjective point of view. But if you see things that don’t fit your world view you still have to report those things.’<sup>66</sup>

L’esito di questo impegno professionale sono veri e propri reportage a fumetti – di cui *Palestina* è solo il primo – in cui il proposito di raccontare la verità, proprio del giornalismo, viene realizzato attraverso il linguaggio artistico e la narrativa del fumetto. Si tratta di lavori autoriflessivi, in cui Sacco si interroga sul problema della conoscenza e della trasmissione della conoscenza.<sup>67</sup> Questo atteggiamento è raffrontabile alla postura dei *feature writers* del New Journalism, a cui Sacco si rifà esplicitamente per il rinnovamento del fumetto.

È chiaro, dunque, che *Palestina* è interpretabile come conseguenza di diversi processi autonomi e indipendenti. Da una parte risponde allo sviluppo del fumetto do-

<sup>65</sup> Burrows, *The Myth Of Objective Journalism* cit.

<sup>66</sup> *Ibidem*.

<sup>67</sup> Cfr. Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 198.

cumentaristico, che con Sacco si inserisce pienamente e in maniera riconosciuta nel campo della nonfiction; dall'altra è un ulteriore sviluppo del campo del documentarismo in reazione alla saturazione mediatica della guerra e al silenzio (informativo) sulla guerra. L'opera segna inoltre uno sviluppo del giornalismo nella sua variegata ibridazione con la narrazione fumettistica. Da ultimo, è interpretabile anche come conseguenza del New Journalism e quindi ripresa di quello che in letteratura viene definito romanzo-reportage.

Per concludere, è interessante riprendere le parole di Edward Said.

As we also live in a media-saturated world in which a huge preponderance of the world's news images are controlled and diffused by handful of men sitting in places like London and New York, a stream of comic book images and words, assertively etched, at timed grotesque empathic and distended to match the extreme situations they depict, provide a remarkable antidote. In Joe Sacco's world there are no smooth-talking announcers and presenters, no unctuous narrative of Israeli triumphs, democracy, achievements, no assumed and re-confirmed representations – all of them disconnected from any historical or social source, from any lived reality – of Palestinians as rock-throwing, rejectionist, and fundamentalist villains whose main purpose is to make life difficult for the peace-loving, persecuted Israelis. What we get instead is seen through the eyes and persona of a modest-looking ubiquitous crew-cut young American man who appears to have wandered into an unfamiliar, inhospitable world of military occupation. [...] Joe is there to find out why things are the way they are and why there seems to have been an impasse for so long. [...] He is tugged at by the forgotten places and people of the world, those who don't make it on to our television screens, or if they do, who are regularly portrayed as marginal, unimportant, perhaps even negligible.<sup>68</sup>

## 1.2. Campo estetico della nonfiction

A questo punto dell'argomentazione è necessario un chiarimento. Si è detto che il graphic novel di reportage è un genere sincretico, che rientra nel più largo campo del comics journalism. Tuttavia, nonostante l'innesto giornalistico, si tratta di un genere che appartiene al dominio della nonfiction, e non a quello del discorso giornalistico.<sup>69</sup> Tale precisazione distingue due diversi obiettivi: se il giornalismo tradizionale

<sup>68</sup> E. Said, *Homage to Joe Sacco*, in J. Sacco, *Palestine* [2001], Fantagraphics Books, Seattle 2003, pp. iii-iv.

<sup>69</sup> Con nonfiction si intende, qui e nel resto della ricerca, il fenomeno della nonfiction letteraria, che si è delineata a partire dagli anni Settanta con il New Journalism americano e

risponde a una finalità strettamente informativa, il graphic novel di reportage, in virtù della sua appartenenza al campo della nonfiction, è primariamente situato in una dimensione di esteticità ed è quindi diretto a un'esperienza conoscitiva. Infatti, come si vedrà meglio in seguito, la dimensione estetica implica necessariamente un'esperienza conoscitiva. Il graphic novel di reportage non esclude la dimensione informativa, ma la travalica per aprirsi a una possibilità esplorativa più profonda, possibile per la natura artistica del medium.

Nel paragrafo precedente, è stato più volte sottolineato il fatto che Fasiolo esalta la funzione informativa come dominante del comics journalism:

è lo stesso Wolfe a ricordare che il primato della notizia rimane la regola numero uno, e che lo scopo è comunque quello di fare informazione. L'utilizzo di strategie narrative vicine alla letteratura dunque non è mai un fine, ma solo un mezzo per raggiungere con più efficacia l'obiettivo: informare. [...] È evidente che non tutte le caratteristiche del New Journalism per come le ha elencate Wolfe sono applicabili al graphic journalism; è però importante ricordare [...] questo movimento proprio per le sue caratteristiche di base, fondate sull'unione tra atteggiamento giornalistico, quindi di nonfiction, nei contenuti, e un'esposizione narrativa che si avvicina alla fiction nello stile.<sup>70</sup>

Tuttavia, tali affermazioni sono ambigue in almeno tre punti. Innanzitutto, si dice che per Wolfe lo scopo primario del New Journalism è «fare informazione», servendosi di tecniche narrative letterarie assunte come mero strumento. Una simile lettura del manifesto di Wolfe è limitante. Se è vero che le strategie romanzesche sono strumento e non fine delle opere, la loro stessa assunzione deforma l'obiettivo degli autori vicini al New Journalism, i quali trattano l'informazione in un'accezione molto più larga e profonda dei reporter tradizionali. Dal momento che il New Journalism è fondamentale per lo sviluppo del comics journalism, l'interpretazione di Fasiolo rischia di condurre a una concezione erronea di quest'ultimo. In secondo luogo, Fasiolo caratterizza l'atteggiamento giornalistico del New Journalism in termini di nonfiction. La coincidenza tra campo della nonfiction e quello del giornalismo risulta però ambigua: se è vero che la componente di fattualità del New Journalism

sviluppata negli ultimi trent'anni, come è stato individuato e spiegato nel volume *Fiction e non fiction* a cura di Riccardo Castellana e in *Storiografie parallele* di Lorenzo Marchese. La nonfiction letteraria è da distinguere dall'originario valore oppositivo del termine non-fiction utilizzato per indicare i generi del discorso non finzionali, di cui invece fa parte anche il giornalismo. Tuttavia, in questa sede, ho preferito non utilizzare l'aggettivo 'letterario', ritenendolo inappropriato per uno studio incentrato sul graphic novel e non su opere propriamente letterarie.

<sup>70</sup> Fasiolo, *Italia da fumetto* cit., pp. 32-33.

è data dall'atteggiamento giornalistico dei *feature writers*, questo non significa che la nonfiction coincida con l'approccio giornalistico. È evidente che Fasiolo assume la nonfiction come etichetta negativa del concetto di fiction: l'analisi risulta così riduttiva, poiché esistono narrazioni fattuali che non rientrano nella nonfiction, tra cui proprio il giornalismo. È chiaro quindi che dal giornalismo deriva la componente di fattualità del graphic novel di reportage, non l'appartenenza alla nonfiction. Infine, il critico sostiene che le caratteristiche di base del New Journalism sono «fondante sull'unione tra atteggiamento giornalistico [...] nei contenuti, e un'esposizione narrativa che si avvicina alla fiction nello stile». Fasiolo afferma esplicitamente che l'ibridazione tra giornalismo e narrativa si riflette rispettivamente nella contrapposizione tra contenuto e stile. Questa duplice opposizione non è tuttavia appropriata né per il New Journalism né per le opere di nonfiction che ne derivano. Basti pensare che la caratterizzazione psicologica dei personaggi (conseguenza delle strategie romanzesche) non fa parte dei contenuti canonicamente affrontati dal giornalismo. Tali annotazioni rispetto all'argomentazione di Fasiolo mettono in luce che nelle opere multidisciplinari e transmediali, come quelle qui trattate, i confini – tra fiction e nonfiction, tra «news report» e «news feature»,<sup>71</sup> tra fattualità e finzionalità – sono spesso labili e facilmente fraintendibili.

Per questa ragione occorre comprendere cosa si intende per dominio della nonfiction. Per farlo, è necessario partire dal concetto di fiction. Riccardo Castellana utilizza i criteri indicati da Gérard Genette in *Finzione e dizione* (1991) e Dorrit Cohn in *The Distinction of Fiction* (1999). Per Genette la condizione necessaria perché un'opera appartenga al dominio della fiction è la sua intransitività,<sup>72</sup> ossia «il fatto di non avere un referente nel mondo reale».<sup>73</sup> Cohn precisa che le opere di fiction non hanno alcun obbligo referenziale accurato al mondo reale:

when we speak of the nonreferentiality of fiction, we do not mean that it *can* not refer to the real world outside the text, but that it need not refer to it. But beyond this, the adjective of my definitional phrase also signifies that fiction is subject to two closely interrelated distinguishing features: (1) its references

<sup>71</sup> La contrapposizione tra «news report» e «news feature», ad indicare diversi approcci narrativi giornalistici, è ripresa da K. N. Renner, *Facts and Factual Narration in Journalism*, in M. Fludernik, M.L. Ryan (a cura di), *Narrative Factuality: A Handbook*, De Gruyter, Berlino 2019, p. 469.

<sup>72</sup> Cfr. Genette, *Finzione e dizione* cit., p. 32.

<sup>73</sup> R. Castellana, *Che cos'è la fiction?*, in Castellana (a cura di), *Fiction e non fiction* cit., p. 20.

to the world outside the text are not bound to accuracy; and (2) it does not refer *exclusively* to the real world outside the text.<sup>74</sup>

Rovesciando questa concezione della fiction, si può delineare una prima definizione di nonfiction attraverso i caratteri di transitività e obbligo referenziale. Nonostante la nonfiction risulti un fenomeno autonomo, Castellana indica il New Journalism e il «nonfiction novel»<sup>75</sup> come progenitori della nonfiction, per due ragioni. Da una parte perché, come evidenzia Marco Mongelli, l'ibridazione tra giornalismo e letteratura «conduce a nuovi modi con cui la fiction incontra il discorso fattuale e ridisegna i codici dei generi letterari».<sup>76</sup> Dall'altra, per la possibilità di un'esperienza gnoseologica, tratto comune dei testi di nonfiction. Mongelli descrive il procedimento narrativo messo in atto da Truman Capote nel primo nonfiction novel *In Cold Blood*, sottolineando come la funzione conoscitiva derivi proprio dall'ibridazione tra fiction e nonfiction:

Egli [Capote] vuole che il resoconto giornalistico, che immagina come un movimento orizzontale lungo l'asse dei fatti, sia perturbato da un movimento contrario in verticale, quello della fiction. È la fiction [...] a garantire "profondità" alla nonfiction, e a conferirgli anche un'ambizione artistica, oltre che conoscitiva. La "verità" di quel fatto, cioè, non si dà se non dentro la riscrittura e l'assemblaggio. Questo è il portato storico fondamentale di ogni scrittura ibrida di oggi [...] sempre convinta che riferire semplicemente i fatti non è più possibile né sufficiente.<sup>77</sup>

Ancor più interessante è la riflessione su *The Armies of the Night* di Norman Mailer, descritto dall'autore come 'romanzo collettivo', in cui la componente di fiction rende possibile la riflessione conoscitiva su un intero paese:

Mentre il primo libro, pur essendo scritto come un romanzo, può essere soltanto una storia personale fondata sui ricordi dell'autore, il secondo, nonostante sia un discorso più storiografico che memorialistico, si rivela un romanzo collettivo. [...] Pur continuando a usare i documenti, il romanziere imbastisce a tratti dei dialoghi inventati ma verosimili che possono soprattutto spiegare alcune

<sup>74</sup> Cohn, *The Distinction of Fiction* cit., p. 15.

<sup>75</sup> L'etichetta «nonfiction novel» è stata utilizzata per la prima volta da Truman Capote in riferimento a *In Cold Blood*, arrivando a teorizzare i principi di un nuovo genere letterario. Cfr. l'intervista del 1966 in G. Plimpton, *Truman Capote. Dove Diversi Amici, Nemici, Conoscenti e Detrattori Ricordano la sua Vita Turbolenta* [1997], Garzanti, Milano 2014.

<sup>76</sup> M. Mongelli, *Nonfiction Novel e New Journalism*, in Castellana (a cura di), *Fiction e non fiction* cit., p. 133.

<sup>77</sup> Ivi, p. 119.

circostanze fattuali. Emerge in queste pagine, forse solo in filigrana, l'urgenza di una contro-narrazione di natura etica e politica. La fiction si innesta nei fatti realmente accaduti e li restituisce potenziati. L'idea di Mailer di "romanzo collettivo" come strumento per cogliere la "vita interiore" di un paese.<sup>78</sup>

Mongelli descrive la nonfiction come un fenomeno plurale, che coinvolge testi differenti in cui il rapporto tra la componente finzionale e quella fattuale varia da caso a caso, ma che – allo stesso modo dei suoi predecessori – ha come tratto comune un'«ambizione conoscitiva e veritativa».<sup>79</sup>

John Searle in *The Logical Status of Fictional Discourse* (1975) riflette sullo statuto finzionale del discorso, sviluppando una teoria pragmatica della finzione da cui è possibile dedurre, in negativo, alcuni tratti della nonfiction. Searle distingue fiction e nonfiction a partire dalle differenti posizioni illocutorie del narratore. In particolare, definisce *authorial pretend* ('finzione autoriale')<sup>80</sup> il momento in cui l'autore finge di compiere atti locutivi di tipo dichiarativo, con l'intenzione di descrivere cose e eventi: l'autore finge di raccontare una storia, ma è inteso tra autore e lettore che l'atto non sia compiuto seriamente. Nel caso della nonfiction, l'autore si assume la responsabilità delle sue asserzioni, proponendole per la loro veridicità, al contrario di quanto avviene nella narrazione finzionale.

All'interno del dibattito sulla distinzione tra narrazioni finzionali e fattuali, bisogna ricordare altri contributi di Cohn e Genette. Nel 1978 Cohn pubblica il saggio *Menti trasparenti. Rappresentazioni narrative della vita interiore*, in cui afferma che il racconto finzionale, in particolare romanzesco, si caratterizza per la rappresentazione trasparente dell'interiorità dei personaggi. Cohn elabora dunque un apparato concettuale per descrivere i diversi modi di rappresentazione dell'interiorità dei personaggi nella narrazione finzionale. Si tratta di contrassegni testuali della finzionalità (*signposts of fictionality*) che consentono di analizzare il testo in modo rigoroso: psiconarrazione, monologo interiore e monologo narrato.<sup>81</sup> Tuttavia, Genette in *Finzione e Dizione* (1991) confuta l'uso di tali contrassegni esclusivamente per i testi di fiction. Genette riprende le categorie narratologiche esposte in *Figure III* e si chiede se siano esclusive del racconto finzionale o possano essere riscontrabili anche nel racconto fattuale. Di nuovo la domanda è posta innanzitutto in relazione al racconto finzionale e solo di riflesso a quello fattuale. Genette sostiene che i dispositivi individuati da Cohn si possano trovare anche nei testi di nonfiction, purché corredati

<sup>78</sup> Ivi, p. 125.

<sup>79</sup> Ivi, p. 133.

<sup>80</sup> Cfr. Searle, *The Logical Status of Fictional Discourse* cit., p. 324.

<sup>81</sup> I contrassegni individuati da Cohn sono in realtà più numerosi, ma sono riconducibili a particolari declinazioni dei tre contrassegni indicati.

di alcuni elementi che ne segnalino il carattere congetturale o che consentano all'autore di dimostrare la veridicità delle sue affermazioni.

Un'altra caratteristica fondamentale è la distinzione tra autore e narratore. In *The Distinction of Fiction* Cohn afferma che nella narrazione finzionale il soggetto dell'enunciazione narrativa è necessariamente un soggetto finzionale, a differenza di quanto accade nei testi fattuali, in cui il narratore è l'autore reale. A questo proposito Genette concorda con Cohn: se c'è distinzione tra autore e narratore si tratta di finzionalità, mentre se autore e narratore coincidono si tratta di fattualità. «[T]he A = N [Author = Narrator] formula of Genette obtains throughout, and this is the only really constant feature of factual narrative across different disciplines or text types».<sup>82</sup>

Da ultimo, Raffaello Palumbo Mosca segnala la diversa prospettiva assunta da Javier Cercas in *Il punto cieco* (2016):

Cercas parte dal libro IX della *Poetica* di Aristotele, e dalla distinzione tra verità «fattuale, concreta, particolare» della storia e verità universale della poesia: il romanzo di non finzione si assume il compito [...] di soddisfare entrambe per giungere contemporaneamente a una «terza verità» che «partecipa di entrambe e che in qualche modo le comprende». Questa terza verità è [...] il suo [del romanzo] «strumento di conoscenza che opera con la radicale ambiguità delle verità plurali e contraddittorie». [...] Il romanzo non rinuncia a nulla: «non rinuncia del tutto a essere letto come libro di storia» (risponde alla realtà), cercando allo stesso momento di recuperare il «potenziale simbolico» degli eventi per renderli «il più possibile intellegibili» su più livelli.<sup>83</sup>

Ritorna la possibilità esplorativa e conoscitiva della nonfiction che era già stata evidenziata da Castellana. Il concetto di «terza verità» è descritto come «strumento di conoscenza» e sembra indicare una possibilità di apertura: il fatto particolare raccontato apre a una verità più ampia. Questo significa che il senso del testo, la «vera verità», non si risolve nell'informazione fattuale, ma nel «recuperare il potenziale simbolico degli eventi per renderli il più possibile intellegibili su più livelli», ossia nell'apertura all'esemplarità di questi fatti particolari. Palumbo Mosca sintetizza l'esperienza conoscitiva propria della nonfiction sottolineando come questo tipo di scrittura sia volta a «cambiare la propria e altrui coscienza, cioè la coscienza di chi nel mondo vive e opera».<sup>84</sup> Riprendendo Raffaele Donnarumma, la poetica docu-

<sup>82</sup> M. Fludernik, *Factual Narration in Narratology*, in Fludernik, Ryan (a cura di), *Narrative Factuality* cit., p. 58.

<sup>83</sup> R. P. Mosca, *La non fiction*, in Castellana (a cura di), *Fiction e non fiction* cit., pp. 137-138.

<sup>84</sup> Ivi, p. 142.

mentaria ha sempre «finalità pratiche, morali, civili: in ogni caso, extraletterarie».<sup>85</sup> Per Palumbo Mosca il tratto distintivo dei testi di nonfiction è la consapevolezza di una relazione cogente tra testo e mondo, e quindi necessariamente anche tra testo e vita del singolo lettore: «Si scrive non tanto per descrivere il mondo, ma [...] per sottoporre a indagine etica la gamma dei significati possibili di accadimenti reali, per costringere chi è vivo, a rifletterci e a darsene pena».<sup>86</sup> Concludendo con un contributo di Casadei, la scrittura «non può che essere un pretesto, una conseguenza dell'approccio etico al vivere, una forma di relazione con gli altri ma non una costruzione fittizia e autonoma».<sup>87</sup>

La maggior parte dei teorici citati si concentra sullo studio della nonfiction letteraria. Tuttavia, le caratteristiche emerse restano generalmente valide anche per i nonfiction comics, seppur declinate nella specifica morfologia del fumetto. Chute sottolinea che i fumetti, per la loro componente di *hand drawing*, rifiutano intrinsecamente l'idea di una trasparenza nei confronti della realtà; mettendo invece in primo piano la situazionalità, i fumetti di nonfiction richiamano l'attenzione sulla discorsività della storia.

The question of the nature of the visual [...] is critical to text that claim historicity. [...] The medium of comics is always already self-conscious as an interpretive, and never purely mimetic, medium. Yet this self-consciousness exists together with the medium's confidence in its ability to traffic in expressing history. Taking for granted that pure historical representation is never possible, comics calls into question the status of any 'objective' or 'realistic' account, including historiographies - especially those that bank seeming transparency of words. Both Spiegelman and Sacco contrast their charged realism with what Gary Groth calls "that interpretative power I see as cartooning," what one could think of as a stylized anti-realism. [...] I suggest [...] that all nonfiction comics call crucial attention to the fact that in any medium or genre, 'accuracy' is always an effect.<sup>88</sup>

Infatti, *Palestina* è una delle opere fondamentali per l'ingresso del fumetto nel territorio della nonfiction.

Chiarito il concetto di nonfiction, è opportuno mostrare cosa comporta la collocazione del graphic novel di reportage nel campo della nonfiction. Joe Sacco ab-

<sup>85</sup> R. Donnarumma, *Ipermodernità. Dove va la narrativa contemporanea*, Il Mulino, Bologna 2014, pp. 124-125.

<sup>86</sup> Mosca, *La non fiction* cit., p. 142.

<sup>87</sup> A. Casadei, *Stile e tradizione nel romanzo italiano contemporaneo*, Il Mulino, Bologna 2007, p. 214.

<sup>88</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., pp. 198-199.

bandona il giornalismo per svolgere la professione di artista-reporter, decidendo di indagare la realtà attraverso mezzi e prodotti diversi dall'articolo di giornale, ossia il fumetto di nonfiction. Questa scelta riflette un diverso fine: abbandonando il giornalismo, Sacco decide di superare la scrittura esclusivamente informativa per un'indagine più profonda, per un'esperienza gnoseologica possibile solo nel campo artistico. Il diverso obiettivo perseguito attraverso lo slittamento del reportage dal campo giornalistico al campo estetico è stato lucidamente spiegato da Luigi Marfè, considerando in particolare il pensiero di Ryszard Kapuściński in *Autoritratto di un reporter*:

“Mi rendevo conto che c'erano in gioco [...] il nostro modo di pensare, i limiti della nostra immaginazione, la tentazione di rispondere in modo approssimativo alla domanda su quali vie di sviluppo imboccherà il mondo. [...] Ognuno di noi possiede una griglia di decodificazione che [...] sovrappone alle varie realtà incontrate, ma se queste realtà non corrispondono al codice della nostra griglia, le leggiamo e le interpretiamo in modo sbagliato”. Kapuściński attribuisce al mestiere del reporter il compito di rompere questa griglia. “Il più delle volte definirei la mia professione come quella di un traduttore [...] da una cultura a un'altra”. La sua idea di viaggio implica una sorta di mediazione interculturale: “L'umanesimo della nostra scrittura sta appunto nello sforzo di diffondere non una collezione di stereotipi, ma un'immagine veritiera del mondo. È uno dei compiti della letteratura, dell'arte e della cultura in genere”.<sup>89</sup>

Per comprendere la differenza tra i due diversi propositi, è interessante rifarsi alle osservazioni di Karl Nikolaus Renner nel saggio *Facts and Factual Narration in Journalism*. Renner definisce il giornalismo come una forma di comunicazione istituzionale, intesa come attività coordinata da soggetti che appartengono a una stessa società, al fine di rispondere a un'esigenza sociale di orientarsi in un mondo complesso: «Journalism searches, selects, and presents issues that are new, factual, and relevant. It creates public discourse by observing society and by offering these observations to a mass audience through periodic media, thus constructing a shared reality. This constructed reality helps [society] to navigate a complex world».<sup>90</sup> Inoltre, Renner parla del giornalismo contemporaneo come indipendente. Si tratta di un'idea di giornalismo emancipato da ambienti partitici, che non è espressione di gruppi di interesse, o che per lo meno – per non essere ingenui – si afferma come risposta ideale alla richiesta di imparzialità da parte della coscienza collettiva. La richiesta di obiettività porta alla necessaria distinzione tra fatti e opinioni, ossia tra informazione fattuale e valutazione soggettiva. Il giornalista ha il compito di riportare esclusiva-

<sup>89</sup> Marfè, *Oltre la “fine dei viaggi”* cit., pp. 164-165.

<sup>90</sup> Renner, *Facts and Factual Narration in Journalism* cit., pp. 467-468.

mente l'informazione fattuale: «[t]he first [elementary principle of journalism] states that the purpose of journalism is to provide people with the information they need to be free and self-governing. To fulfill this task: 1. Journalism's first obligation is to the truth. 2. Its first loyalty is to citizens».<sup>91</sup>

La centralità della verità ha portato addirittura a parlare di 'objective journalism', nonostante l'oggettività sia inevitabilmente impossibile, in quanto i fatti sono sempre filtrati dall'interpretazione del giornalista. Renner sottolinea inoltre come diverse tipologie di giornalismo assumano diversi approcci narrativi. In particolare affronta il *news journalism* e il *literary journalism*, assunti come poli antitetici che rispondono rispettivamente all'atto comunicativo dell'inchiesta e della narrazione e che assolvono due diversi fini. Da un lato l'inchiesta del *news journalism* aspira a tenere costantemente il pubblico aggiornato sull'attualità, dall'altro le narrazioni del *literary journalism* mirano a un coinvolgimento intellettuale ed emotivo del pubblico. In entrambi i casi la promessa di verità resta cardinale, ciò che cambia è l'approccio di verifica della veridicità. Generalmente, il giornalismo prevede due metodi: la citazione delle fonti e l'esibizione della testimonianza diretta. Le due tipologie di giornalismo analizzate da Renner tendono a privilegiare ciascuna uno dei due procedimenti. Il giornalismo più cronachistico favorisce l'esibizione delle fonti, poiché – nonostante la coincidenza tra autore e narratore sia una costante – il *news journalism* è in realtà un'impresa collettiva, in cui diversi istanze autoriali assolvono diversi compiti, sottoponendo l'informazione a molteplici e ripetuti controlli critici. Il *literary journalism*, invece, predilige l'esibizione della testimonianza diretta, poiché si tratta di narrazioni che solitamente raccontano l'esperienza sul campo del giornalista stesso e il suo coinvolgimento nella vicenda. In altri termini, è evidente come le due tipologie divergano per il grado di narratività, che dipende in gran parte dalla diversa componente di esperienzialità dell'autore-narratore nella vicenda raccontata. Un'ulteriore differenza riguarda la temporalità, sia dell'indagine che della produzione. Infatti, se un giornalista di cronaca deve rispondere a ritmi di pubblicazione giornaliera o settimanale, limitando la durata delle indagini sul campo, il giornalista-scrittore lavora con tempistiche più distese, poiché per una narrazione fattuale letteraria è necessario un periodo di lavoro sul campo molto più intenso dal punto di vista qualitativo e quantitativo.

In sintesi, il giornalismo risponde a una funzione essenzialmente informativa, che consiste in una promessa di fattualità, imparzialità e costante aggiornamento. Il giornalista ha come obbligo imprescindibile il rispetto della verità, che deve essere verificata e esibita attraverso delle strategie di autenticazione. Sarah Glidden in *Rolling Blackouts* (2016) riporta una conversazione con la giornalista Sarah Stuteville: «one definition of journalism people are using that I like is: anything that is informative,

<sup>91</sup> Ivi, p. 467.

verifiable, accountable, and independent. [...] It's not a medium and it's not a result and it's not a voice... It's an expectation».<sup>92</sup> Il graphic novel di reportage assolve anche la funzione pragmatico-informativa del giornalismo, ma non ne fa il suo obiettivo, bensì supera il fine di utilità immediata per tendere a quell'«ambizione conoscitiva e veritativa» possibile per lo statuto di esemplarità che caratterizza la nonfiction:

L'uso dei simboli al di là del bisogno immediato ha come fine la comprensione, non la pratica; ciò che spinge è l'impulso a conoscere, ciò che diletta è la scoperta [...]. [È] necessario ricordare ancora una volta che il cognitivo, mentre si oppone sia al pratico che al passivo, non esclude il sensoriale e l'emotivo; che quanto conosciamo attraverso l'arte è sentito nelle nostre ossa, nervi e muscoli, come è afferrato dalla nostra mente.<sup>93</sup>

Goodman chiarisce bene la differenza tra la conoscenza intesa nella sua accezione pratica (come quella dell'informazione giornalistica) e una conoscenza altra, possibile attraverso l'esperienza estetica. È tuttavia opportuno approfondire queste diverse possibilità della conoscenza. Infatti, mentre il discorso giornalistico tende a enfatizzare la singolarità dell'evento piuttosto che la sua esemplarità, la nonfiction rivendica invece uno statuto di esemplarità (in senso estetico e epistemologico). Tale carattere esemplare può essere chiarito attraverso l'idea di conoscenza extraletteraria evidenziata da Donnarumma e Casadei, o, in modo ancora più efficace, mediante il concetto di «terza verità» di Javier Cercas, ripreso da Palumbo Mosca. Il fatto particolare raccontato diventa il riferimento che dalla realtà apre a una verità più ampia, assumendo dunque un valore simbolico esemplare. Questa possibilità di apertura è ulteriormente esaltata dalla morfologia del fumetto (basti pensare al meccanismo dell'«amplificazione attraverso la semplificazione» illustrato da McCloud). Quindi, la nonfiction è una narrazione fattuale che appartiene al dominio delle esperienze estetiche e che dunque è diretta a una dimensione di conoscenza e apprendimento. Inoltre, Goodman afferma che l'esperienza di conoscenza estetica è caratterizzata da una certa densità emozionale e percettiva. Si tratta di quel coinvolgimento empatico che, rifiutato dal *news journalism*, viene invece impiegato dagli autori di nonfiction per instaurare una maggior partecipazione da parte dei lettori, in certi casi arrivando a effetti di immedesimazione. Per riassumere, la funzione gnoseologica del graphic novel di reportage è da ricondurre allo statuto di esemplarità della nonfiction e consiste nell'esperienza emozionale e percettiva – possibile per la collocazione della

<sup>92</sup> S. Glidden in *Rolling Blackouts: Dispatches from Turkey, Syria, and Iraq*, drawn & Quarterly, Montreal 2016, p. 26.

<sup>93</sup> Goodman, *I Linguaggi dell'Arte* cit., pp. 222-223.

nonfiction in una dimensione di esteticità – che apre a una riflessione più ampia, fino all’acquisizione cognitiva di una «terza verità» extraletteraria.

### 1.3. Delimitazioni del genere

È ormai chiaro come diversi fenomeni, generi e microgeneri nella loro sovrapposizione e interferenza formino il sostrato essenziale di *Palestina*. Questi generi non devono però essere considerati come addendi di un risultato, ma piuttosto come campi di appartenenza originaria che vengono simultaneamente attraversati e superati da un prodotto altro, diverso, archetipo di un genere nuovo e non più riconducibile alla mera stratificazione delle aree di provenienza. Tuttavia, queste interferenze e sovrapposizioni generano delle zone di ambiguità tra prodotti diversi. In questo percorso di progressiva precisazione del graphic novel di reportage è bene far chiarezza sui confini del genere distinguendolo da altre forme vicine, ma che non possono essere considerate tali. La delimitazione del genere non deve essere presa rigidamente, poiché non esistono confini netti, ma è necessaria per arrivare a un inquadramento quanto più possibile chiaro dell’oggetto di studio.

Per circoscrivere il graphic novel di reportage, è necessario riflettere sull’etichetta. Come già detto, le etichette sono contenitori artificiali che tentano di catalogare prodotti artistici non classificabili sistematicamente. Per questo è possibile usare anche altri termini per riferirsi al genere in analisi, i quali tuttavia spesso riguardano propriamente categorie e fenomeni più generali e quindi danno origine a un certo disorientamento. L’etichetta graphic novel di reportage delinea prodotti in cui il medium del graphic novel assume la particolare declinazione del reportage. Il ‘graphic novel’ – nonostante la sua storia controversa – indica letteralmente il romanzo a fumetti. Quest’ultimo si distingue istituzionalmente dal fumetto (‘comic’) per il formato libro (*long form*) e per gli argomenti, solitamente improntati a una maggior serietà, a un impegno superiore rispetto alla realtà, adatti a un pubblico adulto. Nonostante il frequente – ma non indispensabile – ancoraggio referenziale, si tratta di ‘novel’, quindi di prodotti che gravitano attorno alla sfera della finzionalità. Dall’altra parte, la declinazione in ‘reportage’ deriva dalla matrice giornalistica del genere. Ovviamente, con questa seconda parte dell’etichetta si indica l’ancoraggio referenziale, la caratterizzazione fattuale della narrazione. Il reportage indica un impegno documentaristico volto alla restituzione della verità, che si realizza attraverso il lavoro sul campo. Quest’ultimo aspetto distingue il genere da tutte le altre forme di fumetto documentaristico o testimoniale che tuttavia escludono quell’impegno nell’indagine, quel coinvolgimento dell’autore con luoghi e persone esclusivo del reporter e che dunque vedono una posizione diversa dell’autore rispetto ai fatti raccontati. Si pensi a opere come *Maus* o *Persepolis*: nonostante si tratti di graphic

novel di nonfiction documentaristici in cui l'autore e l'autrice sono coinvolti e raffigurati nella vicenda raccontata, sono narrazioni retrospettive, in cui l'atteggiamento investigativo dell'autore e dell'autrice viene soppiantato da quello memorialistico. Si tratta di lavori che – tornando alle categorie di Chute – appartengono al più ampio filone del *comic of witness*, opere solitamente autobiografiche che tuttavia non includono il lavoro del reporter. Le conseguenze sono notevoli: basti pensare, per fare un esempio, alla temporalità, al ruolo della memoria nella ricostruzione della veridicità. Dunque, lo statuto nonfanzionale del graphic novel di reportage emerge nell'etichetta attraverso la finzionalità propria del graphic novel e la fattualità propria del reportage.

Il termine 'graphic novel' è essenziale per indicare l'innesto della componente di narratività nel giornalismo; è inoltre da prediligere a 'fumetto' perché – è bene ribadirlo - il genere in analisi comprende esclusivamente libri d'autore, in formato lungo. Questa specifica editoriale è rilevante perché esclude altri sottogeneri del più ampio fenomeno del comics journalism, che seppur considerabili come reportage a fumetti, differiscono per morfologia e finalità, e per questo trovano canali e formati diversi. È lo stesso obiettivo a cui tende Johannes Schmid attraverso l'utilizzo dell'espressione «longer-form graphic reportages»:<sup>94</sup> «the term is better suited [...] because it highlights the long-form manifestation in depth reportage works, as opposed to the focus on current events that is inherent in other forms of journalism».<sup>95</sup> Si pensi ad esempio a *Cartoline*, la rubrica di due pagine che «Internazionale» dedica al graphic journalism, in cui per ogni numero un autore 'spedisce' una cartolina da una città diversa, raccontandone un aspetto particolare, un fatto di cronaca o storico. In questo caso si può parlare di reportage a fumetti, ma il formato in due tavole pone degli evidenti limiti agli autori: innanzitutto, viene meno la possibilità di un approfondimento della storia raccontata a favore un atteggiamento più vicino alla cronaca. In antitesi, Natasja van Loon e Tonio van Vugt parlano di *slow journalism*: «it's slow journalism, with the reporter being embedded in his subject for a longer period, and therefore it's timeless. Comics journalism addresses the big themes of our age, not the news that is out of date by tomorrow».<sup>96</sup> È evidente come il formato lungo e il lavoro del reporter siano tra loro correlati: l'impegno in una ricerca duratura sul campo, cui segue una lenta rielaborazione artistica delle informazioni, è possibile per l'assenza dei vincoli editoriali e delle scadenze serrate del news journalism. Infatti,

<sup>94</sup> J. C. P. Schmid, *Comics as Memoir and Documentary: A Case Study of Sarah Glidden*, in D. Davies e C. Rifkind (a cura di), *Documenting Trauma in Comics: Traumatic Pasts, Embodied Histories, and Graphic Reportage*, Palgrave Macmillan, Londra 2020, p. 320.

<sup>95</sup> *Ibidem*.

<sup>96</sup> N. van Loon, T. van Vugt, *Top 5 best Comic Journalism Websites*, in *Submarine Channel website*.

come ricorda Laurike In't Veld, «the inevitable delay between the events and their depiction by a comic artist creates a temporal distance that does not conform to more traditional conceptions of journalism as reports on newsworthy recent events».<sup>97</sup>

Dall'altra parte, l'elaborazione di una storia che racconta la realtà raggiungendo i livelli di profondità del romanzo è possibile solo grazie a un lavoro intensivo ed estensivo di raccolta di informazioni, che porta l'autore a una conoscenza dei luoghi e delle persone tale da potersi inoltrare in congetture e introspezioni sulla vicenda, rivendicandone l'attendibilità.

We were moving beyond the conventional limits of journalism, but not merely in terms of technique. The kind of reporting we were doing struck us as far more ambitious, too. It was more intense, more detailed, and certainly more time-consuming than anything that newspaper or magazine reporters, including investigative reporters, were accustomed to. We developed the habit of staying with the people we were writing about for days at a time, weeks in some cases. We had to gather all the material the conventional journalist was after—and then keep going. It seemed all-important to be there when dramatic scenes took place, to get the dialogue, the gestures, the facial expressions, the details of the environment. The idea was to give the full objective description, plus something that readers had always had to go to novels and short stories for: namely, the subjective or emotional life of the characters. [...] The most important things we attempted in terms of technique depended upon a depth of information that had never been demanded in newspaper work. Only through the most searching forms of reporting was it possible, in non-fiction, to use whole scenes, extended dialogue, point-of-view, and interior monologue. Eventually I, and others, would be accused of “entering people’s minds” ... But exactly! I figured that was one more doorbell a reporter had to push.<sup>98</sup>

Da ultimo, occorre distinguere il graphic novel di reportage dalle narrazioni di viaggio. La tradizione della narrativa di viaggio è sterminata e comprende opere diverse, che riflettono innanzitutto il mutamento dell'uomo e il rapporto tra l'Occidente e le altre civiltà nel corso dei secoli.<sup>99</sup> All'interno di questo filone si distingue il reporter Ryszard Kapuściński, che sovverte le convenzioni della scrittura di viaggio inaugurando una nuova tipologia. Si tratta di una letteratura a metà tra reportage, *nonfiction writing* e *travel literature*, categorie proprie del più vasto campo della letteratura di viaggio. Kapuściński afferma: «gli americani hanno introdotto [...] il

<sup>97</sup> L. In't Veld, *Graphic Journalism*, in J. Baetens, H. Frey, F. Leroy (a cura di), *The Cambridge Companion to the American Graphic Novel*, Cambridge 2023, p. 75.

<sup>98</sup> Wolfe, *The Birth of 'The New Journalism'* cit., p. 18.

<sup>99</sup> Cfr. Marfè, *Oltre la "fine dei viaggi"* cit., p. vii.

concetto di *new journalism* [...], termine che [...] è quello che più si addice alla mia scrittura».<sup>100</sup> Lo scrittore polacco rielabora in chiave contemporanea il modello classico di Erodoto: una scrittura di cronaca che richiede una partecipazione personale (attraverso il *fieldwork* del reporter) e che vuole restituire un'immagine veritiera del mondo attraverso l'esperienza conoscitiva resa possibile dal viaggio. «Fare il reporter significa diventare un interprete della diversità umana [...]. Per lui il viaggio è uno sforzo, un'indagine per arrivare a conoscere tutto: la vita, il mondo, se stesso».<sup>101</sup> Dunque, Kapuściński inaugura un sottogenere della letteratura di viaggio molto vicino alla novità introdotta da Sacco. Tuttavia, l'autore opera nel campo della letteratura, di un altro medium, ovviamente non raffrontabile con il graphic novel di reportage nonostante i molti tratti comuni.

#### 1.4. *Il graphic novel di reportage: alcune coordinate*

Alla luce delle premesse di ordine storico e di inquadramento teorico, è ora possibile riprendere i tratti fondamentali della famiglia di genere del graphic novel di reportage, al fine di restituirne una descrizione sintetica e puntuale.

Si tratta di opere che traggono origine dal lavoro di reporting dell'autore rispetto a un qualche accadimento o circostanza particolare. L'artista si impegna in un'indagine sul campo per un periodo prolungato, per poi riservarsi il tempo necessario per una rielaborazione artistica delle informazioni ricavate. Il prodotto che ne deriva, seppur in alcuni casi trovi una prima pubblicazione più sintetica o a puntate su rivista, esce infine in formato libro, secondo la strategia editoriale propria del graphic novel. Si ricorda che la pubblicazione in volume unico dà alle opere un respiro più ampio rispetto agli articoli su rivista, definendo sia il lavoro dell'autore – che non deve sottostare alle restrizioni editoriali del giornalismo e può dunque impegnarsi in un lavoro di lunga durata – sia le strategie narrative impiegate, orientate alla narritività piuttosto che alla cronaca.

L'assunto di partenza, è che si tratta di opere che vogliono raccontare una qualche verità. Tale ambizione è apparentemente messa in crisi da due fattori: da un lato si tratta sempre di narrazioni in prima persona, che vedono un ampio coinvolgimento dell'autore, caratteristica che implica un forte grado di soggettivismo; dall'altro è un genere in cui la verità non è perseguita attraverso le modalità distaccate del discorso giornalistico, ma per mezzo di dispositivi narrativi in grado di restituire un racconto caratterizzato da un alto grado di esperienzialità. In realtà, questi due elementi non sono ostacolo alla verità, ma al contrario sono strumenti che garantiscono la 'vera

<sup>100</sup> R. Kapuściński, *Autoritratto di un reporter* [2003], Feltrinelli, Milano 2008, p. 62.

<sup>101</sup> Marfè, *Oltre la "fine dei viaggi"* cit., pp. 168 e 161.

verità'. Infatti, il rigore giornalistico, e quindi la verificabilità dei fatti narrati, resta centrale. L'autore stringe un patto fattuale con il lettore in cui si impegna a raccontare la verità. Rispetto all'omologo patto finzionale, l'assunto del testo fattuale è che l'autore stia riferendo un fatto vero al meglio delle sue capacità. Si prenda ad esempio Zerocalcare, nell'*Introduzione alla nuova edizione di Kobane Calling*: «Ovviamente il racconto è di parte – d'altronde eravamo andati in Siria per sostenere la resistenza curda contro l'Isis, non per fare gli arbitri di una partita a bocce – ma mi sembrava di fotografare nella maniera più onesta e dettagliata di cui ero capace la situazione che avevamo incontrato sul campo nel 2015 e nel 2016».<sup>102</sup>

Un altro esempio che dimostra in maniera ancora più scandalosa la validità fattuale del genere e le conseguenze che queste opere possono avere nella realtà e nel dibattito pubblico è *Pyongyang*, il reportage sulla Corea del Nord di Guy Delisle. L'opera racconta del soggiorno del fumettista nella capitale, dove si reca per lavoro nel 2001: con scaltra ironia, Delisle svela alcuni dettagli della vita nordcoreana, tanto disturbanti da essere paragonati al mondo orwelliano di *1984*. Il fumetto viene pubblicato nel 2003 da L'Association, ma non senza esitazioni:

Nel 2001, pochi mesi dopo il mio ritorno dalla Corea del Nord, stavo inviando le prime pagine del mio libro agli amministratori dello studio di animazione che mi avevano mandato là. Ho pensato che si sarebbero divertiti a leggere come era la vita a Pyongyang, dove era stata prodotta la loro serie tv. La reazione è stata fredda: mi dissero che non mi era permesso parlare del mio soggiorno laggiù e che la mia clausola contrattuale prevedeva una nota di riservatezza che mi impediva di pubblicare un libro sull'argomento. Mi consultai con il mio editore dell'epoca, L'Association, che ha pubblicato le mie prime storie. A Jean-Christophe Menu, il direttore di questa piccola casa editrice, piacquero molto l'idea e le prime pagine del libro. Cercammo la clausola di riservatezza e non la trovammo. Infine mi disse: sarebbe un peccato se si finisse in tribunale, ma questo è un libro che dobbiamo fare.<sup>103</sup>

L'impatto di *Pyongyang* emerge in occasione dell'adattamento cinematografico. Il film diretto da Gore Verbinski sarebbe uscito per la Fox. Tuttavia, nel giugno 2014 Sony viene minacciata dal governo nordcoreano per la distribuzione di *The Interview*, un film su un complotto della Cia per assassinare il leader nordcoreano Kim Jong-un; in seguito, alcuni cinema statunitensi subiscono attacchi hacker provenienti dalla Nord Corea e minacce terroristiche, finché Sony ritira *The Interview*. Alla luce di questi fatti Fox decide di non distribuire il film tratto da *Pyongyang*,

<sup>102</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., p. 3.

<sup>103</sup> *La reazione di Guy Delisle alla cancellazione del film tratto da Pyongyang*, Fumettologica, 2014.

poiché i contenuti del reportage di Delisle sono troppo espliciti e quindi pericolosi per la casa cinematografica e l'intera stabilità del paese.

Nel genere, la veridicità della narrazione si realizza attraverso tre elementi: l'esplicitazione del punto di vista, la narrazione in prima persona e l'esplicitazione delle fonti. I primi due fattori sono evidentemente interconnessi, in quanto l'autore narra in prima persona la sua esperienza da reporter, adottando dunque il proprio punto di vista rispetto ai fatti. Il coinvolgimento esperienziale dell'autore non è riducibile al filtro del focalizzatore o dell'istanza narrativa, ma è esso stesso parte della storia. La narrazione, dunque, non riguarda semplicemente la verità su un qualche fatto, ma anche la stessa indagine dell'autore rispetto alla vicenda. In un'intervista, Sacco afferma: «I would rather try to be as honest as possible and source information as accurately as possible but admit that by meeting and befriending people, they respond to you. I want all of that to go into my story; I want to be upfront about it».<sup>104</sup> Il lettore sa che quanto legge è filtrato da un punto di vista, che però è dichiarato: si tratta della verità attraverso gli occhi dell'autore. Spetterà poi al lettore la responsabilità critica rispetto a quanto riferito dall'autore.

Dunque, la pretesa di una narrazione oggettiva non solo è impossibile, ma si rivelerebbe addirittura motivo di corruzione della verità. Emmanuel Carrère descrive bene l'esito paradossale di questa pretesa di rigore oggettivo in riferimento a *In Cold Blood*:

Capote amava Flaubert più di ogni altro scrittore. Si era ripromesso di scrivere anche lui un libro in cui l'autore fosse, come Dio, dovunque e in nessun luogo, ed è riuscito nella titanica impresa di cancellare completamente dalla storia che raccontava la propria ingombrante presenza. Ma, così facendo, ha raccontato una storia diversa e ha tradito l'altro suo obiettivo, di ordine estetico: lo scrupoloso rispetto della verità. Capote riferisce tutto ciò che è successo a Perry e a Dick, dal momento dell'arresto a quello dell'impiccagione, ma non dice che nei cinque anni trascorsi in prigione la persona più importante delle loro vite è stato lui, Capote, e che di quelle vite lui ha cambiato il corso. Sceglie di ignorare il paradosso ben noto di ogni esperimento scientifico: la presenza dell'osservatore modifica inevitabilmente il fenomeno osservato – e nella fattispecie Capote era molto più di un osservatore: era un protagonista.<sup>105</sup>

Il terzo elemento necessario per garantire la verità riguarda le fonti. La verificabilità è continuamente riaffermata dall'esplicitazione delle fonti raccolte sul campo. Come è già stato spiegato, nel graphic novel di reportage le fonti non riguardano

<sup>104</sup> Burrows, *The Myth Of Objective Journalism* cit.

<sup>105</sup> E. Carrère, *Capote, Capote, Romand e io* [2003], in E. Carrère, *Propizio è avere ove recarsi*, Adelphi, Milano 2017, p. 167.

solo l'evento oggetto della narrazione, ma anche le congetture e le descrizioni introspettive sulla vita e l'interiorità delle persone. Un esempio si ritrova, nuovamente, in *Kobane Calling*, quando Zero nota che Nikita – membro dall'unità femminile delle YPJ – indossa dei calzini di *Angry Birds*, interpretando questo dettaglio come risorsa necessaria per non perdere la propria umanità nella vita da combattente; tuttavia, Zero sottolinea immediatamente il carattere soggettivo di questa interpretazione: «Vabe', magari questo so' io che mi faccio le pippe romantiche, capace che se stavamo in confidenza e parlavamo la stessa lingua mi rispondeva così: "Ma che cazzo te guardi? Scusa se non ce sta Tezenis aperto tra le macerie di Kobane)".<sup>106</sup>

Inoltre, le fonti raccolte sul campo vengono rielaborate e montate con una libertà che un giornalista o uno storico non potrebbero permettersi (Fig. 1).



Fig. 1. Zerocalcare, *Kobane Calling*. Oggi, p. 28.

© Michele Rech

<sup>106</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., p. 163.

È chiaro che nel caso del fumetto l'uso della tecnica del montaggio ha una potenzialità e degli effetti rilevanti. Un altro esempio emblematico è la sezione *A Thousand Words* di *Palestina*. In questo episodio Sacco esplicita come il fumetto – a differenza della fotografia – sia in grado di cogliere qualsiasi istante di un evento raffigurandolo da qualunque punto di vista, restituendolo in un'immagine meglio rappresentativa e comunicativa. Come verrà meglio illustrato nella fase analitica, questo significa che nel graphic novel di reportage si dà la possibilità di adottare temporaneamente prospettive diverse da quella dell'artista-reporter.

È chiaro quindi come la componente di finzionalità del graphic novel di reportage derivi proprio dal lavoro di rielaborazione creativa dall'autore-reporter.

L'aspirazione alla verità non si esaurisce in sé, ma nella possibilità di apertura a un significato altro, esemplare. Questa «terza verità» definisce la funzione gnoseologica del genere. Il graphic novel di reportage si propone quindi come oggetto estetico, in grado di garantire un'esperienza euristica che apre a una verità extraestetica rispetto alla realtà e all'umano. A questo proposito sono particolarmente illuminanti le parole di Norman Mailer sul suo romanzo *Le Armate della Notte. La Storia come un Romanzo il Romanzo come Storia*:

Lasciamo stare il fatto che l'informazione giornalistica disponibile è così incoerente, imprecisa, contraddittoria, malevola, addirittura erronea, da rendere impensabile una storia precisa. Più di uno storico ha saputo aprirsi la via tra una catena di dati sbagliati. No, la difficoltà è che si tratta di una storia interiore: nessun documento può darne indicazioni sufficienti, e il romanzo deve sostituire la storia proprio nel punto dove l'esperienza è abbastanza emozionale, spirituale, psichica, morale, esistenziale o soprannaturale per denunciare che lo storico, perseguendo l'esperienza, sarebbe costretto ad abbandonare i limiti chiaramente definiti dell'indagine storica. Perciò lasciamo questi limiti. Il romanzo collettivo che ora incomincia, pur essendo ancora scritto sotto il velo dello stile storico, e sebbene tenti quindi continuamente di essere scrupolosamente fedele al tumulto di cento fatti sconcertanti e contrastanti, entrerà ora spudoratamente in quel mondo di luci strane e di speculazioni intuitive che è il romanzo.<sup>107</sup>

<sup>107</sup> N. Mailer, *Le Armate della Notte. La Storia come un Romanzo il Romanzo come Storia* [1968], Baldini&Castoldi, Milano 1998, pp. 388-389.



*Funzione dominante e struttura corale.  
Uno strumento euristico per la morfologia di genere*

Nel graphic novel di reportage la tensione a una conoscenza antropologica non definisce solo il contenuto delle opere, ma ne delinea anche la morfologia; più precisamente la morfologia del genere è uno strumento a servizio di un'esperienza conoscitiva sull'umano. Il legame tra contenuto e forma suggerisce che per cogliere a pieno la 'vera verità' è necessario analizzare l'architettura del genere. Finora si è cercato di inquadrare il graphic novel di reportage distinguendolo da altri generi e campi limitrofi e evidenziandone le caratteristiche ricorrenti. Tuttavia, per uno studio incentrato propriamente sulla morfologia di genere, occorre identificare la funzione dominante secondo le intenzioni dell'autore.

Come già detto, le categorie di genere tendono a essere utilizzate erroneamente come metodo di classificazione. A tal riguardo, è utile riprendere il pensiero di Hans Robert Jauss e di Erich Köhler. Jauss concepisce il genere attraverso l'idea di esemplare, come mediazione tra universale e particolare: «sono evidenti i vantaggi di una simile caratterizzazione che fissa l'universale dei generi letterari non più in modo normativo (*ante rem*) o classificatorio (*post rem*) bensì storico (*in re*), vale a dire in una "continuità in cui tutto ciò che sta prima si amplia e si completa con ciò che viene dopo"».<sup>1</sup>

Per studiare e comprendere un genere occorre assumere una prospettiva sistemica, ossia cogliere il rapporto funzionale di un genere con tutti gli altri generi:

Io concepisco il genere letterario – ed è una premessa che condivido con Jauss – non “ante rem”, come un universale realistico-normativo, e neppure “post rem”, in accezione nominalistica e classificatoria, ma come esistente “in re”, e questo sulla base di una successione di opere con tratti comuni relativamente costanti, il cui rapporto strutturante con altre opere è dipendente da un sistema e insieme generatore di un sistema.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Jauss, *Alterità e modernità* cit., p. 224.

<sup>2</sup> Köhler, *Sistema dei generi letterari et sistema della società* cit., pp. 14-15.

Più che una visione condivisa, si tratta di due prospettive convergenti: infatti, Jauss riprende i formalisti, gli strutturalisti e la filosofia gadameriana per l'elaborazione di un'estetica della ricezione; mentre Köhler riflette su un'estetica della produzione, orientata verso la sociologia della letteratura. La visione relazionale e sistemica del genere come *in re* porta a intendere i generi «non come genera (classi) in senso logico, ma come gruppi o famiglie storiche»,<sup>3</sup> quindi come universali nelle loro manifestazioni e caratterizzazioni storiche:

Ciò che costituisce un genere letterario nella sua struttura peculiare o “somi-glianza di famiglia”, si manifesta in primo luogo in un insieme di tratti distintivi tanto formali che contenutistici; sono questi che devono essere esaminati per la loro funzione rispetto all'insieme delle regole, prima di poter riconoscere la dominante che caratterizza il sistema e così intraprendere la delimitazione rispetto agli altri generi.<sup>4</sup>

Bisogna quindi considerare il genere come famiglia di opere in cui si può riconoscere un capostipite, nel quale si individua una funzione dominante.

Il concetto di dominante è stato elaborato da Boris Èjchenbaum e da Jurij Tynjanov: «poiché un sistema non è un'interazione paritetica di tutti gli elementi ma presume la preminenza di un gruppo di elementi (dominante) e la deformazione degli altri, l'opera entra nella letteratura, acquista la sua funzione letteraria appunto per mezzo di tale dominante. [...] Lo stesso succede nella correlazione tra i “generi”». <sup>5</sup> Secondo Tynjanov, che assume una prospettiva relazionale e funzionalista, «lo studio dei “generi” isolati non è possibile fuori dei segni del sistema dei “generi”, con il quale essi sono in correlazione. [...] Il sistema della serie letteraria è prima di tutto il sistema delle funzioni della serie letteraria, nella sua incessante correlazione con le altre serie». <sup>6</sup> Köhler e Jauss riprendono e sviluppano la nozione di funzione dominante come proposta da Tynjanov, il primo storicizzando il concetto di forma, il secondo ponendo attenzione sulle cause sociali del processo di continua trasformazione dell'orizzonte del genere. Dunque, da una parte è possibile affermare che la funzione dominante determina la strategia complessiva di un autore nella realizzazione della propria opera, plasmandone in questo modo la morfologia; dall'altra, occorre precisare che ogni opera può essere interpretata a partire dall'identificazione di diverse funzioni dominanti. Brian McHale, nel saggio *Change of Dominant from Modernist to Post-Modernist Writing* afferma: «[Jakobson's] dominant is not

<sup>3</sup> Jauss, *Alterità e modernità* cit., p. 223.

<sup>4</sup> Ivi, p. 226.

<sup>5</sup> Tynjanov, *L'evoluzione letteraria* cit., p. 137.

<sup>6</sup> Ivi, pp. 134, 136-137.

a single unified concept, but more like a *bundle* of concepts. [...] There is no *one* dominant, but rather [...] the dominant is a ‘floating’ concept, applicable at different levels of analysis. [...] We may discern quite different dominants depending upon what question we are intent on answering».<sup>7</sup>

Quindi, per studiare la morfologia di genere del graphic novel di reportage, occorre riconoscere il capostipite, individuare il paradigma rappresentativo a cui l’archetipo aderisce e da questo dedurre la funzione dominante del genere. A partire dall’archetipo, assunto come modello, è possibile svolgere un’analisi delle altre opere riconducibili alla stessa famiglia che verta sull’identificazione della funzione dominante della morfologia di genere. Tale metodo di analisi non vuole condurre a un’interpretazione univoca delle opere, ma al contrario è funzionale a una messa a fuoco della morfologia di genere e a una più profonda comprensione delle strategie di composizione e del senso di ogni opera.

Da ultimo, per lo sviluppo dell’argomentazione sono necessarie altre due precisazioni. La collocazione del genere nel campo della nonfiction ha messo in luce due tratti fondamentali del genere. Da un lato, la promessa di verità rispetto agli eventi raccontati. L’altro aspetto distintivo è il superamento del fine informativo giornalistico per un’apertura a un’esperienza conoscitiva più profonda. Questa possibilità euristica, che guida all’apertura alla «terza verità», ha sempre origine in una domanda con cui l’artista-reporter inizia la propria indagine. Si deduce quindi che le conseguenze della ricollocazione del reportage nel campo estetico della nonfiction sono sintetizzabili in due punti: il problema della verifica della veridicità dell’opera e la domanda antropologica che ogni autore ripone, variamente, nei propri lavori.

Dunque, in seguito si mostrerà come questi risvolti costituiscano le fondamenta teoriche per l’identificazione della funzione dominante della morfologia del graphic novel di reportage. Verrà ora individuata la dominante del genere, facendo riferimento a *Palestina*, riconosciuto come l’archetipo.

### 2.1. Dalla domanda antropologica al paradigma rappresentativo

Ogni autore inizia la propria indagine con una domanda antropologica che, resa più o meno esplicita nel corso della narrazione, è il filo rosso che guida l’inchiesta dell’artista-reporter. Si parla di domanda antropologica perché queste ‘domande guida’ non riguardano i fatti, ma hanno sempre come oggetto la collettività umana. Goffredo Parise afferma:

<sup>7</sup> B. McHale, *Change of Dominant from Modernist to Post-Modernist Writing*, in D. W. Fokkema, H. Bertens, *Approaching Postmodernism*, U. of Utrecht P., Utrecht 1986, pp. 55-56.

Quando uno scrittore decide di partire verso un paese sconvolto da avvenimenti politici e da azioni militari ciò che lo spinge al viaggio non è la passione politica o la passione militare: è la passione umana. [...] Il mio impegno era questo: credere fermamente, che, con le mie parole scritte, avrei informato e forse coinvolto nella sorte di alcuni ragazzi di quindici, sedici anni, mandati a fare la guerra e disperatamente morti, alcuni lettori.<sup>8</sup>

Nelle prime pagine di *Palestina*, sotto la sezione *Blind Dates*, si può scorgere la domanda che guida Joe Sacco nel suo viaggio: Sacco vuole indagare la parte palestinese, la loro posizione come vittime; in particolare si interroga sulla sofferenza delle persone in carne e ossa: «Now my buddy [...] wants me to shake hands with his people pain. [...] Palestinian victims all right! The real-life adaptation of all those affidavits I've been reading! The flesh and blood stuff! Up close and almost personal! [...] I'm off to fill my notebook! I will alert the world to your suffering!»<sup>9</sup>

Hillary Chute afferma che il centro dell'indagine raccontata in *Palestina* è essenzialmente l'altro, la storia dell'altro nella sua concretezza di specifico individuo:

Sacco's work proposes a conception of self-other relations [...] as the standpoint of the "concrete other" in the context of moral philosophy; this standing point centers on particularity, allowing for the "otherness of the other" to emerge, as against a substitutionalist universalism that disembeds and disembodies selves behind the façade of a definitional – rather than specific – identity. [...] Drawing is a mode of description in Sacco's work through which readers are forced to encounter a specific person.<sup>10</sup>

Dunque, il paradigma rappresentativo cui aderisce Sacco per la realizzazione di *Palestina* è 'l'alterità dell'altro nella sua concretezza' («the otherness of the other», «the concrete other»). Significa che ogni dispositivo necessario alla costruzione dell'architettura dell'opera si sviluppa in funzione dell'alterità, per meglio rappresentare questo paradigma. In altre parole, la domanda antropologica sull'altro con cui Sacco apre la sua indagine diventa il paradigma rappresentativo a cui aderire per la realizzazione dell'opera. L'interesse per l'altro portato avanti da Sacco è interpretato da Chute come un intento etico-politico finalizzato a raccontare il vissuto di una umanità dimenticata (o per alcuni dimenticabile), restituendo carnalità a una Storia troppo spesso distribuita in formati mutilati:

<sup>8</sup> G. Parise, *Guerre politiche. Vietnam, Biafra, Laos, Cile* [1976], in G. Parise, *Opere*, II, a cura di B. Callegher, M. Portello, Mondadori, Milano 1989, pp. 971 e 822.

<sup>9</sup> Sacco, *Palestine* cit., pp. 8 e 10.

<sup>10</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 205.

Sacco focuses on the lives that get left out, obviated, or ignored by mainstream and institutional narrativizations of history across (and enforced by) conventional genres and disciplines. [...] An ethical attempt to represent intimately those ignored in the world arena. The places from which Sacco reports [...] are linked in Sacco's project of representing those whom history devastates and ignores.<sup>11</sup>

Occorre precisare che la domanda antropologica di Sacco è l'apice di un più ampio interrogativo sulla prima Intifada, sulla verità rispetto al conflitto israelo-palestinese, sulla deformazione della verità attuata dai media occidentali e quindi sulle modalità di trasmissione della verità.

Come ricorda Luigi Marfè, anche il reporter Ryszard Kapuściński dichiara che la centralità del lavoro dell'artista-reporter sta proprio nella rappresentazione dell'altro:

Il valore di un reportage dipende dalla capacità di dare voce agli altri [...] invece di insistere sull'impalcatura retorica sottesa al discorso storiografico, [Kapuściński] esalta infatti il valore conoscitivo del linguaggio narrativo. [...] Un bravo reporter è per lui [Kapuściński] una persona capace di rispettare gli altri: "la sua vita e il risultato del suo lavoro dipendono da ciò che gli altri gli diranno o faranno per lui". Perché le persone si aprano a lui, un reporter deve prima di tutto imparare a vivere tra di loro. "Perché tante volte ho rischiato la vita e sono stato a un passo dalla morte?", si domanda, "il mio lavoro è una vocazione, una missione. Non mi sarei esposto a rischi del genere se non avessi sentito che si trattava di qualcosa che riguardava la storia e noi stessi, qualcosa di talmente importante da costringermi ad affrontarli".<sup>12</sup>

Dunque, è possibile affermare che dal paradigma rappresentativo dell'alterità dell'altro nella sua concretezza si deduce la più generale funzione dominante della collettività.

## 2.2. Dalla verifica della veridicità al coro dei testimoni

La collettività non è centrale solo da un punto di vista contenutistico, ma è anche la fonte della narrazione. Si è detto che la fondamentale condizione di possibilità del reportage è la veridicità della narrazione. Il primo testimone della storia raccontata dall'artista-reporter è proprio la collettività, sia per gli eventi che segnano la Storia, sia per quell'indagine introspettiva documentabile solo grazie alla frequentazione stretta e duratura dell'autore con i testimoni, membri, per l'appunto, della collet-

<sup>11</sup> Ivi, p. 200.

<sup>12</sup> Marfè, *Oltre la "fine dei viaggi"* cit., pp. 11 e 165.

tività. Alla luce di una identificazione dell'oggetto di indagine (l'individuo nella sua concretezza e interiorità) e della forma prescelta dall'autore (il reportage), si può guardare a questa famiglia di opere come a delle narrazioni collettive, in cui la collettività non è solo il centro dell'indagine, ma anche il coro che testimonia la veridicità della storia raccontata dall'artista-reporter. L'autore rispetta la verità dei fatti dando voce – addirittura dando corpo – alla collettività. La collettività, dunque, si fa essa stessa garante della veridicità. Marfè ricorda come Kapuściński esaspera il ruolo della collettività come fonte della narrazione, arrivando a indicarla come il vero autore delle proprie opere:

Kapuściński crede che il vero autore dei suoi testi non sia lui, ma le persone con cui ha parlato. A suo parere, lo scrittore di viaggio è un semplice testimone: “Viviamo in un mondo molto complicato: sono emerse nuove culture e nuove società che hanno portato tensioni, guerre, conflitti etnici e religiosi” scrive, “chi ha la possibilità di viaggiare ha il dovere di mostrare che anche gli altri hanno sentimenti e bisogni degni di essere conosciuti e compresi. Chi conosce le altre società deve testimoniare sul loro conto”.<sup>13</sup>

D'altra parte, può sembrare banale affermare che raccontare le testimonianze della collettività è la strada perché questi individui non vengano dimenticati, che la rappresentazione del coro dei testimoni restituisce corpo alla collettività. Tuttavia, è meno scontato se si pensa che nel graphic novel di reportage la rappresentazione di narrazioni testimoniali ha dei tratti specifici. Il primo testimone dei fatti raccontati è lo stesso Joe Sacco, che si reca in prima persona nei territori tra Nablus e Gaza. Sacco narra innanzitutto la propria esperienza come reporter, testimone di una realtà che ha visto e esperito in prima persona. L'autore racconta poi dei membri della collettività incontrati, testimoni diretti della prima Intifada; quindi, rispetto ai fatti riferiti dai palestinesi, Sacco è testimone indiretto. Nell'elaborazione artistica delle opere, ci sono quindi diversi gradi di testimonialità.

D'altra parte, è fondamentale ricordare che, nel caso del fumetto, la narrazione non dipende solo dal narratore, ma è anche visuale. A riguardo, è utile considerare *Palestina* rispetto alle sue radici nel campo del documentarismo.

Sacco's treatment of oral testimony is crucial to understanding how his comics acknowledge the particularity of the witness. He does not merely quote testimony in his works but further gives it form in drawing. [...] Through his research he is an interlocutor for testifying witnesses; he then joins his own “visual voice” to the expression of spoken testimony on the page, working responsively with the substance of language to also produce visual, pictorial

<sup>13</sup> Ivi, p. 166.

substance. Speech in comics, and in Sacco's work in particular, has material weight on the page – a feature that highlights the performative force of testimony as an encounter. With its dual investigative and imaginative capacity, Sacco's work functions as its own second-order event of witnessing to the act of bearing witness.<sup>14</sup>

La rappresentazione visuale amplifica il grado di testimonialità in quanto può restituire la verità dei fatti nella loro dimensione visiva. Questo processo è ben spiegato da Hillary Chute:

Asserting the connection between witnessing and drawing, Taussig writes: “The drawing got drawn as if I needed not only to swear to the veracity – this *did* happen, this *is* the truth – but needed to make an image so as to double the act of seeing with one's own eyes... Doubling the image through drawing, stroke by stroke, erasure by erasure, amounts to a laborious seeing. [...] History is repeated in slow motion and the clumsiness of the artist adds to this *seeing seeing*.” In tracing the connection between seeing and drawing as a doubled, duplicative process, [...] Berger's comments are similar: “To draw is to look, examining the structure of appearances. A drawing of a tree shows, not a tree, a tree-being-looked-at... this is how the act of drawing refuses the process of disappearances and proposes the simultaneity of a multitude of moments.” The form of drawing in these accounts is revealed as apposite to acts of witnessing, to testimonial form. These features [...] are related to what Viktor Shklovsky [...] named the fundamental device of art: permitting a “new seeing” of reality instead of mere “recognizing” or “acknowledging”. [...] Driven by the urgencies of re-seeing the war in acts of witness, comics proposes an ethics of looking and reading intent on defamiliarizing standard or received images of history, while yet aiming to communicate and circulate.<sup>15</sup>

### 2.3. La collettività

Per riassumere, la collettività è la funzione dominante della morfologia di genere del graphic novel di reportage, derivante dal paradigma rappresentativo dell'“alterità dell'altro nella sua concretezza” elaborato e proposto da Joe Sacco nell'archetipo *Palestina*. La centralità del concetto di collettività nel genere è inoltre giustificata dal suo essere risposta al problema della verifica della veridicità dell'opera e alla domanda antropologica dell'autore, tratti essenziali del graphic novel di reportage

<sup>14</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 206.

<sup>15</sup> Ivi, pp. 30-31.

in quanto appartenente al campo estetico della nonfiction. Quindi, la collettività è la condizione di possibilità della narrazione, in quanto coro dei testimoni, ma anche punto di arrivo, poiché oggetto della domanda antropologica.

La collettività come funzione dominante ha dunque un ruolo paradigmatico per la realizzazione di tutti i dispositivi narrativi che cooperano alla creazione dell'architettura delle opere:

La correlazione di ciascun elemento dell'opera letteraria come sistema con gli altri e, di conseguenza, con tutto il sistema io lo chiamo *funzione* costruttiva dell'elemento dato. Un esame attento rivela che tale funzione è un concetto complesso. L'elemento entra in correlazione simultaneamente: da una parte, lungo la serie degli elementi simili di altre opere-sistema, e magari di altre serie; dall'altra, con gli elementi del sistema dato (auto-funzione e co-funzione).<sup>16</sup>

L'oggetto indagato sul piano della storia, la collettività, trova quindi una sua proiezione sul piano della struttura: l'architettura che sorregge ogni opera può essere pensata come un sistema di funzioni determinate da un paradigma, che interagendo tra loro rendono possibile il funzionamento dell'opera in termini di narrazione. Si chiamerà struttura corale la struttura morfologica che risponde all'adozione della collettività come funzione dominante.

Il presente studio è volto a mostrare il valore euristico della struttura corale. Identificare la struttura corale nel graphic novel di reportage significa mostrare come il concetto di collettività si rifrangano in maniera pervasiva nella morfologia di genere, aderendo alla predisposizione strutturale e formale propria del medium.

Va infatti ricordato che la novità artistica introdotta da Sacco con *Palestina* non consiste nella creazione di qualcosa di totalmente nuovo, ma nel riconoscere il fumetto come un medium morfologicamente adatto a esprimere un'esigenza documentaristica storicamente e socialmente preesistente. Sacco inaugura un nuovo filone proprio attraverso l'exasperazione dei tratti strutturali costitutivi del fumetto. Infatti, Sergio Brancato ricorda che il medium è particolarmente adatto alla messa in scena del corpo:

Le caratteristiche fondamentali dei comics, pur mutando nel tempo per allinearsi alla complessità dei processi comunicativi, sono tipiche di un medium audiovisivo di massa votato a mettere in scena il *corpo* nella codificazione grafica del disegno e nella condizione culturale della riproducibilità tecnica. Quello del fumetto è un linguaggio composito, basato sulla sinergia funzionale tra codice iconico e codice verbale. Il fumetto recupera il piano di significazione dei *sensi* all'interno della comunicazione, ridimensionando il potere della

<sup>16</sup> Tynjanov, *L'evoluzione letteraria* cit., p. 137.

scrittura e riportando le rappresentazioni del corpo al centro delle relazioni interumane.<sup>17</sup>

Naturalmente, studiare la struttura corale dei graphic novel di reportage non significa assumerla come dato programmatico dei prodotti, ma come ipotesi di lettura produttiva per capire il senso delle singole opere, i concetti di collettività e coralità in relazione alla morfologia di genere e la relazione tra quest'ultima e i tratti formali propri del fumetto. Per questo, si parlerà di struttura corale come strumento euristico.

#### 2.4. Collettività e «terza verità»: una distinzione tra oggetto e fine dell'indagine

Al fine di non cadere in possibili ambiguità o malintesi, è necessaria un'ultima precisazione sul rapporto tra il concetto di collettività e l'apertura a una «terza verità».

Si è detto che l'esperienza di apertura conoscitiva in atto nelle opere in analisi parte sempre da una domanda antropologica che verte su una collettività, intesa come insieme di alterità. La verità promessa dall'autore-reporter si rivolge quindi all'umano e questo è possibile per l'appartenenza del genere al campo estetico, che apre a un tipo di conoscenza esperienziale, che dischiude a una verità terza.

Un'indagine sull'umano non può risolversi con una risposta che svisceri in maniera definitiva l'oggetto della domanda, per la natura inesauribile dell'uomo stesso. Questo significa che la domanda antropologica è affrontata attraverso la ricerca sulla collettività, ma viene da ultimo lasciata parzialmente aperta. In questo senso, un racconto sulla collettività ha valore di conoscenza esemplificativa, perché non conduce il lettore a una verità definitiva, ma lo accompagna – tramite l'esperienza di lettura – in un'esperienza euristica che termina con un allargamento dei propri orizzonti di partenza, in quella posizione di apertura a una verità che è sempre altra. Si potrebbe dire che la conoscenza verso la «terza verità» è il proseguire della domanda antropologica sulla collettività lasciata irrisolta dall'autore.

L'apertura conoscitiva data dall'esperienza di relazione con la 'concretezza dell'altro' è essenzialmente l'esperienza di comprensione del mondo possibile all'uomo descritta da Heidegger attraverso il circolo ermeneutico.<sup>18</sup> Hans Robert Jauss, nel saggio *Struttura d'Orizzonte e Dialogicità*, ribadisce come lo sviluppo della comprensione e il suo procedere verso l'articolazione dell'interpretazione, che si dà muovendosi nel circolo ermeneutico, possono essere pensati come mediazione

<sup>17</sup> S. Brancato, *Il reportage disegnato. Raccontare il mondo nelle interpretazioni grafiche del fumetto di Joe Sacco, Guy Delisle, Igort*, «Il Mulino», 2020, pp. 228-229.

<sup>18</sup> Cfr. M. Heidegger, *Essere e Tempo* [1927], Longanesi, Milano 2020., p. 189.

di orizzonti. L'interpretazione letteraria è possibile nella dialogicità – fondata su una domanda rivolta dall'interprete all'opera – che porta all'elaborazione di un senso condiviso attraverso la mediazione di orizzonti. Tale senso condiviso è una verità terza, che non corrisponde né a quella originaria dell'interprete né a quella del testo, ma è la verità a cui si approda al termine dell'interpretazione.<sup>19</sup>

Jauss, inoltre, spiega come l'interpretazione di un'opera letteraria si articoli in due momenti: l'immedesimazione nell'altro e il ritorno presso di sé. In tale movimento interpretativo si realizza la mediazione di orizzonti, che consente all'interprete di tornare presso di sé con un orizzonte più ampio. L'esperienza estetica, dunque, facilita l'esperienza di sé nell'esperienza dell'altro (o meglio dell'alterità):<sup>20</sup>

Si pone allora [...] per l'ermeneutica letteraria la domanda su che cosa in generale, di fronte all'alterità di un testo, ci consenta di colmare l'abisso della sua estraneità e del suo silenzio. [...] Il problema dell'alterità [...] non può essere risolto nel fatto che l'opera letteraria si renda accessibile per così dire da sola, grazie alla distanza estetica, vale a dire nella pura contemplazione dell'osservatore. [...] Se nel dialogo letterario è possibile [...] un'esperienza di sé nell'esperienza dell'altro, nell'alterità esteticamente mediata deve essere contenuto e rintracciabile qualcosa che si lascia riconoscere anche nell'estraneità.<sup>21</sup>

Il fine della letteratura – o più in generale dell'arte – non è rintracciabile nella letteratura stessa, ma in una coscienza del mondo mediata dall'interpretazione della letteratura:

L'ermeneutica letteraria può [...] vedere la sua possibilità nel fatto che il suo oggetto – l'esperienza umana nella sua relazione produttiva e ricettiva con l'arte – per la sua stessa natura rende al più alto grado comunicabile ciò che [...] tace. La peculiarità dell'oggetto estetico sta nel suo contemporaneo custodire e rendere accessibile ciò che si presenta come storicamente altro, in quanto esso non soltanto contiene di rappresentare l'esperienza soggettiva del mondo, ma la rende comprensibile, nello spazio dell'arte, come esperienza di sé nell'esperienza dell'altro.<sup>22</sup>

Per Jauss la funzione sociale della letteratura è possibile solo nell'interferenza tra esperienza estetica e extraestetica, ossia quando l'esperienza letteraria del lettore

<sup>19</sup> Cfr. H. R. Jauss, *Struttura d'Orizzonte e Dialogicità*, in H. R. Jauss *Esperienza estetica ed ermeneutica letteraria*, a cura di S. Ballerio, Ledizioni, Milano 2023, pp., 15-17.

<sup>20</sup> Cfr. Ivi, p. 17.

<sup>21</sup> Ivi, pp. 17-18.

<sup>22</sup> Ivi, p. 18.

entra nell'orizzonte di attesa della sua prassi vitale, preformando la sua comprensione del mondo e retroagendo sul comportamento sociale. Per Jauss, tale possibilità conoscitiva è possibile in virtù della dimensione di rottura e di novità artistica: «L'orizzonte di attesa della letteratura si distingue da quello della prassi vitale storica per il fatto che non custodisce soltanto esperienze già compiute, ma anticipa anche possibilità non ancora realizzate, amplia lo spazio limitato del comportamento sociale a nuovi desideri, nuove esigenze, nuovi fini, aprendo così la strada all'esperienza futura».<sup>23</sup>

Una domanda che è ragionevole porsi a questo punto dell'argomentazione è: come si realizza questa esperienza di conoscenza altra a partire dalla collettività?

Il primo protagonista dell'esperienza conoscitiva è l'autore-narratore, che, partendo con una domanda sulla collettività vive un allargamento dei propri orizzonti nel contatto con ciò che è altro da sé (luoghi e persone), ma che in qualche misura riguarda anche la propria persona in quanto essere umano; raccontando la propria esperienza da reporter, l'autore cerca di restituire, tramite le possibilità offerte dalla morfologia del fumetto, una simile esperienza di allargamento gnoseologico ai propri lettori.

La centralità dell'autore e del filtro soggettivo attraverso cui vengono riportati i fatti è fondamentale nella restituzione di una storia che abbia un valore esemplare. Come già detto, Goodman descrive la possibilità di apprendimento dell'esperienza estetica come caratterizzata da una certa densità emozionale e percettiva; Marfè afferma che la saggezza che si scopre viaggiando è «quello che gli scrittori traggono dall'esperienza sensibile».<sup>24</sup> Riprendendo la terminologia di matrice spinazzoliana, il lavoro di Sacco potrebbe essere descritto come l'alternarsi tra partecipazione immedesimativa e straniamento autocosciente.<sup>25</sup> Infatti, lo stesso autore afferma che il proprio lavoro di artista reporter vede prima una fase di raccolta di informazioni, in cui è necessario un distanziamento chirurgico dall'altro al fine di ottenere tutte le informazioni sulla sua storia; successivamente, nella rielaborazione artistica, occorre immedesimarsi nella collettività, perchè per narrare la vita di altri è necessario abitare la storia che si disegna.

“As hard as those stories were to hear in person, it was easier to hear those stories than it was to draw those stories. [...] Because when you're hearing the stories and you're trained as a journalist, you're trying to corral the person

<sup>23</sup> H. R. Jauss, *Storia della letteratura come provocazione* [1970], Bollati Boringhieri, Torino 1999, p. 220.

<sup>24</sup> Ivi, 13.

<sup>25</sup> Cfr. V. Spinazzola, *La fatica di leggere* [1992], in Spinazzola, *L'esperienza della lettura*, Unicopli, Milano 2009, p. 116.

telling the story to stay on track. Usually there are 13 other stories around them and it takes so much concentration to get the story that you're behaving almost coldly. It's like you're a doctor extracting an organ. All you're interested in is removing that organ and sewing up the patient with as little harm done as possible. You're very clinical about it; almost like a technician. There's a coldness. It's kind of a good thing because you're distanced. [...] When you're drawing it's hard to be distanced. In fact you have to inhabit what you're drawing – the person you're shooting and the person falling to the ground. You have to feel how their hands would be placed and so on. You find yourself almost doing this reflexively with your own body, to find out how you would draw those muscles. Is it depressing? If you see enough of the world it's depressing. Drawing it is like taking a concentrated dose of it".<sup>26</sup>

Dunque, l'esperienza soggettiva dell'autore in un'indagine sulla collettività è la strada attraverso cui il lettore può compiere un'esperienza estetica percettiva che apre a una «terza verità». Riprendendo nuovamente Marfè, si comprende che questo tipo di esperienza gnoseologica è propria dell'arte: è la conoscenza possibile attraverso l'esperienza estetica, in questo caso ulteriormente amplificata dall'esperienza di viaggio dell'artista-reporter:

Il movimento nello spazio è l'occasione di un percorso prima di tutto conoscitivo, che permette di attribuire nuovi significati al reale. [...] Viaggiare, in questo senso, non solo allarga la mente, ma le dà forma. [...] Nei resoconti di viaggio, il mondo si manifesta infatti come paesaggio da percepire mentre prende forma nello sguardo del viaggiatore, che ne riconduce la molteplicità all'ordine soggettivo dell'itinerario che ha scelto. Una concezione dello spazio che segue quindi le stesse regole del discorso narrativo, poiché ordina la realtà in una sequenza cronologica. [...] L'obiettivo [...] è quello di considerare l'attività del pensiero in chiave spaziale, come se la mente fosse un paesaggio di idee. [...] Il viaggio diventa così un processo di de-territorializzazione e ri-territorializzazione delle idee, che, attraverso la continua invenzione di nuove superfici concettuali, fa dello spazio il terreno di un pensiero libero da forme fisse nel tempo.<sup>27</sup>

L'idea un percorso conoscitivo possibile attraverso il viaggio, ma che porta a una conoscenza nuova della realtà tramite processi di de-territorializzazione e ri-territorializzazione, spiega bene il passaggio da un'indagine sulla collettività a una conoscenza altra, la «terza verità», che porta ad «attribuire significati nuovi alla realtà». In questo passaggio l'esperienza conoscitiva viene 'de-territorializzata', ossia si

<sup>26</sup> Burrows, *The Myth Of Objective Journalism* cit.

<sup>27</sup> Marfè, *Oltre la "fine dei viaggi"* cit., pp. 14-15.

stacca dal referente della storia – la collettività – per aprirsi all’esemplarità e a una conoscenza che è sempre altra.

L’ultimo punto da affrontare rispetto alla possibilità conoscitiva data dalla non-fiction è l’immaginazione. L’autore di graphic novel di reportage vuole raccontare il vero e si impegna in un patto fattuale con il lettore. Tuttavia, c’è anche una componente finzionale, che consiste essenzialmente nella narratività e quindi in tutti i dispositivi funzionali a fare di un resoconto giornalistico una narrazione artistica. Nella fase di rielaborazione artistica, l’uso delle fonti va in parte a dialogare con l’immaginazione. Come ricorda Chute, «Sacco’s drawing of other’s testimony is both meticulously researched, in collaboration with witness and necessarily imagined».<sup>28</sup> Con immaginazione non si intende invenzione, ma frangenti della storia rispetto a cui vi è carenza di informazioni, ma che vengono ugualmente rappresentati. Questo può avvenire in diversi modi. Basti citare le congetture autoriali o i ‘non detti’. La possibilità immaginativa, quindi, non trasfigura il vero, ma crea meccanismi di coinvolgimento e immedesimazione del lettore anche attraverso strategie di addomesticamento.<sup>29</sup> L’attività immaginativa permette di staccarsi per un istante dalla storia raccontata, sollecitando una riflessione che va oltre al referente fattuale. D’altra parte, questa apertura immaginativa è sempre seguita dal ritorno alla verità, dunque al referente fattuale: in questo modo il lettore si riappropria di quella coscienza critica che limita l’immaginazione, volgendola a una riflessione impegnata e non fantastica.

<sup>28</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 201.

<sup>29</sup> Per l’uso di strategie di addomesticamento nel comics journalism si veda D. Boemia, *The Lives of Others and My Own Life. Reportage in Italian Comics Journalism*, «Italian Studies», Routledge Taylor & Francis, 74, 4, 2024, pp. 424-439.



## *Casi di studio*

Nella seconda parte di questo studio verrà definita la struttura corale – proiezione morfologica della collettività assunta come funzione dominante – attraverso l’analisi di quattro casi di studio. Si tratta di testi molto diversi tra loro, a sottolineare come il concetto di famiglia di genere non abbia valore normativo, ma raccolga testi variegati. La selezione del corpus è stata definita da criteri di necessità e di rappresentabilità. La prima opera esaminata è *Palestina* (2001), che in quanto archetipo è imprescindibile per lo studio del genere. Sono poi state prese in esame due opere dei più noti e riconosciuti autori di reportage a fumetti in Italia. La prima è *Kobane Calling. Oggi* (2022) di Zerocalcare, scelta soprattutto in quanto caratteristica di una tendenza mediatica in Italia e non solo; la seconda è *Quaderni Ucraini. Diario di un’invasione* (2022) di Igort, un’opera che consente di svolgere delle riflessioni peculiari sullo statuto di genere, trattandosi di un reportage svolto a distanza. Da ultimo, ho esaminato *Guantánamo Voices* (2020) di Sarah Mirk, un’artista meno nota, che tuttavia realizza un’opera particolarmente significativa per la morfologia di genere del graphic novel di reportage, poiché la particolare struttura di *Guantánamo Voices* è sicuramente la più rappresentativa del modello corale e collettivo individuato in questo studio.

Verrà ora data una breve panoramica dei quattro casi di studio, dando rilievo a come la domanda antropologica e la verifica della veridicità si realizzino in maniera particolare in ogni opera.

### *3.1. Palestina, Joe Sacco*

*Palestina* esce in nove episodi, inizialmente in formato comic book<sup>1</sup> nel 1993, successivamente edito in due volumi nel 1996, per poi essere pubblicato in volume uni-

<sup>1</sup> «Palestine first appeared in nine issues between 1992 and 1995, with full-colored covers and oversized headlines shrieking across pages whose content (drawn in black and white) could hardly be more serious. This incongruity served to create, in Hillary Chute’s words, “a new cultural and aesthetic space” in which a medium associated with escapism confronted a real-life conflict and its harrowing consequence». A. Miller, J. Sacco, *Graphic Novelist as*

co nel 2001. Joe Sacco trascorre due mesi, fra il 1991 e il 1992, tra Israele e i Territori occupati, partendo da Nablus e arrivando alla Striscia di Gaza. Per contrastare la deformazione informativa statunitense, Sacco racconta la propria esperienza di artista occidentale che si reca in Medio Oriente per conoscere l'altra faccia del conflitto: «Un blocco per gli appunti, un registratore audio, una macchina fotografica: questo portò con sé l'autore [...]. Un girovagare segnato dalla volontà di capire, per quanto possibile, le ragioni di un dramma. Sacco ha raccolto moltissime interviste, buttato giù schizzi, scattato centinaia di foto, preso pagine e pagine di appunti».<sup>2</sup> *Palestina* racconta in ordine cronologico il viaggio di Sacco, dall'arrivo al Cairo fino al ritorno a Gerusalemme. La narrazione del viaggio è composta per lo più da scene di dialogo, talvolta interrotte da digressioni o commenti personali dell'autore. Raccontando il punto di vista e le storie dei palestinesi, gran parte della narrazione si sofferma sugli elementi della loro quotidianità. Non vengono dunque riportate solo le grandi testimonianze, ma – come proprio del metodo giornalistico – piccoli dettagli della vita di tutti i giorni, che restituiscono più autenticamente 'l'altro nella sua concretezza':

I argue that Sacco's use of quotidian material things comprises an integral part of his divergence from conventional journalism because things themselves are polysemous in his work; things function in a variety of ways in his texts. The multivalence of things throughout Sacco's work helps him accomplish nuanced, at times messy, reportage while avoiding the repetition and valorization of narratives that flatten and binarize conflicts.<sup>3</sup>

È già stata individuata la domanda antropologica attraverso cui Sacco sviluppa la propria opera. Meno spazio è stato dato alla verifica della veridicità in *Palestina*. È chiaro che il primo testimone dei fatti raccontati da Sacco è la collettività dei palestinesi, con cui il reporter interagisce e trascorre i due mesi di viaggio.

Si prenda innanzitutto come esempio l'episodio intitolato *Public & Private Wounds* (Capitolo Due), in cui Sacco viene portato a visitare un ospedale a Nablus. Prima della visita, Sacco si imbatte in un lattaio che gli indica un ragazzo di sedici anni: «He is shot five times».<sup>4</sup> Attraverso i commenti di Sacco comprendiamo il titolo dell'episodio e la stretta relazione con il paradigma rappresentativo della 'concre-

*Political Journalist*, in Baetens, Frey, Tabachnick (a cura di), *The Cambridge History of the Graphic Novel*, Cambridge University Press, Cambridge 2018, p. 390.

<sup>2</sup> Fasiolo, *Italia da fumetto* cit., p. 14.

<sup>3</sup> A. D'Orazio, *Little Thing Means a Lot: The Everyday Material of Palestine*, in D. Worden (a cura di) *The Comics of Joe Sacco: Journalism in a Visual World*, U. P. of Mississippi, Mississippi 2015, p. 141.

<sup>4</sup> Sacco, *Palestine* cit., p. 29.

tezza dell'altro': «Wounds!! [...] Gunshot injuries! Broken bones! Amputees! The intifada I know from appendices in small press books! With names, places, dates of incident! The intifada you can count!»<sup>5</sup> Si capisce come le ferite di cui parla l'autore siano innanzitutto i segni concreti, fisici, che rendono il corpo di questi palestinesi – incontrati per strada, un ragazzo tra tanti – il primo documento del conflitto. Arrivato in ospedale, Sacco è quindi circondato da 'corpi-documenti'. Questo episodio è profondamente esemplificativo dell'esibizione delle fonti necessaria a garantire la veridicità del racconto. Dopo aver sottolineato la valenza delle vite palestinesi nella loro fisicità, nelle loro ferite, Sacco specifica come la raffigurazione dei corpi in ospedale ricalchi alcune fotografie scattate durante la visita.



Fig. 2. Sacco, *Palestine*, p. 32.

Copyright © Joe Sacco. Courtesy of Fantagraphics Books ([www.fantagraphics.com](http://www.fantagraphics.com))

<sup>5</sup> Ivi, p. 30.



Fig. 3. Sacco, Palestine, p. 33.

Copyright © Joe Sacco. Courtesy of Fantagraphics Books ([www.fantagraphics.com](http://www.fantagraphics.com))

Da una parte è possibile vedere l'artista-reporter mentre scatta delle foto, come a dare prova dello stesso atto documentario in presa diretta, che è successivamente stato artisticamente rielaborato e restituito in queste pagine. In questo processo si svela l'aspetto autoriflessivo di Sacco rispetto al proprio lavoro di artista-reporter. Dall'altra parte alcune vignette vengono presentate come fossero le vere fotografie scattate da Sacco: la prima vignetta è inserita nei triangoli adesivi usati per gli album fotografici, come se la foto scattata venisse restituita nella sua materialità, inserita nell'album di documenti che è *Palestina*. Nella parte superiore della seconda tavola, Sacco si autorappresenta tenendo in mano la vignetta sottostante, come se fosse una stampa che l'autore mostra al lettore. Quest'episodio, sia sul piano della storia sia sul piano metanarrativo, è un esempio di come Sacco si impegni nella restituzione della verità e nella verifica della veridicità.

L'inserimento di materiali documentaristici nella narrazione non è esclusivo della fotografia, ma riguarda anche l'articolo di giornale. Il Capitolo Due si chiude con la sezione *Remind Me*, in cui viene presentata la collaborazione di Joe Sacco con il fotografo Saburo, presentata nella storia come articolo giornalistico. Infatti, Sacco sviluppa la narrazione disegnando dieci pagine di giornale, che inizialmente hanno carattere storico-digressivo, ma in un secondo momento si fanno strumento per portare avanti la storia di Sacco-reporter, caricandosi di narrativa. Si tratta quindi di pagine di giornale fittizie, disegnate, ma che di nuovo offrono una riflessione rispetto alla responsabilità del reporter nei confronti della verità. È interessante notare che questo esempio evidenzia anche la collaborazione tra verità e finzione propria della nonfiction: Sacco inserisce un finto articolo di giornale come a mostrare un documento concreto sui fatti narrati, ma questo documento è in realtà un disegno, che è comunque utile per delle considerazioni sull'affidabilità dell'operato di Sacco. La finzionalità dell'articolo non è un tradimento della verità, ma un modo in cui la fiction collabora a una riflessione sulle modalità di restituzione della verità. «Saburo and I we're professionals, we nod to each other and click into journalistic mode: He's setting f-stop and screwing on lenses the size of Saturn V rockets; I'm ferreting out a talker for who / what / why of an inverted-pyramid lead paragraph... [...] Saburo and I hook up again... we compare notes...».<sup>6</sup> L'articolo di giornale torna nell'episodio *Getting the Story* (Capitolo Cinque) con l'inserimento di veri stralci del «The Jerusalem Post».

<sup>6</sup> Ivi, pp. 54 e 57.

### 3.2. Kobane Calling, Zerocalcare

Michele Rech, in arte Zerocalcare, inizia a dedicarsi al fumetto nel 2003, pubblicando il racconto *La nostra storia alla sbarra* sulla spinta degli eventi del G8 di Genova. Oltre ai lavori legati al suo impegno politico attivo, dal 2003 Zerocalcare diventa illustratore per diverse riviste. Nel 2011 pubblica il suo primo vero e proprio fumetto, *La profezia dell'armadillo*, che segna un caso di produzione editoriale autofinanziata (da un altro autore, Makkox) di successo. Poco dopo, Zerocalcare apre il blog a fumetti «zerocalcare.it», una novità all'epoca in Italia, che lo ha portato a diventare il più influente disegnatore sul panorama web nazionale. Dal 2012 inizia a collaborare con l'«Internazionale» e più tardi con altre numerose testate. Nel 2021 esce su Netflix *Strappare lungo i bordi*, la serie animata, seguita da *Questo mondo non mi renderà cattivo* nel 2022. Nel 2022 pubblica il suo secondo reportage a fumetti *No Sleep Till Shengal*. Molti critici parlano ormai di 'fenomeno Zerocalcare', a indicare le novità, il successo e i traguardi realizzati dall'autore: fatti in grado di «scrivere la Storia di questa porzione dell'industria culturale italiana». <sup>7</sup> Attraverso il suo alterego, Zerocalcare sovrappone il proprio nome d'arte con quello del protagonista delle sue tavole. Zerocalcare diventa così un personaggio mediatico, attraverso cui Michele Rech raggiunge una «fidelizzazione dei propri lettori»: <sup>8</sup>

I suoi racconti, in cui unisce la rabbia verso gli atti repressivi della politica [...], la memoria incazzata per il G8 di Genova e il ricorso ai Cavalieri dello Zodiaco per spiegare fatti o comportamenti di figure pubbliche, non sono solo frammenti che danno voce alle coordinate di valori e immaginari di una generazione. Il suo lavoro ha generato effetti concreti di rimescolamento tra cultura pop, identità italiana, condizione giovanile e racconto del presente. Zerocalcare è infatti riuscito non solo a portare il disegno [...] del fumetto sulle prime pagine di un'enorme quantità di testate italiane [...] con il risultato di contribuire a fare crescere un mercato, quello del graphic novel [...] e di sostenere il fumetto e il disegno nella ridefinizione della loro legittimità crossgenerazionale e crossculturale. Il contributo a mio avviso più profondo, e persino inatteso, che va riconosciuto al suo lavoro, è stato dunque quello

<sup>7</sup> M. Stefanelli, *Zerocalcare, la sfera pubblica e il fumetto come risorsa*, in L. Scarpa (a cura di), *Leggere Zerocalcare 2.0. Nuova guida ai fumetti di un antieroe*, Comicout, Roma 2022, p. 30.

<sup>8</sup> G. Benvenuti, *Travelogue a fumetti: il caso Zerocalcare*, in E. Broccio, S. Contarini, R. Lapia (a cura di) *Nuova opera aperta: l'intertestualità ai tempi dei nuovi media*, Franco Cesati, Firenze 2020, p. 107.

di riuscire a fare del fumetto in Italia, grazie alla sua visione delle cose, un linguaggio di opinione e di commento dell'attualità, davvero per tutti.<sup>9</sup>

A differenza di Joe Sacco, Zerocalcare non è un giornalista, tanto meno un reporter. Questo dato non è irrilevante se si vuole ricondurre *Kobane Calling* alla famiglia di genere del graphic novel di reportage:

Chiaramente non è un autore di reportage, *Kobane Calling* è anche un reportage, ma con una forte motivazione e poi c'è dentro lui, i suoi tic, la sua capacità di osservare e mostrare le ansie, le nevrosi e debolezze. Non è Joe Sacco, [...] che [...] ti racconta il suo viaggio [...] con una ricchezza analitica di dettagli, da vero reporter a fumetti. Michele semplifica perché non gli interessa, non è quello il punto, vuole parlare d'altro.<sup>10</sup>

Alla fine del 2014 Zerocalcare parte per il confine turco-siriano con la staffetta romana di Rojava Calling–Staffetta italiana in Kurdistan, una staffetta creata da associazioni, collettivi, centri sociali e singoli per sostenere con una presenza permanente la resistenza della popolazione del Rojava contro le forze di Assad e le truppe islamiste e per apprendere gli ideali del confederalismo democratico.<sup>11</sup> Prima di partire Zero chiama Giovanni De Mauro: «io sto per partire con un gruppo di militanti dell'area dei centri sociali per cercare di andare a Kobane, mi piacerebbe pubblicarne la storia su “Internazionale”». <sup>12</sup> Zero, dunque, non si è recato a Kobane appositamente per realizzare un reportage; l'opera è una conseguenza del suo viaggio, un'idea successiva che Zero riesce a realizzare attraverso il sostegno di «Internazionale», sia da un punto di vista editoriale sia in termini di documenti e autorizzazioni necessarie per il viaggio. Nel gennaio 2015 «Internazionale» pubblica *Kobane Calling*, presentandolo in copertina come «Reportage a fumetti». In un'intervista, De Mauro dichiara:

<sup>9</sup> Stefanelli, *Zerocalcare, la sfera pubblica e il fumetto come risorsa* cit., pp. 30-31.

<sup>10</sup> Ivi, p. 73.

<sup>11</sup> «Durante la guerra civile in Siria, iniziata nella primavera 2011, le forze rivoluzionarie curde si auto-organizzano per prendere il controllo della regione del nord del Paese, il Rojava. Costituiscono delle milizie armate di autodifesa (YPJ femminile e YPG maschile) [...] Nel 2014 nasce l'Amministrazione autonoma della Siria del nord-est, un progetto basato sul confederalismo democratico teorizzato da Öcalan, formalizzato nella Carta del Contratto Sociale del Rojava e nei suoi pilastri: l'ecologia sociale, la liberazione della donna, la convivenza pacifica di tutte le etnie e religioni e l'economia solidale», Scarpa (a cura di), *Leggere Zerocalcare 2.0* cit., p. 173.

<sup>12</sup> Su «Internazionale», *Chiacchierata con Giovanni De Mauro*, in Scarpa (a cura di), *Leggere Zerocalcare 2.0* cit., p. 68.

Ricordo che è uscito la settimana dopo la strage di «Charlie Hebdo», e per noi è stata una sorpresa l'effetto, il successo, per cui la rivista è andata bruciata in edicola e abbiamo dovuto ristampare *Kobane Calling* la settimana dopo, allegandolo esterno al numero successivo. Una cosa per noi senza senso, pazzesca! Avevamo già pubblicato fumetti di grandi autori in copertina, come Joe Sacco... non era mai successo niente di simile. Tu sai come me che il fumetto ha un folto pubblico di grandi affezionati, ma anche una parte del pubblico generalista, soprattutto anziani, che non lo capiscono, non gli piace, insomma non lo leggono [...]. Noi abbiamo sempre uno spazio fumetto [...] ma il fumetto di *Kobane* era molto più lungo, occupava molte pagine, 42, poteva essere inteso come pagine rubate al giornale, per chi non fosse interessato al fumetto. Invece fu una cosa pazzesca.<sup>13</sup>

Nel 2015 Zerocalcare parte per un nuovo viaggio in Rojava. Il racconto dei due viaggi viene pubblicato in volume unico nel 2016, per BAO Publishing. Nel 2020 Zero sente la necessità di pubblicare una nuova edizione:

Saranno state decine le volte in cui ho pensato che dovevo [...] aggiornare questo malloppo con quanto continuava a succedere nel nord della Siria. [...] Mi figuravo il nuovo lettore che comprava *Kobane Calling* in libreria e mi si attorcigliava lo stomaco a pensare “vabbe’, ma questo si compra un libro che finisce nel 2016, e quindi non saprà che poi intanto è successo X? E che poi è successo Y?” [...] Perché adesso con la Casa editrice abbiamo sentito il bisogno di aggiungere questo siluro a mo’ di prefazione? È cambiato molto, al punto che forse il Rojava sta attraversando la sua ora più drammatica, e ci sarebbe bisogno di un altro libro, ma siccome è molto difficile tornare in quelle zone e prendersi i mesi necessari alla scrittura di un altro fumetto ex novo, proviamo a raccontarlo qua.<sup>14</sup>

Segue circa una pagina in cui Zero riassume i principali fatti che hanno sconvolto la popolazione del Rojava negli ultimi anni, fino al momento in cui si trova a scrivere l'*Introduzione alla nuova edizione*:

Questi sono i fatti, la Storia con la esse maiuscola, vista da lontano. [...] Tutto questo non si legge in *Kobane Calling*. Come non si legge il cinismo di tutto l'occidente [...]. Ora, di fronte a tutto questo, la reazione mia sarebbe di dire: “Lo capite perché bisognava scrivere questa cosa prima di *Kobane Calling*?” Perché tutto quello che leggete in questo libro rischia di essere spazzato via.<sup>15</sup>

<sup>13</sup> Ivi, p. 70.

<sup>14</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., pp. 3-4.

<sup>15</sup> Ivi, pp. 5-6.

*Kobane Calling*. Oggi viene pubblicato sempre da BAO Publishing, con l'aggiunta dell'*Introduzione alla nuova edizione* e la sezione finale *Macelli*, relativa alla vicenda di Lorenzo Orsetti.

In *Kobane Calling*, dunque, Zerocalcare racconta innanzitutto la propria esperienza in Siria e in Turchia, a partire dagli incontri con i membri delle guerriglie curde del PKK, delle YPG e delle YPJ, di sé in quanto testimone della resistenza curda e dell'esempio del confederalismo democratico. Zero, diversamente da Joe Sacco, assume una postura apparentemente ingenua, attraverso cui narra del suo impegno politico in maniera più semplice. Infatti, Michele Rech riporta il suo viaggio attraverso il personaggio di Zero: un fumettista nerd, autoironico, perseguitato da 'accolli', bamboccione, «così cretino che puoi solo essere stupito di quanto non [sia] così cretino».<sup>16</sup> In realtà, l'intenzione di Zero è tutt'altro che ingenua e esclusivamente didascalica. Nonostante l'intento didattico nei confronti di un pubblico che includa anche il lettore disinformato sia dichiarato e evidente, Zerocalcare non manca di criticare sarcasticamente e silenziosamente il giornalismo e l'informazione mainstream:

Ho visto scuole dove bambini curdi, assiri e arabi giocavano insieme. Ho visto paesini in cui dei casi di violenza domestica si occupa la casa delle donne. Ho visto che ogni carica istituzionale è in realtà una doppia carica, maschile e femminile, ognuna con lo stesso identico peso. Noi siamo andati per documentare questo. Poi ovviamente abbiamo anche visto i cimiteri dei martiri e combattenti e sentito gli spari e le esplosioni, ma quella è l'unica roba che non manca nei media mainstream.<sup>17</sup>

Come sottolinea Giuliana Benvenuti, la polemica contro i media mainstream porta Zerocalcare a decostruire l'immagine del giornalista reporter impegnato in un viaggio pericoloso ed eroico per amore del vero, presentando invece il personaggio ormai amato dai suoi lettori. Un personaggio che sembra partire senza avere chiara la ragione, «capace però, esponendo la propria umanità così poco eroica, di catturare momenti di profonda umanità nei suoi interlocutori, rispetto ai quali si sente quasi sempre inadeguato, poiché loro sono i veri eroi».<sup>18</sup> Se da un lato Zero stesso riconosce l'appartenenza del proprio lavoro al filone inaugurato da Joe Sacco, dall'altro lato se ne distanzia, descrivendo la propria opera più come un diario di viaggio che come un reportage («Questo è un diario di viaggio, non un trattato di sociologia»):<sup>19</sup>

<sup>16</sup> Scarpa, *Lezioni di fumetto*. Zerocalcare cit., p. 49.

<sup>17</sup> E. Murgese intervista a Zerocalcare, in «Il fatto quotidiano», 17 maggio 2016.

<sup>18</sup> Benvenuti, *Travelogue a fumetti: il caso Zerocalcare* cit., p. 109.

<sup>19</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit, p. 185.

Joe Sacco è un gigante, lui non deve chiedere scusa di nulla perché quando compri Joe Sacco lo sai cosa trovi. Io non ho mai avuto questa pretesa: il mio è un diario di viaggio di parte. Solo che, per rendere tutto comprensibile a un lettore che magari non conosce la situazione mediorientale, devo inserire alcuni elementi di spiegazione. Di solito chiedo scusa di quelli, perché lo so che uno si aspetta altro da me. E perché magari, siccome i miei lettori sono eterogenei, alcuni quelle cose le sanno già o le hanno studiate in modo molto più approfondito di me.<sup>20</sup>

Da un lato, tali elementi sono giustificati dal target a cui Zerocalcare si rivolge: non un pubblico elitario a cui restituire la complessità geopolitica e etica del conflitto, ma piuttosto una platea ampia e variegata, che comprende il lettore di fumetti, ma anche «gente che di solito non mi legge e che è cascata nella trappola dell'argomento impegnato»,<sup>21</sup> il lettore impegnato, ma anche quello che non sa nulla sulla questione curda. Dall'altro lato, simili differenze evidenziano la varietà di testi della famiglia del graphic novel di reportage, mostrando la precarietà dell'etichetta di genere se intesa in senso sistematico. Infatti, è evidente che il rifiuto del termine reportage è funzionale a una critica all'informazione mediatica, pur rimanendo l'espressione che meglio descrive l'esperienza di Zerocalcare, un viaggio documentaristico in cui l'autore si impegna a restituire la verità.

Per comprendere l'attinenza di *Kobane Calling* con la morfologia della famiglia di genere del graphic novel di reportage, verranno ora individuati la domanda antropologica e gli elementi relativi alla verifica della veridicità.

Come anticipato, Zero sembra partire senza aver totalmente chiari i motivi che lo muovono. Come racconta ironicamente, ma in maniera molto lucida, Zerocalcare parte per diverse ragioni, «perché è giusto difendere l'esperienza del Rojava», «perché i media italiani tendono a spettacolarizzare e coprire solo il conflitto», per mostrarsi come fumettista impegnato, ma la motivazione più importante («se non metti a fuoco quella parte, traballa tutto») appare 'pixellata' all'inizio del viaggio: c'è una domanda più profonda, ma è ancora da mettere a fuoco. È un motivo che non riguarda le cause che muovono la Staffetta Romana, che oltrepassa ogni finalità pratica. Zero riuscirà a comprendere il vero motivo del suo viaggio solo facendone esperienza, attraverso l'incontro con luoghi e persone. Si tratta del suo cuore.

<sup>20</sup> Murgese intervista a Zerocalcare cit.

<sup>21</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit, p. 65.



Fig. 4. Zerocalcare, Kobane Calling. Oggi, p. 16.

© Michele Rech



Fig. 5. Zerocalcare, Kobane Calling. Oggi, p. 47.  
© Michele Rech

«Tutti gli uomini e le donne che hanno a cuore libertà e umanità, oggi dovrebbero essere a Kobane». Zerocalcare è mosso dal proprio cuore, segnato dalla propria storia, da un amore per la libertà e per l'umanità. Di nuovo, dunque, è possibile affermare che la domanda che guida il viaggio dell'autore è di natura antropologica.

Nell'incontro con la popolazione del Rojava, questa spinta umanitaria diventa sempre più nitida. Nell'ultima sezione, intitolata emblematicamente *Umanità*, Zero scrive:

Non lo so che storie sono, quelle di queste persone. Non lo so se sono storie di eroi. Non so manco come so' fatti, gli eroi. Mi sembrano le storie di persone vere, normali. Con le loro debolezze e contraddizioni. Che nella vita inciampano, si rialzano, sbandano e si ripigliano. Anime irrequiete, che non trovano la strada giusta al primo colpo. Note stonate, nella filarmonica perfetta del loro tempo. E nonostante questo – forse proprio per questo – a un certo punto del loro cammino trovano il coraggio di rischiare ogni cosa per difendere ciò che è di tutti. E penso che se tra cent'anni qualcuno guarderà indietro ai giorni nostri, sarà il ricordo di queste anime che testimonierà che l'umanità esisteva ancora.<sup>22</sup>

È evidente come la domanda antropologica sul cuore e sull'amore per l'umanità guidi l'autore a una narrazione sulla collettività. Nel raccontare del Rojava e delle unità di protezione YPJ e YPG, Zerocalcare restituisce storie di persone: «qui la guerra ha una faccia e un nome. Molte facce, anzi. Molti nomi».<sup>23</sup> Queste micro-storie che compongono l'opera riguardano tutti gli individui che vengono deliberatamente trascurati dai media mainstream, per questo Zerocalcare decide di restituire loro corporeità, non presentandoli come grandi eroi del confederalismo democratico, ma come membri della collettività umana, le cui vite quindi dovrebbero interessare tutti. Di nuovo, dunque, è rintracciabile come filo rosso paradigmatico l'indagine sull'«alterità dell'altro nella sua concretezza»:

Nella guerra in Siria continuano a morire migliaia di persone, ed è sempre antipatico puntare i riflettori su qualcuno nello specifico, come se la sua vita valesse più di altre. Però siamo umani e, quando incontriamo qualcuno, anche di sfuggita, poi ci sembra che la sua morte ci tocchi più vicino delle altre. [...] Vale la pena segnalar[e] [la morte di 'Cappuccio rosso'] solo per ricordarci della carne e del sangue che sta dietro alle persone che vengono trasformate in disegni.<sup>24</sup>

<sup>22</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., pp. 290-291.

<sup>23</sup> Ivi, p. 129.

<sup>24</sup> Ivi, pp. 299 e 302.

La domanda antropologico-umanitaria apre Zerocalcare a una riflessione conoscitiva più ampia, in cui l'esperienza di incontro con la collettività locale assume valore esemplare, guidando a un'apertura di orizzonti rispetto al proprio ruolo nella società in quanto membro della collettività umana.<sup>25</sup>

Il valore esemplare a cui rimanda l'esperienza di Zerocalcare riguarda soprattutto i temi dell'identità e dell'appartenenza. Nel corso del viaggio, infatti, Zerocalcare viene perseguitato dal fantasma del famoso Mammut di Rebibbia:<sup>26</sup> «ti trasferiresti o no in Rojava?»<sup>27</sup> «Guarda che 'ste cose non si dicono manco per scherzo. C'è già un posto. Rebibbia è il tuo posto. Ripeti con me: non avrai altro posto all'infuori di Rebibbia».<sup>28</sup> La provocazione del Mammut apre a una riflessione sul senso di appartenenza, sull'esperienza di Zero in Rojava rispetto alla realtà quotidiana di Rebibbia. Alla fine del primo viaggio Calcare afferma: «A me risulta difficile concepire un'appartenenza diversa dal mio quartiere. Forse però ci sono cose che trascendono la geografia e parlano ad altre corde, che manco sappiamo di avere. O forse mi sto solo suggestionando».<sup>29</sup> Al concludersi del secondo viaggio, l'esperienza ha portato a un'ulteriore apertura:

Be', caro amico Mammut. Ci sono momenti in cui vorrei essere un poeta. E saper toccare le corde del cuore con parole antiche e nuove. Ma dovrò invece cercare di articolare una risposta col povero lessico che la vita mi ha lasciato in dote... col cazzo. [...] Ma che domanda era? "ti trasferiresti in Rojava frufufu?" [...] sono due cose diverse. Qui stanno facendo una cosa che in questo momento per me è tipo un faro per l'umanità. Che va aiutata, difesa, sostenuta. Perché se perdono loro, perdono tutti. Dopodiché questi mica stanno dicendo "Ao, venite tutti a vivere qua che abbiamo trovato il paradiso terrestre". Questi c'hanno un metodo. Una tensione a migliorare, che poi ognuno dovrebbe declinare dentro se stesso e nel suo contesto. [...] Vorrei portare un po' di

<sup>25</sup> «Ho un sentimento di appartenenza molto forte al mio quartiere e alla mia tribù. Eppure in Rojava, insieme a perfetti sconosciuti che parlavano un'altra lingua e in un territorio diversissimo da tutto quello che avessi mai visto, sentivo che con molte di quelle persone avevo in comune qualcosa di più forte: un orizzonte verso cui vogliamo andare. È una cosa a cui non so dare un nome ma che mi ha fatto sentire che eravamo, seppure ognuno a modo suo, parte di una storia condivisa», Murgese intervista a Zerocalcare, cit.

<sup>26</sup> In *Kobane Calling* il Mammut prende la forma del senso di appartenenza al quartiere di Rebibbia. Cfr. *Zerocalcare e il Mammut di Rebibbia* cit.

<sup>27</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., p. 206.

<sup>28</sup> Ivi, p. 66.

<sup>29</sup> *Ibidem*.

quel metodo a casa nostra. Mo', non dico che dobbiamo fa' il confederalismo democratico a Rebibbia... [...] Questo è tutto un lavoro che parte da se stessi.<sup>30</sup>

Dunque, riprendendo Benvenuti, «raccontare l'esperienza di resistenza all'avanzata dell'Isis e le forme di autogoverno del Rojava, significa per Zerocalcare non solamente far conoscere qualcosa di cui i media mainstream non parlano, bensì anche indicare [...] un orizzonte di convivenza verso il quale tendere».<sup>31</sup>

L'umanità al centro del racconto è ciò che lega l'esperienza dell'autore e della collettività narrata, riducendo la distanza e l'estraneità che separa il lettore dalla condizione dei membri della collettività. Per questo, Zerocalcare nell'*Introduzione alla nuova edizione* sottolinea che il finale del libro è un punto problematico rispetto al contenuto: «È difficile stabilire quando finisce un libro, se provi a raccontarci dentro la vita vera. Perché quella continua a scorrere in un'infinita sequenza di eventi concatenati, e un punto non ce lo puoi mai mettere».<sup>32</sup> In questo modo, l'autore insiste sulla necessità di una riflessione critica e extraletteraria una volta conclusa l'esperienza di lettura:

“Lo capite perché bisognava scrivere questa cosa prima di *Kobane Calling*?” Perché tutto quello che leggete in questo libro rischia di essere spazzato via. [...] L'esperienza del Rojava e del Confederalismo Democratico si è costituita nel 2012, ovvero 8 anni fa. [...] Persone che hanno conosciuto la libertà. Per questo, per quanto tutto intorno possa precipitare, nulla tornerà mai veramente come prima. Questo bagaglio farà sempre parte di loro. E rimarrà sempre il punto da cui ripartire. Alla fine è questo che uno dovrebbe tenere presente oggi, mentre finisce di leggere questo libro, anche se racconta di un viaggio di quattro anni fa.<sup>33</sup>

Esplicitando la differenza tra la storia narrata in *Kobane Calling* – che risente dei confini editoriali – e la realtà, Zerocalcare ribadisce il contenuto attendibile della propria opera.

Infatti, affrontando il problema della verifica della veridicità, occorre mostrare come Zerocalcare espliciti le fonti della narrazione. Innanzitutto, bisogna ribadire che Zerocalcare – al contrario di Sacco – non ambisce alla ricostruzione dettagliata propria della cronaca giornalistica, ma non per questo rinuncia alla verità, restituita attraverso uno sguardo più semplice e tutto soggettivo. Un esempio emblematico dell'atteggiamento di Zerocalcare rispetto alla verità è rintracciabile nell'episodio a

<sup>30</sup> Ivi, pp. 249-253.

<sup>31</sup> Benvenuti, *Travelogue a fumetti: il caso Zerocalcare* cit., p. 111.

<sup>32</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit, p. 3.

<sup>33</sup> Ivi, p. 6.

Erbil: «Ora considerate che io a Erbil ci sono stato un giorno, quindi posso raccontare solo il poco che ho visto, che vale quanto vale. Non voglio negare le complessità che sicuramente ci stanno. – sennò facevo il giornalista, ah-ah-ah (BA-DUM-CHH - suono della batteria dopo la battutona) –. Quindi racconto le mie impressioni». <sup>34</sup>

Nel corso della narrazione, l'autore sottolinea più volte il carattere soggettivo e talvolta congetturale (Fig. 1) della verità restituita ai lettori, fino a riconoscere di non ricordarsi alcune parti del viaggio, come nella sezione *Casa*, in cui il nome di un villaggio viene oscurato dalla scritta «non mi ricordo il nome scusate»; <sup>35</sup> o ancora, riportando un antico ponte romano, a detta di Nasrin: «in realtà non ho preso appunti quando ce l'ha detto e non l'ho trovato su internet, può essere una cazzata, ve lo dico». <sup>36</sup> Tali offuscamenti sono sempre dichiarati, proprio per avvisare il lettore della parzialità di certe parti del racconto. Alcune omissioni sono inoltre giustificate dalla tutela della privacy: «a questo punto io non so bene cosa posso raccontare e cosa no. [...] Perciò, per sicurezza, le persone con cui parliamo di 'sta cosa saranno rappresentate come una fetta di formaggio caprino e delle olive piccanti, gloriosi simboli dell'identità curda». <sup>37</sup>

Tuttavia, non mancano occasioni in cui l'autore si impegna a dare prova della validità della storia. Da una parte Zero-autore si autorappresenta in molteplici occasioni mentre scatta delle fotografie o prende appunti appositamente per la stesura del fumetto (««L'hai fatta?» “Viene mossa.” [...] “Oh, scusate per 'sta scena da safari. Ma è vero che uno le foto le deve fa', se poi vuole fa' un fumetto”»), <sup>38</sup> dando prova dell'atto documentaristico in presa diretta e evidenziando la progettualità della raccolta di informazioni volta a una rielaborazione artistica. Dall'altra parte, come Joe Sacco, Zerocalcare inserisce materiali documentaristici che pretendono di dare supporto concreto alla verificabilità della narrazione, nonostante si tratti in realtà di una riproduzione disegnata. Un esempio si trova nell'appendice, in cui, sotto la didascalia «Conversazione iniziata il 25 febbraio 2016 23:19», l'autore disegna una conversazione avvenuta su Whatsapp con Ezel, in cui la testimonianza della ragazza viene trasferita materialmente nel libro dell'autore. La trasposizione di testimonianze dirette viene realizzata anche attraverso altre modalità. La più eclatante consiste nell'inserimento di alcune sezioni interamente testimoniali. Si tratta di quattro sezioni che si distinguono per lo sfondo nero, intitolate con le iniziali del testimone e l'età: - R.A., 24 anni -, - N.I., 65 anni -, - G.I., 43 anni -, - E.A., 25 anni -. In questi

<sup>34</sup> Ivi, p. 88.

<sup>35</sup> Ivi, p. 43.

<sup>36</sup> Ivi, p. 166.

<sup>37</sup> Ivi, pp. 92-93.

<sup>38</sup> Ivi, p. 222.

casi cambia il livello diegetico, il testimone diventa narratore e racconta in prima persona la propria storia.

Il valore della collettività come coro di testimoni non solo della storia, ma anche della Storia è ulteriormente sottolineato da Zerocalcare. L'autore infatti mostra in più occasioni come questi individui non documentino la verità della guerra solo attraverso le proprie parole, ma soprattutto attraverso la loro presenza, come emerge nella sezione *Infografica*: «Che poi forse è il motivo per cui siamo qua. Perché da qua capisci questa guerra meglio che con qualunque infografica. Basta che guardi».<sup>39</sup> In questo modo Zerocalcare restituisce ulteriormente corporeità al coro dei testimoni.



Fig. 6. Zerocalcare, *Kobane Calling*. Oggi, p. 156.  
© Michele Rech

<sup>39</sup> Ivi, p. 155.

### 3.3. Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione, *Igort*

Igort è lo pseudonimo di Igor Tuveri, nato a Cagliari nel 1958. La carriera dell'autore inizia negli anni Settanta, quando fonda la rivista «Il pinguino», dove pubblica le sue prime storie. Tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta inizia a collaborare con diverse testate, tra cui «Linus», di cui viene nominato direttore nel 2018. Nel 1983 fonda con altri artisti il collettivo Valvoline, che si ispira alle avanguardie storiche per una rivoluzione delle norme del fumetto d'avventura tradizionale. Nel 2000 fonda con Carlo Barbieri la casa editrice Coconino, che dirige fino al 2017, quando lascia Coconino inaugurando Oblomov Edizioni: «Oblomov è il passo successivo all'esperienza precedente: una rivoluzione nei formati e nelle collane, uno sguardo a 360° per ampliare le possibilità di comunicazione che il linguaggio del fumetto offre». <sup>40</sup>

La produzione di Igort è sconfinata e non si limita al fumetto, ma spazia anche nella saggistica, nella musica e nell'arte. In questa sede, basti ricordare l'esperienza giapponese e quella russo-ucraina, rilevanti per la produzione di viaggio e il reportage. <sup>41</sup> Nel 1991 Igort si reca a Tokio per collaborare con la casa editrice Kōdansha, per poi trasferirsi in Giappone per sei mesi nel 1994. A seguito di questa esperienza, Igort pubblica tra il 2015 e il 2020 la trilogia di *Quaderni Giapponesi: Un viaggio nell'impero dei segni, Il vagabondo dei manga e Moga, Moba, Mostri*. Si tratta di memoir o narrazioni di viaggio in cui l'autore racconta, sotto diversi aspetti, gli anni trascorsi in terra nipponica. Nei primi anni Duemila Igort vive per un lungo periodo tra Ucraina, Russia e Siberia. Seguiranno la pubblicazione di *Pagine nomadi. Storie non ufficiali dell'ex Unione Sovietica* nel 2012 e la trilogia di *Quaderni Russi e Quaderni Ucraini*, che comprende *Quaderni Ucraini. Le radici del conflitto. Un Reportage disegnato* (2010), incentrato sull'Holodomor, *Quaderni russi. Sulle*

<sup>40</sup> S. Cilli, E. Gabrielli, G. Lamola, *Intervista a Igort: Oblomov, La Nave di Teseo e altre rotte*, «Lo Spazio Bianco», 2018.

<sup>41</sup> È interessante notare come Igort descriva le proprie opere di nonfiction e il suo operato come artista-reporter. «Per affrontare un documentario disegnato, il resoconto di un viaggio e dei suoi incontri, ho dovuto costruire una grammatica, comprendere quale fosse l'approccio più adatto. Di solito lavoro diversamente, su storie [...] che rientrano nella categoria della Fiction. Ma ho sempre amato la narrazione documentaria. Il documentario disegnato è una possibilità del linguaggio fumetto e io sono un autore curioso. Mi piace esplorare. Nel linguaggio del fumetto i lavori di questo tipo sono ancora abbastanza rari. [...] Il punto è che nel fare un documentario disegnato devi setacciare le storie che sono nel reale, riconoscerle, pulirle, farle venire allo scoperto. In un certo senso le storie ti vengono incontro. Stanarle significava, mettersi in viaggio appunto, all'ascolto. Sono venute fuori cronache terribili, incredibilmente intense e piene di dolore, ironia, tragedia e commedia. Alcune cose quasi surrealiste, se guardate in filigrana, ma piene di una luce intensa e dolente», Igort, *Quaderni ucraini*, in Igort Storyteller, Parigi-Capitana 2010.

*tracce di Anna Politkovskaja. Un reportage disegnato*<sup>42</sup> (2015) e infine, nel 2022, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione. Un reportage disegnato*. A pochi mesi dall'uscita del primo volume Igort presenta l'opera nel suo sito web, sottolineando la natura documentaristica e conoscitiva che ha portato alla genesi dei *Quaderni*:

È un libro documentario, niente di quello che racconto è finzione. Sto facendo da un paio di anni circa questo lavoro di narrazione documentaria disegnata, che è nato nella maniera più naturale, da un viaggio che poi si è trasformato in soggiorno e poi un altro viaggio organizzato per capire. Ho abitato per questo tempo tra Ucraina, Russia e Siberia. Ho cominciato a incontrare persone e registrare racconti di storie vissute. Poi, dato che alcune cose erano coperte da un velo di reticenza quando non di vero e proprio segreto, ho cominciato a studiare, e viaggiare ancora per capire. [...] Sono dunque storie vere, frutto di interviste e incontri che ho disegnato con l'aiuto della documentazione e dei filmati realizzati in loco queste storie sono accompagnate dalla voce di chi mi ha raccontato, in text off.<sup>43</sup>

Il presente studio prenderà in considerazione l'ultimo volume della trilogia. Il 24 febbraio 2022 la Russia invade l'Ucraina. Nella quarta di copertina dell'opera si legge:

“Sono entrati. I russi sono entrati in Ucraina”. Comincia così una guerra. Con le voci agitate al telefono, dal campo di battaglia. I mezzi pianti, le paure, i discorsi spezzati. All'improvviso tutto cambia. E ti devi abituare all'angoscia. Allora cerchi di pensare se e come puoi dare una mano. Il telefono squilla e le notizie si affastellano, disordinate. Arrivano le domande, Sveta, Masha, Anatolij, Jenia chiedono informazioni che magari là non arrivano. E tu, che sei distante duemila chilometri e ascolti tutti i notiziari, leggi tutti i giornali, guardi tutti gli speciali TV, ti informi, cerchi di assicurare. E menti. Se il tuo cervello si rifiuta di accettare quel che senti e leggi, come può farlo chi è prigioniero di questo incubo? Bologna-Dnipropetrovsk, 25 febbraio 2022.<sup>44</sup>

<sup>42</sup> «Politkovskaja rappresenta un modello umano e professionale, le due cose insieme e inscindibili, dal momento che la giornalista ha incarnato un eroismo non retorico, che con tutta evidenza è la maniera di svolgere la professione che Tuveri, in arte Igort, ci indica come esemplare. La resistenza personale, la necessità di non abdicare alla propria umanità, intesa come volontà di denunciare, certo, ma prima ancora di comprendere la sofferenza delle vittime, e anche, per quanto aberrante, l'umanità deviata e distorta dei carnefici, sono al centro della ricostruzione operata da Igort della figura della giornalista, che interpella il lettore, e ancor prima l'autore. Politkovskaja è un esempio di coraggio e di umanità», G. Benvenuti, *Nuovi realismi e fumetto di realtà*, «Narrativa», 41, 2019, p. 62.

<sup>43</sup> Igort, *Quaderni ucraini*, in Igort Storyteller cit.

<sup>44</sup> Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., quarta di copertina.

Dal primo giorno di guerra Igort riceve telefonate e messaggi di amici russi e ucraini, che gli raccontano lo sconvolgimento delle proprie vite e lo interrogano per avere dei chiarimenti – nel caos generato dalla misinformazione operata dai russi – rispetto a cosa stia succedendo. Il 25 febbraio Igort inizia a pubblicare con cadenza giornaliera queste brevi storie su Facebook, inaugurando un vero e proprio diario, *Cronache dal telefono*. Ogni post è composto da un breve testo e dall'immagine di un calendarietto, che segna il susseguirsi dei giorni di guerra, richiamando alla forma diaristica. In pochi mesi Igort raccoglie le testimonianze di *Cronache dal telefono* in una nuova opera, che viene finita di disegnare il 10 settembre 2022 e stampata nell'ottobre dello stesso anno.

Si tratta quindi di un reportage particolare, perché svolto a distanza. Il titolo dell'opera presenta delle indicazioni di genere importanti: si parla sia di diario che di reportage. Come si vedrà meglio in seguito, l'aspetto diaristico è evidente in alcune scelte stilistiche che scandiscono il racconto di giorno in giorno. D'altra parte, l'appartenenza al campo del reportage è resa chiara dal valore documentaristico dell'opera: si tratta di storie di altri, non di memorie personali, come consuetudine del genere diaristico.

È stato [...] il libro più difficile di tutta la mia carriera [...], perché per raccontare delle cose c'è bisogno di una distanza, e questa distanza, essendo che la guerra è ancora in atto non c'era. Mi stava a cuore non fare il geopolitologo diciamo, ma raccontare le storie, le storie piccole delle persone, le difficoltà, le sofferenze, le privazioni sotto la guerra. E questo era la cosa che per me era più urgente, più importante. A me non interessano gli scoop, non mi interessano le notizie importanti. A me interessano il piccolo particolare che si vede dietro la scena e che magari è rivelatore di una situazione umana particolarmente difficile o sofferente. [...] Dobbiamo, anche in un momento di profonda dezinformatsiya – come la chiamano in Russia – cominciare a capire come si leggono le notizie [...], e questo lo puoi fare se sai leggere. Ma sai leggere non vuol dire che sai leggere l'alfabeto, sai leggere vuol dire che sai leggere tra le righe, dietro le quinte.<sup>45</sup>

La possibilità di un'esperienza conoscitiva attraverso una narrazione sulla collettività è evidentemente il cuore di *Quaderni Ucraini*, secondo le intenzioni dell'autore. Anche in questo caso, dunque, occorre evidenziare come la collettività possa essere assunta come funzione dominante e come la verifica della veridicità restituisca un'immagine della collettività in quanto coro dei testimoni.

La storia raccontata da Igort riguarda l'esperienza personale dell'autore davanti alla Grande Storia e a tante piccole storie private. All'inizio dell'opera Tuveri inse-

<sup>45</sup> *Igort a Lucca Comics & Games 2022: Quaderni Ucraini*, «Lo Spazio Bianco».

risce delle informazioni essenziali per capire il senso di *Quaderni Ucraini*. Nella prima pagina l'autore scrive: «Una guerra è sempre e solo una sporca guerra. Non c'è epica, non c'è gloria, solo miseria».<sup>46</sup> Con queste stesse parole l'autore chiude l'opera, come a incorniciare la storia in un giudizio granitico dichiarato da subito e progressivamente argomentato, sia attraverso la narrazione sia attraverso digressioni in cui è reso esplicito il pensiero personale dell'autore. Tale dichiarazione anticipa lo sbigottimento personale di Igort nei confronti del popolo russo, a lui così intimo: «E ora? Come posso pensare che l'esercito di quella terra, così intima per me, calpesti il suolo e riduca in polvere la vita delle persone care?».<sup>47</sup> Nessun affetto, nessuna follia, nessun enigma o mistero un tempo affascinanti possono ora giustificare l'attacco di Putin: «Oggi tuonano i cannoni. Si sbriciolano i palazzi. Non c'è spazio per ambiguità in questo».<sup>48</sup> La condanna russa<sup>49</sup> è resa palese nelle pagine finali, sotto il titolo *Pesce rosso o elefante?* in cui Igort condanna Putin come «mitomane, mentitore seriale, negazionista, spregiudicato e cinico»,<sup>50</sup> arrivando a rivolgersi direttamente al dittatore:

E adesso? E adesso, signor Putin, che la sua sconfitta politica è palese, che cosa le resta? [...] lei è responsabile di un'ondata di odio che, nella migliore delle ipotesi, si tramanderà per generazioni. [...] Signor Putin, lei [...] ha schiacciato con il pugno di ferro ogni voce critica [...]. Ma questa del pugno di ferro contro gli oppositori [...] puzza di muffa. Perché la storia insegna che si possono incarcerare e uccidere le persone, non le idee. Le idee, anzi, più le si reprime, più proliferano e circolano. È la lezione che avrebbe dovuto imparare

<sup>46</sup> Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., pp. 5 e 165.

<sup>47</sup> Ivi, p. 11.

<sup>48</sup> «Il grottesco della grande madre Russia ha generato modalità, pratiche, visioni che hanno sempre lasciato gli occidentali sgomenti. Senza strumenti di comprensione. Quella mentalità contorta che Kapuściński chiamava “pantano”. O che Churchill definiva con queste parole: un indovinello, avvolto in un mistero all'interno di un enigma. Oggi tuonano i cannoni. Si sbriciolano i palazzi. Non c'è spazio per ambiguità in questo. È cominciata la distruzione», *Ibidem*.

<sup>49</sup> Occorre ricordare che l'esplicita accusa contro la Russia si alterna a momenti in cui emerge la pietà per quella parte di russi che è costretta a combattere. Un esempio è la pagina intitolata *L'inferno degli orchii*. In un'intervista, Igort afferma: «If I tell the story of a victim or the story of a soldier, it's still the story of a person... I don't like this fanaticism we see now, where everyone is rooting for a side. It is disrespectful and amoral. We are clearly witnessing the invasion of a giant nuclear power against a small country, but there are victims also among those young Russian soldiers forced to fight in a mission they were told was supposed to be a military exercise». Stivé, “*My Purpose Is simply to Tell People's Stories*” cit.

<sup>50</sup> Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 163.

da Dovstoevskij, Puškin, Gogol', Achmatova, Bulgakov, Florenskij, Brodksij, Politkovskaja. Il mondo è libero signor Putin, checché lei e la sua corte ne pensiate.<sup>51</sup>

Infatti, un altro dato fondamentale per la comprensione dell'opera riguarda il ruolo di modello che la cultura letteraria russa ha avuto per Igort. Nelle prime pagine l'autore si mostra personalmente vicino a quel popolo, segnato e plasmato dalla complessità della cultura russa:

Mi chiamo Igor, sono italiano, Igor è il mio nome vero, un nome russo. I miei erano innamorati della cultura russa, della letteratura russa, della musica russa. Sono cresciuto ascoltando i racconti dei grandi scrittori dalla voce di mia nonna, prima ancora che io stesso imparassi a leggere... I grandi scrittori erano come zii di una famiglia numerosa, che scandagliava l'animo umano nei suoi anfratti più nascosti. [...] Loro erano i maestri, che ti insegnavano a capire chi siamo. Empatizzavo per quello sguardo severo, o ironico, lieve o abissale, che ti portava a guardare alle cose degli uomini con indulgenza e comprensione. Gogol' descriveva, prima di Kafka, qualcosa che con gli anni avrei cominciato a capire, anzi, meglio, a esperire, frequentando quelle terre. La follia di certe meccaniche di pensiero che andavano esplorate, eccome, raccontate, senza sconti, senza risparmiarsi immersioni nell'oceano del grottesco.<sup>52</sup>

È stato proprio il popolo russo – attraverso i grandi autori – che per la sua «mentalità contorta» ha insegnato a Igort «a guardare alle cose degli uomini con indulgenza e comprensione» per rispondere alla necessità di raccontare senza sconti.

Nelle parole dell'autore emerge l'obiettivo dell'opera: guardare alle cose degli uomini per raccontare senza sconti la verità su una guerra misera, in cui non c'è niente di epico, «Saranno giorni e notti in cui lo sbigottimento diventerà consapevolezza e poi dolore».<sup>53</sup> Approfondendo il fine di *Diario di un'invasione*, Igort vuole contrastare sia l'oscuramento mediatico russo, che contribuisce alla cancellazione dell'uomo tanto quanto la guerra, sia una certa tendenza narrativa del sistema mediatico occidentale, che pretende di restituire la verità attraverso cronache eroiche, romanzesche. La critica alla «realtà immaginaria»<sup>54</sup> raccontata dai media russi traspare in diversi passi dell'opera, si prenda ad esempio la storia di Evgenij Myazion:<sup>55</sup>

<sup>51</sup> Ivi, pp. 163-164.

<sup>52</sup> Ivi, p. 11.

<sup>53</sup> *Ibidem*.

<sup>54</sup> Ivi, p. 58.

<sup>55</sup> Cfr. Ivi, p. 49-56.

Oggi i social network sono stati oscurati, come pure internet. Sono trascorsi gli anni, ma la cantilena russa è sempre la stessa. Guerre travestite da qualcos'altro. "Esercitazione bilaterale", "operazione speciale". Chiamale come vuoi, portano solo una cosa, morte. La fine delle illusioni per tanti di questi [...] ragazzini che ancora puzzano di latte, mandati al fronte a combattere una guerra per cui non sono preparati. La vedi sfilare, la parata della carne da cannone.<sup>56</sup> [Signor Putin] malgrado la disinformazione e la cortina di fumo che il suo esercito di hacker e troll alimentano ogni giorno, i nomi di Bucha, Borodianka, Irpin, Mariupol rimarranno scolpiti nella memoria collettiva.<sup>57</sup>

La critica ai media occidentali, invece, emerge in maniera emblematica nelle pagine intitolate *Post Scriptum*. L'autore riprende le parole di Elena Kostioukovitch, che paragona l'ultimo fotogramma di *Ivan il terribile* di Eisenstein – in cui appare la zarina Anastasia Romanovna nella bara – alla vicenda di Darya Dugina, sostenendo che, tra le varie versioni dell'incidente, l'ipotesi a suo parere più verosimile è che Darya non sia veramente morta, ma che dovesse sparire per evitare ritorsioni al padre. Il paragone tra la vicenda di Darya Dugina e la zarina di *Ivan il terribile* – che contiene implicitamente l'accostamento tra lo Zar Ivan IV e Putin<sup>58</sup> – viene sottilmente fatto oggetto di sarcasmo da parte di Igort, che afferma che la ricostruzione dell'FBI sull'attentato Dugin «sembra la trama di un romanzo di spionaggio di serie B». <sup>59</sup> Da qua la critica di Igort si fa più esplicita:<sup>60</sup> «questa è una guerra di narrazioni.

<sup>56</sup> Ivi, p. 57.

<sup>57</sup> Ivi, p. 164.

<sup>58</sup> Cfr. S. Cingolani, *La Russia e la congiura dei boiardi*, «Il Foglio», 2022.

<sup>59</sup> Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 167.

<sup>60</sup> In un'intervista, Francesca Mannocchi rivolge a Igort una domanda proprio su queste ultime pagine: «In una delle ultime tavole mostri Darya Dugina, la figlia di Aleksander Dugin e la mostri accanto al fotogramma di *Ivan il terribile* di Eisenstein. Di nuovo l'attenzione alla simbologia che muove questa invasione, che nutre parte del consenso introno a Vladimir Putin». L'autore risponde: «Nella cultura russa l'aspetto rituale è importantissimo, fondamentale direi. Se noi non capiamo tale livello rituale dietro una serie di eventi cui stiamo assistendo, non afferreremo il senso di questa guerra. Leggere le immagini è parte di questa comprensione, serve a porti delle domande. Per esempio: com'è possibile che una persona che è saltata in aria con cinque chili di tritolo sotto il sedile, venga ricomposta così, sistemata nella bara e pare sia morta nel sonno, nel suo letto? È chiaro che qualcosa non torni, perciò riportare il fotogramma di Darya Dugina vicino alla morte della zarina nel finale di *Ivan il terribile* di Eisenstein serve a porre delle domande e a far capire che quella stessa sepoltura è rituale, bisogna capire che la guerra è contemporaneamente la rappresentazione della guerra, e che la narrazione della guerra è un altro livello della guerra», F. Mannocchi, *Igort. Diario di un'invasione*, «tuttolibri», Torino 2022, p. xiii.

Narrazioni eroiche e altisonanti»<sup>61</sup> che circolano sui giornali di tutto il mondo. Si tratta di un'evidente critica contro i media informativi, che fanno circolare le voci di grandi imprese, finendo per mitizzare, epicizzare una guerra il cui vero volto è fatto da altre (tutt'altre) storie. Questo giudizio è espresso dall'autore attraverso almeno altre due strade. Da un lato in sole due pagine si fa riferimento al cinema, al romanzo di spionaggio, alla narrazione eroica, modalità narrative tradizionalmente legate alla fiction, ma anche alla fotografia e al giornalismo, più inclini a essere usati come strumenti documentaristici, che raccontano la verità. L'intreccio tra questi media è volto a ribadire come, anche nell'informazione rispetto alla guerra, si generi un disordine tra finzione e realtà. Dall'altro, tale digressione è racchiusa tra due immagini. All'inizio vi è il disegno della zarina di *Ivan il terribile* nella bara, alla fine la medesima scena, ma in una fotografia: il disegno diventa documento, la finzione (il mito) diventa realtà, ma la realtà viene rivelata come fosse un romanzo. Tale critica trova conferma nella chiusura di *Quaderni Ucraini*, in cui l'autore rivela chiaramente il suo intento: «dare voce e, se possibile, [...] dare una piccola luce a storie che altrimenti rimarrebbero invisibili. Sepolte nel fragore delle bombe».<sup>62</sup> Nella chiusa si svela il secondo e più profondo obiettivo di Igort: restituire la verità sul conflitto attraverso le storie di una collettività umana – uomini e donne comuni, russi e ucraini – che si sta consumando nel conflitto. Dunque, l'autore oppone alla mitizzazione della guerra una sorta di anti-narrazione: la linearità con cui la narrazione romanzesca dei media occidentali racconta la Grande Storia viene completamente infranta e sostituita da frammenti irrelati di storie personali come tante. Queste storie raccontano una verità diversa da quella trasmessa dai telegiornali: storie di vite in carne e ossa, di individui che vengono cancellati non solo dalla violenza della guerra, ma anche dalla manipolazione mediatica.

La centralità della collettività e della concretezza dell'altro è continuamente ribadita nell'opera. Nelle pagine intitolate, significativamente, *I corpi* Igort scrive: «in una guerra che finge di non essere tale, i corpi sono una testimonianza imbarazzante, una prova tangibile: decine, centinaia e poi migliaia e decine di migliaia in poche settimane»;<sup>63</sup> talvolta – sia attraverso il disegno sia attraverso la parola – la rappresentazione della concretezza dei corpi della collettività rompe quasi con brutalità il silenzio lasciato dalla morte, dalla guerra e sostenuto dai mezzi informativi.

Il ruolo della collettività come coro dei testimoni è particolarmente evidente in *Quaderni Ucraini*, dal momento che Igort svolge il reportage dall'Italia e, dunque, le testimonianze raccontate sono la principale fonte di informazione attraverso cui

<sup>61</sup> Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 167.

<sup>62</sup> Ivi, p. 168.

<sup>63</sup> Ivi, p. 69.

l'autore costruisce la sua opera: «Io ricevo quotidianamente un bollettino di guerra familiare, di amici, parenti, persone care, persone che ho incontrato in tutte le città dell'Ucraina, ci ho abitato circa due anni. E questo è un bollettino umano, non mi parlano di spostamenti di truppe». <sup>64</sup> Quindi, nonostante l'esperienza personale dell'autore rispetto alla guerra sia parte della storia, Igort è testimone indiretto della maggior parte dei fatti. Per questa ragione l'esplicitazione delle fonti risulta ancora più importante per garantire la veridicità della narrazione. Si prenda ad esempio la chiusura di *Diario di un'invasione*, in cui Igort afferma di aver rispettato fedelmente le testimonianze di amici e parenti, quasi trascrivendole:

Le testimonianze dirette che ho raccolto in questi primi mesi di guerra sono state riportate come trascritte. Voci al telefono, testimonianze raccolte grazie all'ausilio di amici e parenti. Tutta la mia gratitudine a Galya Semeniuk, Jacqueline Mala, Vika Zhlava, Jenia S., Davide Todini, Julia Katsy, Francesca Mannocchi, Nona Mikhalidze, Nathalie Tocci, che con i loro racconti, le loro analisi, mi hanno aiutato a comprendere meglio. <sup>65</sup>

La stessa attestazione di veridicità si trova anche nelle prime pagine dell'opera, in cui si riconosce il patto fattuale tra autore e lettore: «il telefono squilla continuamente in questi giorni. Le cronache che leggerete sono testimonianze di donne e uomini sotto assedio. Persone che non si sarebbero mai sognate di balzare all'attenzione di tutti noi. Persone che vivevano un'esistenza normale». <sup>66</sup> Le modalità attraverso cui Igort certifica le fonti sono diverse e rintracciabili per tutta la narrazione. Frequenti sono le frasi come 'X scrive che', 'X dice che', in cui il narratore riporta il discorso indiretto dei testimoni: «quella stessa notte mi ha scritto, ha una notizia terribile da raccontarmi», <sup>67</sup> «lo raccontano i vicini»; <sup>68</sup> non mancano esempi di trascrizione del discorso diretto, fino all'inserimento di sezioni in cui i testimoni prendono la parola raccontando la propria storia. In altri casi la fonte viene riportata in calce: «(Registrazione raccolta ad Akimovka, Ucraina)». <sup>69</sup>

Da ultimo, occorre evidenziare che Igort – come Zerocalcare – si preoccupa di rendere il lettore consapevole della differenza tra la realtà della guerra e la narrazione contenuta in *Quaderni Ucraini*: «Mentre questo libro va in stampa la guerra va

<sup>64</sup> Igort a Lucca Comics & Games 2022 cit.

<sup>65</sup> Ivi, p. 168.

<sup>66</sup> Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 13.

<sup>67</sup> Ivi, p. 54.

<sup>68</sup> Ivi, p. 111.

<sup>69</sup> Ivi, p. 46.

avanti». <sup>70</sup> Tale affermazione riprende il patto fattuale inscritto nelle pagine d'esordio: da un lato è ribadita la fattualità dell'opera, pur rispettando il confine editoriale a cui ogni opera artistica deve sottostare; dall'altro, si richiama il lettore a una riflessione, suggerendo che quanto letto non si esaurisce nella storia narrata: l'umanità, i corpi, la collettività che Igort ha raccontato è reale e continua a essere corrosa dalla guerra. Il portato esemplare che apre a un'esperienza conoscitiva più profonda è, secondo l'autore, una possibilità che trova risonanza particolare nella narrazione a fumetti:

Per me narrare significa creare un insieme di situazioni dalla quale emerge una voce. Se leggo Gogol o Vonnegut, Čechov o Shteyngart, cosa emerge? Un modo di guardare al mondo che è personale e contagioso. Se leggo questi scrittori imparo a vedere la vita, imparo qualcosa di me stesso che prima non conoscevo. Ecco, io leggo per questo, credo. Il disegno è una forma di racconto potentissima e discreta, penetra in profondità. <sup>71</sup>

Emerge chiaramente come, per l'autore, l'atto di lettura coincida con una esperienza conoscitiva extraletteraria che concerne la scoperta del sé, uno sguardo nuovo sulla vita e sulla realtà.

### 3.4. *Guantánamo Voices*, a cura di Sarah Mirk

Sarah Mirk è una giovane docente universitaria, giornalista e illustratrice americana, i cui lavori sono stati pubblicati su «The Nib», «The New Yorker», «Bitch» e «NPR». Fin dall'inizio della sua carriera, l'autrice si è concentrata su tematiche politiche, con particolare riguardo per il femminismo. Dal 2019 al 2023 ha lavorato come digital producer per «Reveal», la multi-piattaforma del Center for Investigative Reporting.

*Guantánamo Voices* è senza dubbio la sua opera più rilevante. Nel 2008 Sarah Mirk conosce Chris Arendt, ex membro dell'Unità di Artiglieria della Guardia Nazionale del Michigan, successivamente spedito a Cuba a lavorare come guardia presso la prigione di Guantánamo. Fino a quel momento Mirk non sapeva molto sulla storia e sulla situazione di Guantánamo, «it was just a photo I'd seen in the newspaper... a word in a headline about torture. While known around the world, to me at age 22, it was a mostly invisible, very confusing place. It wasn't a real place, full of real people». <sup>72</sup> All'epoca Mirk lavorava come stagista per una rivista, con il sogno di diventare giornalista. Inizia a interessarsi a Guantánamo e attraverso Arendt

<sup>70</sup> Ivi, p. 162.

<sup>71</sup> Cilli, Gabrielli, Lamola, *Intervista a Igort: Oblomov, La Nave di Teseo e altre rotte* cit.

<sup>72</sup> Mirk, *Guantánamo Voices* cit., p. 5.

ha modo di conoscere e intervistare persone che, in vario modo, sono state toccate da vicino dalla realtà di Guantánamo, ex detenuti, avvocati, assistenti sociali, militari. Per dieci anni Mirk si documenta sulla verità di Guantánamo, attraverso archivi, memoirs e testimoni, fino ad andare a visitare il campo di prigionia nel 2019, aderendo a uno dei rari *media tours*. *Guantánamo Voices* nasce dal lavoro di studio e raccolta di informazioni durato dieci anni.

Si tratta di un'opera che raccoglie le storie di nove testimoni, una per ogni capitolo, che narrano in prima persona la propria esperienza; le nove storie sono a loro volta racchiuse tra due capitoli di cornice in cui è narrata l'esperienza di Sarah Mirk. I testimoni non sono solo detenuti, ma anche avvocati, giudici e membri dell'NCIS che sono stati coinvolti nel regime del silenzio imposto a Guantánamo. L'opera è stata realizzata in collaborazione con undici artisti: Nomi Kane, Hazel Newlevant, Gerardo Alba, Alex Beguez, Omar Khouri, Maki Naro, Jeremy Nguyen, Kane Lynch, Tracy Chahwan, Kasia Babis e Chelsea Saunders. Come spiegato in diverse sezioni del paratesto, Mirk rielabora artisticamente le informazioni raccolte nell'indagine realizzando la narrazione esclusivamente testuale; la sceneggiatura di ogni capitolo viene invece affidata a un artista diverso.

Le storie raccontate in *Guantánamo Voices* riguardano persone le cui vite sono cambiate per sempre a causa dell'esperienza a Guantánamo: «their freedom sacrificed at the altar of political and ideological necessity».<sup>73</sup> L'opera ambisce a tenere viva la memoria della violenza accaduta e tutt'ora in atto a Guantánamo:

We think of war, first and foremost, as an outbreak of mass physical violence, a theater in which we tear one another to shreds with bullets and bombs. And this is of course the defining layer of wartime, but beneath it, supporting the physical violence, a bureaucratic violence, a violence of apathy, and, always the concluding chapter, a violence of forgetting. If Afghanistan and Iraq mark the epicenters of America's post-9/11 outbreak of physical violence, the detention camps at Guantánamo Bay mark the epicenter of every other kind of violence.<sup>74</sup>

Il campo di prigionia, che è ora una zona separata nella base navale di Guantánamo, a Cuba, è un'area di detenzione composta da tre campi: Camp Delta, Camp Iguana e Camp X-Ray (chiuso nel 2002). La storia di Guantánamo trova origine nel 1903, quando gli Stati Uniti collocano una base navale strategica presso la costa meridionale di Cuba. Dal 1991 GTMO<sup>75</sup> diventa un luogo di detenzione per i trentaquattro-

<sup>73</sup> O. El Akkad, *Introduction* in Mirk, *Guantánamo Voices* cit., p. vii.

<sup>74</sup> *Ibidem*.

<sup>75</sup> La Base Navale di Guantánamo Bay si indica anche con gli acronimi GTMO e GITMO.

mila rifugiati haitiani che chiedono asilo politico agli Stati Uniti. In seguito all'11 settembre, La guerra al Terrorismo statunitense porta al reimpiego di Guantánamo come prigione per i criminali terroristici. Infatti, nel gennaio del 2002, sotto il governo del Presidente degli Stati Uniti George W. Bush, il Segretario della Difesa Donald Rumsfeld dichiara che gli Stati Uniti avrebbero iniziato a rinchiudere tutti gli individui sospetti di terrorismo nell'ex carcere per rifugiati a Guantánamo. Questa operazione è accompagnata dalla diffusione di milioni di volantini in Afghanistan, in cui il governo americano promette una ricompensa economica per chiunque avesse collaborato alla cattura di membri di al-Qaeda e di talebani. Questo porta all'arresto e all'incarcerazione di centinaia di innocenti. Inoltre, viene creato un vero e proprio nuovo sistema giuridico per i detenuti di Guantánamo, attraverso un'ordinanza emanata il 13 novembre 2001, che va contro gli stessi diritti americani e le Convenzioni di Ginevra. L'ordinanza si applica solamente agli individui che non sono cittadini degli Stati Uniti. I prigionieri sono ritenuti *enemy combatants*,<sup>76</sup> una definizione a cui non sono applicabili status e diritti previsti dal diritto nazionale e internazionale. I detenuti vengono arrestati e imprigionati violando i loro diritti, senza che ci sia un giusto processo, isolati da qualsiasi contatto e interrogati senza avvocati. Le loro condizioni di vita sono tali da non garantire la sopravvivenza, soprattutto per le pratiche di detenzione a cui sono sottoposti, considerabili a tutti gli effetti come tortura. Solo nel 2004 la Corte Suprema stabilisce che i prigionieri abbiano diritto all'*habeas corpus*, che prevede che le ragioni della detenzione di ogni persona debbano essere esaminate. Nel gennaio 2009 il neopresidente Barack Obama ordina la chiusura di Guantánamo entro un anno. Tuttavia, la battaglia di Obama viene compromessa dal Congresso, che nel 2010 promuove una legge per cui i prigionieri (all'epoca più di duecentocinquanta) non possono essere portati nel continente americano per essere processati o incarcerati. L'anno successivo Obama istituisce delle commissioni di revisione periodica per stabilire se i singoli detenuti debbano essere trasferiti o continuare a essere imprigionati senza accuse. Gli sforzi di Obama vengono completamente vanificati nel gennaio 2018 con l'elezione di Donald Trump, che firma un'ordinanza per tenere aperta la prigione fino a data non definita. Nel gennaio 2019 quaranta persone sono ancora prigioniere a Guantánamo. Gli Stati Uniti non hanno mai accusato di crimini la maggior parte dei detenuti di Guantánamo, ma si rifiutano anche di dichiararli ufficialmente innocenti. Inoltre, i prigionieri rilasciati non hanno diritto a tornare né negli Stati Uniti né nel proprio paese d'origine. La conseguenza è che, anche nel caso di rilascio, molti paesi diffidano dall'accogliere uomini ancora legalmente etichettati come terroristi.

Questa situazione viene tuttavia oscurata dal governo degli Stati Uniti, soprattutto attraverso un certo tipo di linguaggio che ne restituisce una percezione, e quindi

<sup>76</sup> Cfr. El Akkad, *Introduction* cit., p. vii.

una consapevolezza, deformata. Nell'introduzione a *Guantánamo Voices*, Omar El Akkad afferma:

Of all things I remember about the Guantánamo Bay detention camps, what has always struck me the most is the extent to which almost everyone I talked to there [...] had learned to cultivate a talent for dissociation, a talent for instantaneous forgetting. [...] Reporting from Guantánamo Bay, I often felt as though the entire enterprise had been preemptively confined to the past, its myriad cruelties and indignities and illegalities buried in euphemism and secrecy and spin such as to render them impossible to talk about with any degree of honesty. [...] An entire generation has come of age in the shadow of perpetual war against an ever-shifting enemy [...]. And the site of so many of the grotesque practices that have come to define the war [...] will seem to them, as to most Americans, an abstraction, a nowhere place in the middle of the Caribbean Sea that they will likely never visit or have to think about.<sup>77</sup>

È chiaro, dunque, che la forma di violenza più evidente sia paradossalmente il silenzio. Infatti, in diversi luoghi dell'opera viene ribadito come l'aspetto più insidioso e subdolo del campo di prigionia sia proprio il silenzio rispetto a quanto accade a Guantánamo, la manipolazione della verità e soprattutto l'oblio della memoria.

The detention camps will slowly fade out of collective memory. And this is perhaps the most insidious aspect of Guantánamo Bay's legacy – just how easy it is to forget. Even though the camps still house prisoners, the entire place feels like something from a prior epoch, a piece of ancient history, buried now beneath the daily scandals and calamities that have come to define the present moment in American politics. The stories in this book are, first and foremost, an antidote to forgetting.<sup>78</sup>

Dagli intenti di Mirk emerge nuovamente la centralità di un particolare insieme di individui, a cui occorre restituire corporeità perché non venga cancellato dalla memoria collettiva attraverso una politica volta a oscurare e deformare la verità: «this book builds on the detailed reporting and documentation of others».<sup>79</sup>

In questo caso, la struttura dell'opera (composta da dieci storie narrate in prima persona) aiuta a identificare con evidenza la collettività come coro dei testimoni. Infatti, già il titolo suggerisce la che pluralità dei testimoni non è semplicemente il fulcro del racconto, ma, in quanto istanza narrante, è ciò che rende possibile il racconto stesso. Se da un lato la riconoscibilità del coro dei testimoni mette in rilievo

<sup>77</sup> Ivi, p. vi.

<sup>78</sup> Ivi, p. viii.

<sup>79</sup> Mirk, *Guantánamo Voices* cit., p. 191.

l'attendibilità della narrazione, dall'altro la pluralità degli artisti amplifica il grado di soggettività attraverso cui vengono restituiti i fatti. Infatti, il filtro esperienziale non è riducibile al lavoro della reporter Sarah Mirk, la sola che si è recata personalmente a Guantánamo: dato che il fumetto si basa sul *visual storytelling*, la soggettività autoriale si manifesta anche attraverso il disegno. Questo significa che la storia raccontata non coinvolge solo la reporter e i nove testimoni, ma anche l'esperienza dei disegnatori. Infatti, Mirk afferma: «I encourage the artists I work with to make whatever creative decision they think are right. [...] I find comics always turn out better when each collaborator has the ability to bring their own vision to the story».<sup>80</sup> Questo dato implica anche che i disegnatori – che non hanno svolto lo stesso lavoro sul campo e di raccolta delle fonti di Mirk – hanno realizzato le vignette attraverso un lavoro di invenzione e immaginazione superiore rispetto agli autori analizzati in precedenza. Tuttavia, tale amplificazione della soggettività delle istanze autoriali si inserisce in un fine lavoro di aspirazione alla verità, come viene ribadito in più luoghi dell'opera. Nelle sezioni *Is this all real?* e *Acknowledgments*, Mirk esplicita la collocazione dell'opera nel campo dei nonfiction comics,<sup>81</sup> presentandola fin dalla copertina come «true accounts from the world's most infamous prison». Dall'altra parte, in *How this Book was Made* Sarah Mirk spiega come è stato strutturato il lavoro di rielaborazione artistica delle informazioni e di collaborazione con gli undici artisti. Ogni disegnatore ha ricevuto, insieme al testo del rispettivo capitolo, anche una cartella di riferimenti visivi che lo aiutassero a disegnare ogni scena: «Clearly, each comic is not a photo-realistic representation of the world, but we tried to draw details accurately whenever possible».<sup>82</sup>

Dunque, è chiaro come la commistione di finzionalità e fattualità sia resa evidente rispettivamente dall'esperienza di rielaborazione artistico-narrativa di disegnatori estranei ai fatti raccontati, e dal carattere documentario delle voci del coro dei testimoni che raccontano le proprie esperienze in ogni capitolo.

Prima ancora dell'inizio della storia, nel paragrafo *Is this all real?* Mirk pone subito il problema della verità in un'opera nonfinzionale:

I've worked to make this graphic narrative a nonfiction accounting of real life. The chapters in this book are all based on original interviews I did, as well as interviews conducted by Columbia University's Rule of Law project, and journalistic books about Guantánamo. Whenever possible, the illustrations in this book are based on photo and video references. However, because it's impossible to document what happened in every scene described in this book

<sup>80</sup> Ivi, p. 183.

<sup>81</sup> Cfr. Ivi, pp. v e 191.

<sup>82</sup> Ivi, p. 182.

and the military does not allow media to photograph prisoners and many prison operations at Guantánamo, the artists have used their creativity to fill in the gaps.<sup>83</sup>

Inoltre, la promessa di verità viene ribadita dalla manifestazione delle fonti, che consentono la verifica della veridicità. Infatti, Mirk inserisce diverse sezioni paratestuali appositamente orientate a ribadire il carattere di fattualità delle storie raccontate. La più significativa è *Sources*. Si tratta di quattro pagine in cui vengono elencate le principali fonti utilizzate, divise per capitolo, precedute da una breve introduzione: «Many of the basic facts about Guantánamo are hotly debated. This book was fact-checked by historian and investigative journalist Andy Worthington. He is the author of *The Guantánamo Files* [...], among other books, and fact-checked this book in September 2019».<sup>84</sup> Un'altra sezione in cui Mirk affronta la verifica della veridicità è *Guantánamo Facts*, dove, attraverso disegni e grafici, vengono forniti alcuni dati statistici riguardo ai prigionieri di Guantánamo, come a voler rendere più concreta – da un punto di vista empirico – la narrazione. Da ultimo, nelle pagine finali Mirk ringrazia diverse istituzioni che gli hanno concesso i materiali da cui ha attinto per una narrazione vera sulla collettività al centro di *Guantánamo Voices*.<sup>85</sup> L'esplicitazione delle fonti non si esaurisce nell'apparato paratestuale. Nel primo e nell'ultimo capitolo, è possibile osservare la giornalista nell'atto di raccolta delle informazioni, mentre registra delle testimonianze, scatta delle fotografie o prende appunti. Inoltre, nei capitoli centrali si trovano alcuni materiali documentaristici. Un esempio è la vera fotografia paesaggistica inserita nel disegno del volantino in cui gli Stati Uniti promettono una ricompensa per la collaborazione alla cattura dei terroristi.

Infine, occorre evidenziare il valore esemplare di *Guantánamo Voices*. Innanzitutto, l'opera suggerisce delle considerazioni sul sistema giudiziario americano:

More than almost any other focal point in the War on Terror; the detention camps and the ideological bloodthirstiness that created them have come to influence so many of this country's darkest impulse ever since. One cannot look at the internment facilities currently housing refugee children along the southern border and not see a blueprint drawn up eighteen years earlier along the southeast Cuban shore. One cannot assess the new normal of extrajudicial drone killings, ordered by the president without oversight, and not see an echo of the made-up legal system designed specifically for Guantánamo detainees

<sup>83</sup> El Akkad, *Introduction* cit., p. v.

<sup>84</sup> Mirk, *Guantánamo Voices* cit., p. 186.

<sup>85</sup> Cfr. Ivi, pp. 191-192.

- an ad-hoc solution intended to skirt all the existing rules, to produce the desired results at any cost.<sup>86</sup>

Più profondamente, il contenuto della storia apre a una riflessione più ampia, che concerne la responsabilità di ciascuno di fronte al silenzio che circonda Guantánamo. Nell'introduzione, denunciando in maniera chiara e provocatoria il silenzio come forma di violenza, El Akkad afferma: «Unless we confront these impulses, they will resurface and give rise to new nightmares - nightmares whose victims and perpetrators we will be forced, once more, to begin instantaneously forgetting».<sup>87</sup> Inoltre, la responsabilità a cui ogni persona è chiamata emerge nelle citazioni che incorniciano la storia. La prima è una citazione di Rebecca Solnit: «Your opponents would love you to believe that it's hopeless, that you have no power, that there's no reason to act, that you can't win. Hope is a gift you don't have to surrender, a power you don't have to throw away».<sup>88</sup> Al termine dell'ultimo capitolo, segue una frase di Fred Korematsu: «One person can make a difference, even if it takes forty years».<sup>89</sup> Osservando la collocazione a cornice delle due citazioni rispetto alla storia, si comprende l'intento di Sarah Mirk attraverso *Guantánamo Voices* e la sfida rilanciata a ogni lettore, come se l'opera si presentasse come piccolo antidoto al silenzio, che seppur non sarà sufficiente a cambiare la realtà, nasce dalla speranza e dall'assunzione di una responsabilità personale.

<sup>86</sup> El Akkad, *Introduction* cit., p. vii.

<sup>87</sup> Ivi, p. viii.

<sup>88</sup> Mirk, *Guantánamo Voices* cit., p. xvi.

<sup>89</sup> Ivi, p. 179.

SECONDA PARTE  
STRUTTURA CORALE



## *Struttura corale*

Uno studio sulla struttura corale è produttivo poiché consente una miglior comprensione della morfologia di genere e del senso delle singole opere. Dal momento che la struttura corale è la proiezione formale della funzione dominante, ossia della collettività assunta come paradigma rappresentativo, si tratterà di mostrare come i principali dispositivi narrativi aderiscano – in maniera diversa – al paradigma. In particolare, verrà mostrato come ogni funzione narrativa assuma valore paradigmatico attraverso l'esaltazione dei tratti strutturali del medium fumetto. Per ogni caso di studio sono stati presi in esame sei dispositivi riconducibili a tre livelli di analisi: le retoriche materiali, che comprendono i dispositivi del paratesto e del layout; le retoriche elocutive; e le retoriche narrative, che includono le funzioni narratologiche della voce, della focalizzazione e del sistema spaziotopico.

Per quanto riguarda le retoriche narrative, è necessaria una precisazione. Da un punto di vista metodologico, si assumeranno gli strumenti offerti dalla narratologia medium-specifica del fumetto. Questi saranno utilizzati a partire dai presupposti teorici della narratologia transmediale, utili per ragionare sull'applicazione e sulla funzionalità in ambito visuale di concetti ideati nel contesto della teoria letteraria. Innanzitutto, come afferma Jan-Noël Thon, bisogna evidenziare che, nonostante la narratologia contemporanea superi gli assunti della narratologia classica e neoclassica, gli approcci tradizionali continuano a essere un punto di confronto e ad avere un'influenza importante.<sup>1</sup> L'obiettivo della narratologia transmediale è unire considerazioni teoriche (astratte) e un metodo modulare per un'analisi concreta delle rappresentazioni attraverso i media.<sup>2</sup> In altre parole, si tratta di definire strumenti narratologici prototipici,<sup>3</sup> capaci di affrontare quelli che Marie-Laure Ryan identifica come tre nodi problematici da un punto di vista metodologico:

The first is the temptation to regard the idiosyncrasies of individual texts as features of the medium. [...] The second danger is what Liv Hausken describes,

<sup>1</sup> Cfr. J.-N. Thon, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, U. of Nebraska P., Nebraska 2016, Edizione digitale.

<sup>2</sup> Cfr. Ivi.

<sup>3</sup> Cfr. Ivi.

in the concluding essay of this book, as media blindness: the indiscriminating transfer of concepts designed for the study of the narratives of a particular medium (usually those of literary fiction) to narratives of another medium. The third caveat is what I call “radical relativism.” It resides in the belief that, because media are distinct, the toolbox of narratology must be rebuilt from scratch for every new medium.<sup>4</sup>

Alla luce di tali considerazioni, una narratologia del fumetto modula i concetti narratologici tradizionali adattandoli alla specifica medialità<sup>5</sup> del medium verbovisivo.

Lo studio del graphic novel di reportage verrà realizzato in due fasi. Siccome l’oggetto dell’indagine è la morfologia di genere, l’esame della struttura corale partirà da un’analisi integrale dell’archetipo, volta a mettere in luce la cooperazione di tutti i dispositivi narrativi nell’adesione al paradigma rappresentativo: infatti le funzioni narrative assumono senso solamente nel loro funzionamento sistemico. La seconda parte consiste nell’analisi comparativa dei singoli dispositivi narrativi dei rimanenti casi di studio.

<sup>4</sup> M.L. Ryan (a cura di), *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*, U. of Nebraska P., Nebraska 2004, pp. 33-34.

<sup>5</sup> Con ‘medialità’ si intendono le qualità medium specifiche del medium; in questo caso si fa riferimento soprattutto il carattere verbovisivo del sistema semiotico del fumetto, Cfr. Thon, *Transmedial Narratology* cit.

## Palestina: *analisi morfologica dell'archetipo*

### 4.1. Paratesto

La prima componente che occorre esaminare è il paratesto, poiché il titolo, la copertina e altre zone liminari sono i primi tratti attraverso cui l'opera viene presentata al lettore. Prima di addentrarsi nell'analisi, è necessario ricordare che il paratesto non risponde solo agli intenti dell'autore, ma anche a quelli dell'editore, come sottolinea Genette in *Soglie* definendo il peritesto editoriale.<sup>1</sup>

Per lo studio del paratesto di *Palestina* verrà presa in analisi l'edizione in volume unico pubblicata da Fantagraphics Books nel 2003.<sup>2</sup> La pubblicazione in volume unico è già sintomo di un progetto: infatti, la scelta editoriale di raccogliere i nove volumi originari è motivata dalla narratività possibile nel formato lungo, da un messaggio comunicabile nella complessità anche editoriale dell'opera.

Come segnala Monti, il corredo testuale è particolarmente importante nei fumetti di realtà.<sup>3</sup> *Palestina* infatti ha un paratesto ricco, che comprende numerosi elementi direttamente riconducibili alla responsabilità dell'autore. Innanzitutto, si osserva che la copertina è interamente occupata dal disegno: si tratta di una parte di una tavola dello stesso Sacco, che compare nella la sezione *Refugeeland*, secondo Edward Said una delle parti meglio riuscite del fumetto,<sup>4</sup> in cui Sacco racconta di un campo pro-

<sup>1</sup> Cfr. G. Genette, *Soglie. I dintorni del testo* [1987], Einaudi, Torino 1989, p. 17.

<sup>2</sup> L'edizione del 2003 è la quinta ristampa della prima edizione in formato libro del 2001. Rispetto all'edizione del 2001, vi sono alcune differenze tipografiche (come il colore e la collocazione del titolo in copertina). Tuttavia, ho ritenuto tali cambiamenti poco rilevanti ai fini della ricerca.

<sup>3</sup> Cfr. Monti, *I "Quaderni Ucraini" di Igort* cit., p. 254.

<sup>4</sup> «Nowhere does Sacco come closer to the existential lived reality of the average Palestinian than in his depiction of life in Gaza, the national Inferno. The vacancy of time, the drabness not to say sordidness of everyday life in the refugee camps, the network of relief workers, bereaved mothers, unemployed young men, teachers, police, hangers-on, the

fughi palestinese nella striscia di Gaza. La stessa immagine occupa anche la quarta di copertina. Il disegno in bianco e nero<sup>5</sup> ritrae un campo profughi visto dall'alto, da una prospettiva impersonale, che cattura numerosi dettagli di uno scenario molto caotico, ma estremamente vivo. Nella parte inferiore della copertina c'è il titolo, rosso con i bordi gialli, in contrasto con i toni grigi del disegno. Con estrema semplicità, il titolo *Palestina* sottolinea il radicamento cronotopico proprio del graphic novel di reportage, centrale a partire dal lavoro sul campo del reporter. Nella parte superiore della copertina compare la scritta «The landmark work of comics journalism from the creator of Save Area Gorazde – finally complete in one volume». Da ultimo, nella parte inferiore a destra, viene citata l'introduzione del volume di Said: «“Gripping... a political and aesthetic work of extraordinary originality”. - From the new introduction by EDWARD W. SAID». Risulta evidente che già nella copertina sono presenti alcuni indizi fondamentali per comprendere *Palestina*: si parla di monumento del comics journalism, in volume unico, di un'opera estetica e politica. Inoltre, il fatto che sia stata scelta una tavola in cui Sacco non è raffigurato sposta l'attenzione su tutte le altre figure rappresentate, ossia sulla collettività, ritratta nei minimi dettagli di una scena quotidiana.

Non appena aperto il libro c'è una dedica: «Dedicated to Kenji, Erlis, Jamileh, Jad, Jemal, and Shafeek». Il primo dato in cui si imbatte il lettore sono dei nomi, presumibilmente appartenenti a persone comuni come tante; anche in questo caso la vicinanza al paradigma rappresentativo della collettività è evidente.

Segue la prima introduzione, *Homage to Joe Sacco* di Edward Said, che può essere interpretata come una risposta a Sacco, il quale all'interno dell'opera dedica una sezione a Said. Infatti, nell'ultima sezione del Capitolo Sei Sacco racconta di come l'amore per lo scrittore sia stato uno dei fattori che lo ha spinto a visitare i Territori occupati:

ubiquitous tea or coffee circle, the sense of confinement, permanent muddiness and ugliness conveyed by refugee camps, which is so iconic to the whole Palestinian experience: these are rendered with almost terrifying accuracy and, paradoxically enough, gentleness at the same time. Joe the character is there sympathetically to understand and to try to experience not only why Gaza is so representative a place in its hopelessly overcrowded and yet rootless spaces of Palestinian dispossession, but also to affirm that it is there, and must somehow be accounted for in human terms, in the narrative sequences with which any reader can identify». Said, *Homage to Joe Sacco* cit., pp. iv-v.

<sup>5</sup> È interessante notare che le copertine delle edizioni in nove volumi sono immagini a colori non tratte dalla storia, tendenzialmente meno serie, più grottesche e ironiche di quelle adottate per l'edizione a volume unico. Tale differenza suggerisce la concezione diversa, più seria e impegnata, del formato editoriale *long form*.

After Larry goes to bed, I poke around his library and select Edward Said's 'Orientalism'... The talk with Larry has sharpened my wits and I make it through a couple dozen pages of Said's dense prose... I like Edward Said... He's a Palestinian-American, a professor at Columbia... His 'The Question of Palestine' is one of the reasons I am here... Tomorrow I'm going to another camp, Jabalia... I'd rather not... I'd rather sit around a heater with people like Larry and read Edward Said...<sup>6</sup>

Si tratta dunque di una prefazione allografa originale che assolve le funzioni di presentazione e di raccomandazione.<sup>7</sup> Da un lato, Said dà delle informazioni utili per meglio comprendere la narrazione che seguirà, sia da un punto di vista storico-politico, sia da un punto di vista narrativo. Dall'altro, raccontando di sé e della propria esperienza di lettura di *Palestina*, Said valorizza esplicitamente il lavoro di Sacco. La scelta editoriale di dare uno spazio alla voce critica di Said è una modalità efficace per mettere in luce i significati profondi dell'opera, cosa che rischierebbe un effetto ridicolo e puramente autograticante se letto nella prefazione dell'autore.<sup>8</sup>

Successivamente, vi è la *Prefazione dell'Autore all'edizione integrale di Palestina*, scritta nel luglio 2001. Riprendendo la terminologia di Genette, si tratta di una prefazione autoriale originale – seppur posteriore alla prima pubblicazione di *Palestina* su rivista –, che ha «come funzione cardinale quella di assicurare una buona lettura del testo».<sup>9</sup> In questa breve pagina, l'autore informa il lettore circa la genesi dell'opera, segnalando le fondamentali fasi di pubblicazione e lasciando intendere l'intenzionalità della raccolta in volume unico. Inoltre, Sacco descrive l'occasione da cui nasce l'opera, per poi spiegare come la situazione tra Palestina e Israele si sia evoluta negli anni successivi. È chiaro come l'intento sia sottolineare che il proprio lavoro racconta solo una parte del conflitto, che invece è proseguito nella Grande Storia, oltre i confini della narrazione contenuta in *Palestina*: «This book is about the first intifada against the Israeli occupation, which was beginning to run out of steam at the time of my visit. As I write these words, a second intifada is taking place because, in short, Israeli occupation, and all the consequences of the domination of one people by another, has not ceased».<sup>10</sup> Occorre evidenziare altri due strumenti di lettura offerti al lettore. Nella seconda parte della prefazione, Sacco esplicita la storia che raccon-

<sup>6</sup> Sacco, *Palestine* cit., p. 177.

<sup>7</sup> Cfr. Genette, *Soglie* cit., pp. 159-261.

<sup>8</sup> Cfr. R. Barthes, Prefazione a B. Morrissette, *Les romans de Robbe-Grillet*, in Genette, *Soglie* cit., p. 271.

<sup>9</sup> Ivi, pp. 170-194.

<sup>10</sup> Sacco, *Palestine* cit., p. vi.

terà: «This book is about the first intifada against the Israeli occupation».<sup>11</sup> Tuttavia, nelle righe precedenti, è possibile scorgere un dettaglio che precisa quale sarà il vero oggetto di indagine: «The “peace process” has not provided the Palestinian people living in territory conquered by Israel in 1967 with many tangible benefits. [...] The lives of Palestinian workers and their families have been made even more wretched than they were this work was first published».<sup>12</sup> Emerge, di nuovo, la centralità della collettività palestinese nella sua dimensione quotidiana.

Da ultimo, si segnala che, nonostante non sia presente un vero e proprio indice, il racconto di *Palestina* è accuratamente scandito da intertitoli. La narrazione è infatti divisa in nove capitoli – ossia gli originari nove numeri della serie pubblicata su rivista – denominati da titoli generali di regime rematico, ciascuno diviso in un numero variabile di sottosezioni recanti un titolo tematico.<sup>13</sup> Ciò che risulta più interessante sono i titoli delle sottosezioni, che osservati complessivamente suggeriscono al lettore informazioni rispetto alla storia. Si tratta spesso di nomi di città o località, a sottolineare il radicamento cronotopico della storia e il lavoro sul campo di Sacco. Altri titoletti si riferiscono invece a persone, come a elencare gli individui incontrati da Sacco nel viaggio, che complessivamente costituiscono la collettività. Altri ancora sono metariflessivi (*Eye of the Beholder*, *Getting the story* o *Through other eyes*): riguardano il lavoro del reporter, l'aspetto documentaristico e il lavoro sul campo finalizzato alla scrittura di un'opera.

#### 4.2. Layout di pagina

Il layout di pagina è un altro indicatore formale importante che riflette il ruolo paradigmatico della collettività. Innanzitutto, occorre comprendere il funzionamento del layout come elemento strutturale del fumetto. Il punto di partenza sta nel considerare il fumetto come un «sistema semiotico caratterizzato da multimodalità e simultaneità»,<sup>14</sup> in cui «sia la *mise-en-page* che la *mise-en-scene* della narrazione si basano sul non-detto-ma-mostrato».<sup>15</sup> Per definire il layout Calabrese e Zagaglia usano il termine «narrazione multipannello»;<sup>16</sup> ancora più specificamente, Beatens and Frey descrivono il graphic novel come «multiple-frame-narratives presenting

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> *Ibidem*.

<sup>13</sup> Cfr. Genette, *Soglie* cit., p. 293.

<sup>14</sup> Calabrese, Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel?* cit., p. 70.

<sup>15</sup> Ivi, p. 39.

<sup>16</sup> Ivi, pp. 40-41.

single frame segments»,<sup>17</sup> in cui è possibile identificare tre livelli di strutturazione delle vignette: la striscia, la pagina e il libro. Tuttavia, per meglio comprendere un generale modello organizzativo del layout e delle vignette, occorre considerare altri tre elementi che descrivono la relazione tra le vignette. Il primo è la sequenzialità: il contatto tra due *frames* può essere solo sequenziale. Ciononostante, una struttura sequenziale è resa più complessa da un secondo elemento, ossia la translinearità, e dunque da un'organizzazione translineare dei *frames*, di cui un tipico esempio è la pagina-scacchiera di *Sandman* di Neil Gaiman. L'ultimo elemento è la simultaneità. Infatti, come sottolinea Hatfield, l'organizzazione delle immagini in *frames* è interpretabile come sequenziale se l'immagine è concepita linearmente, ossia come un momento in una sequenza di eventi; ma se si pone al centro dell'attenzione il layout di pagina, l'immagine è un elemento grafico parte di un design atemporale. Secondo quest'ultima prospettiva, i livelli di strutturazione del layout di pagina andranno osservati secondo un criterio di simultaneità, considerando la pagina come oggetto da guardare e leggere nella sua modalità olistica.<sup>18</sup> L'osservazione di tutti questi sei elementi e delle loro interazioni non può escludere un'attenzione al ruolo dei *gutters*, in particolare come cardine della tensione tra i meccanismi di «breakdown» e «closure».<sup>19</sup> Tale tensione è affrontata da Hatfield: «there is a tension between the concept of “breaking down” a story into constituent images and the concept of laying out those images together on an unbroken surface. This tension lies at the heart of comics design – and poses yet another challenge to the reader».<sup>20</sup>

È chiaro, dunque, come il layout di pagina consista in organizzazioni complesse, che tuttavia non devono essere concepite in maniera rigida, ma che al contrario funzionano per il loro intrinseco carattere interattivo, dovuto alla loro versatilità semiotica. Assumendo il pensiero di Hatfield, che privilegia il punto di vista del lettore, è proprio il fruitore a semantizzare l'organizzazione del layout e delle vignette, muo-

<sup>17</sup> Baetens, Frey, *The Graphic Novel* cit., p. 104.

<sup>18</sup> Hatfield, *Alternative Comics* cit., p. 52.

<sup>19</sup> «The process of dividing a narrative into such images [...] can be called *breakdown*, [...] a term of art that refers to the rough drawings made in the process of planning out a comic story, the reverse process, that of reading through such images and inferring connections between them, has been dubbed [...] “closure” by McCloud, in keeping with the reader-response emphasis in his *Understanding Comics*. In fact, “breakdown” and “closure” are complementary terms, both describing the relationship between *sequence* and *series*: the author’s task is to evoke in imagined sequence by creating a visual series (a breakdown), whereas the reader’s task is to translate the given series into narrative sequence by achieving closure. Again, the reader’s role is crucial; [...] the relationship between pictures are matter of convention, not inherent connectedness». Ivi, p. 41.

<sup>20</sup> Ivi, p. 48.

vendosi tra due poli: una lettura intensiva paradigmatica, «orientata alla decodifica della singola immagine»<sup>21</sup> e una lettura estensiva e sintagmatica, «orientata alla comprensione delle relazioni semantiche tra le immagini componenti una strip».<sup>22</sup>

La variazione del rapporto tra l'immagine e i sei livelli di organizzazione è stata variamente spiegata attraverso diversi modelli descrittivi. Baetens e Frey ricordano la tassonomia di Benoît Peeters, basata sulla variabilità delle relazioni tra narrazione e composizione;<sup>23</sup> la tassonomia di Thierry Groensteen, che problematizza il modello di Peeters a partire da due domande, relative rispettivamente alla regolarità o irregolarità del layout e alla sua discretezza o ostentazione;<sup>24</sup> da ultimo, viene considerato il già citato modello di Charles Hatfield basato su quattro tensioni.<sup>25</sup> Inoltre, Baetens e Frey specificano che la complessità dell'organizzazione del layout di pagina non è mai da osservare autonomamente, ma sempre in rapporto allo stile e alla combinazione tra parola e immagine. Questi tre elementi sono a loro volta da mettere in relazione alla dimensione narrativa. Il legame tra organizzazione del layout e narrazione non è strutturato sistematicamente, ma dipende in gran parte dal lettore, che alimenta un flusso multilineare:

Mentre la narrazione verbale è lineare e sequenziale, il graphic novel imbocca la strada della "solidarietà iconica", che mescola i *panels*, ricomponendo *planches* di grado superiore alle pagine a stampa e dà luogo a plessi semantici di elevata complessità logico-formale. Se il concetto di intreccio descrive nel graphic novel un "modello di organizzazione che non è quello del nastro o della catena (narrazione monomodale), bensì della rete," si comprende [...] [la] frizione tra linea narrativa del discorso narrante e linea cronologica della storia narrata. [...] Gli autori decostruiscono la linearità cronologica a favore del principio di simultaneità e di tempo reale [...], mentre spetterà al lettore riorganizzare l'ordine degli eventi.<sup>26</sup>

È chiaro che l'organizzazione del layout di pagina si basa su un funzionamento estremamente complicato. Una simile complessità è accentuata e resa manifesta da Joe Sacco. In *Palestina* il layout è totalmente segnato dall'irregolarità:

<sup>21</sup> Calabrese, Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel?* cit., p. 48.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

<sup>23</sup> Cfr. Baetens, Frey, *The Graphic Novel* cit., pp. 108-122.

<sup>24</sup> Cfr. Ivi, pp. 123-127.

<sup>25</sup> «four tensions that are fundamental to the art form: between *codes* of signification; between the *single image* and the *image-in-series*; between *narrative sequence* and *page surface*; and [...] between *reading-as-experience* and the text as *material object*». Ivi, p. 36.

<sup>26</sup> Calabrese, Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel?* cit., p. 51.

It featured boxes text in slanted, itchy handwriting – clauses or phrases, sometimes full sentences, most punctuated with exclamation points – spiraling down from the top left-hand corner of the page, producing a disorienting zigzag effect. This crumbling stairway of words is eventually interrupted by a speech balloon, all in capital letters: “THERE ARE MUSLIMS AND THERE ARE MUSLIMS”.<sup>27</sup>

Se la tendenza all'irregolarità nel layout è tipica delle narrazioni di Joe Sacco, tuttavia è inevitabile notare che in *Palestina* si tratta di un atteggiamento particolarmente e progettualmente marcato: «Sacco's practice in relation to frame shape and layout has evolved. His earlier work has a chaotic, comic-book energy. In *Palestine*, irregular-shaped frames are overlaid over images that bleed to the edge of the page, disrupting the conventional linear progression that uses the gutter to manage spatiotemporal transitions». <sup>28</sup> Infatti, la pronunciata irregolarità del layout e la costante variazione nell'organizzazione delle vignette sono sempre funzionali al contenuto della narrazione. L'irregolarità del layout vuole essenzialmente rompere la linearità con cui il conflitto israelo-palestinese viene tradizionalmente raccontato: infrangere l'artificiale linearità della cronaca dei media occidentali, soffermandosi su frammenti di piccole storie di uomini dimenticati dalla Storia.

There's no obvious spin, no easily discernible line of doctrine in Joe Sacco's often ironic encounters with Palestinians under occupation, no attempt to smooth out what is for the most part a meager, anxious existence of uncertainty, collective unhappiness, and deprivation, and [...] a life of aimless wandering within the place's inhospitable confines, wandering and mostly waiting, waiting, waiting. [...] The unhurried pace and the absence of a goal in his wanderings emphasizes that he is neither a journalist in search of a story nor an expert trying to nail down the facts in order to produce a policy. Joe is there to be in Palestine [...] Joe is there to find out why things are the way that are and why there seems to have been an impasse for so long.<sup>29</sup>

L'organizzazione del layout contribuisce a creare la non-narrazione di *Palestina*. Questa sorta di decostruzione narrativa da una parte riflette la critica di Sacco ai media occidentali, a cui contrappone una narrazione sugli 'altri nella loro concretezza'; dall'altra parte, contribuisce a restituire meglio l'alterità dell'altro nella sua concretezza', ad esempio dando maggior intensità a certi shock, oppure massimizzando l'idea di oppressione:

<sup>27</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 202.

<sup>28</sup> Miller, *Joe Sacco, Graphic Novelist as Political Journalist* cit., p. 400.

<sup>29</sup> Said, *Homage to Joe Sacco* cit., pp. iii-iv.

Sacco's frames rarely have the function of acting as containers for anguish [...] On the contrary they can maximize psychic oppression: [...] with shocking intensity, in the "Moderate Pressure" episode from Palestine, when the smaller and smaller panels convey the claustrophobia suffered by Ghassan, whose prison cell, says Vågnes, becomes "the entire world". A sense of confinement is reinforced by inner frames formed by prison fencing in inner frames formed by doors never represent security, but are frequently kicked in or forced open at gunpoint. As Adams says, domestic spaces are portrayed as "sites of anxiety", the antithesis of shelter.<sup>30</sup>

Come anticipato, l'organizzazione del layout si caratterizza per un consistente lavoro di frammentazione, stratificazione e giustapposizione delle vignette: «In some cases, elements of the image not only invade the space of the gutter, but break through the picture plane, the comic "fourth wall"». <sup>31</sup> Tale strutturazione è volta a restituire una comprensione critica e complessa del conflitto.

L'irregolarità del layout, segnata da rotture, piani sfondati, sovrapposizioni, ha come effetto un'enfaticizzazione della violenza. Di nuovo, la linearità della narrazione storica viene infranta per mostrare ciò che i media occidentali nascondono, la vera storia delle vittime palestinesi in carne e ossa. Come sottolinea Ann Miller: «Sacco thereby draws "a deeper attention to the context of violence caused by the military occupation", as the reader is "unmoor(ed) from the familiar gutter-closure mechanism"». <sup>32</sup> Un esempio si trova nella sezione *Return* (Primo Capitolo), in cui Lord Balfour, dopo aver firmato la cosiddetta Dichiarazione Balfour nel 1917, è raffigurato in una lussuosa stanza piena di libri, seduto a sorseggiare tè, senza accorgersi che la testa di un palestinese – espulso dal proprio villaggio proprio a causa della Dichiarazione – si sovrappone al *gutter* sconfinando nel pannello in cui si trova Lord Balfour stesso. Qui Sacco denuncia implicitamente – ossia attraverso l'uso del layout – la violenza nei confronti del popolo palestinese, «people whose suffering and unjust fate have been scanted for far too long and with too little humanitarian and political attention». <sup>33</sup>

Quindi, se la complessità del layout nel fumetto dipende in gran parte dalla tensione tra *breakdown* e *closure* che ruota intorno ai *gutters*, in *Palestina* questo meccanismo viene esaltato fino a esplodere. Infatti, tale tensione non può essere infranta dall'autore, dal momento che questa dipende per lo più dall'atteggiamento del lettore; piuttosto, Sacco enfatizza la tensione tra *breakdown* e *closure* fino a creare degli

<sup>30</sup> Miller, *Joe Sacco, Graphic Novelist as Political Journalist* cit. p. 400.

<sup>31</sup> Ivi, pp. 400-401.

<sup>32</sup> Ivi, p. 400.

<sup>33</sup> Said, *Homage to Joe Sacco* cit., p. v.

effetti disturbanti sul piano sequenziale – la linearità è continuamente impedita al lettore dall'irrompere di personaggi fuori posto o da immagini che fuoriescono dalla propria cornice –, finalizzati a riflettere nella forma il messaggio che Sacco trasmette nella narrazione.

Dunque, è chiaro come l'uso del layout sia finalizzato a restituire una comprensione critica e complessa del conflitto e della sensazione di caos percepita dai palestinesi e da Sacco stesso.

### 4.3. *Stile*

Lo stile è dove meglio emerge la rifunzionalizzazione delle convenzioni del fumetto operata da Sacco in *Palestina*: la complessità testimoniale dei tempi moderni viene restituita enfatizzando l'idioma proprio del medium.

Per un'analisi dello stile, si assumeranno i parametri adottati da Baetens e Frey in *The Graphic Novel*. Si consideri il concetto di *graphiation*:

This concept, which can be read as a neologism for 'visual enunciation' or 'graphic expression', refers to the fact that the hand and the body – as well as the whole personality of an artist – is visible in the way he or she gives a visual representation of a certain object, character, setting, or event. It allows for a wide range of possible styles, which can be placed on a sliding scale between two extreme positions: the highly subjective style [...] and the decidedly objective style [...]. Graphiation is a powerful tool to examine in detail the varying degrees of visual presence of an author in his or her work.<sup>34</sup>

La nozione di *graphiation* aiuta a comprendere come (e in che grado) il primo livello percettivo in cui si imbatte il lettore è la sensorialità autoriale. Nel campo del graphic novel di reportage, tale concetto assume uno spessore particolare, in quanto indice dell'esperienzialità dell'autore durante il lavoro sul campo, che – come già spiegato – è il primo oggetto del racconto nelle opere appartenenti al genere. Tuttavia, occorre ricordare che con *graphiation* non si intende libero soggettivismo, ma la resa soggettiva di un intento progettuale, che nel caso del genere in analisi coinvolge anche la promessa di veridicità:

As hard as those stories were to hear in person, it was easier to hear those stories than it was to draw those stories. [...] Because when you're hearing the stories and you're trained as a journalist. [...] You're very clinical about it; almost like a technician. There's a coldness. [...] When you're drawing it's

<sup>34</sup> Baetens e Frey, *The Graphic Novel* cit., p. 137.

hard to be distanced. In fact you have to inhabit what you're drawing – the person you're shooting and the person falling to the ground. You have to feel how their hands would be placed and so on. You find yourself almost doing this reflexively with your own body, to find out how you would draw those muscles.<sup>35</sup>

In *Palestina* l'indice di soggettività autoriale espresso dal concetto di *graphiation* emerge con assoluta evidenza: sia la sensorialità, sia il progettuale atteggiamento realistico nei confronti della collettività vengono esasperati.

La critica concorda nell'affermare che la cifra dello stile di Sacco è l'accumulo di dettagli. Infatti, l'attenzione per il dettaglio è la modalità attraverso cui lo stile riflette il contenuto dell'opera: nella stratificazione di dettagli si può rintracciare l'adesione dello stile al paradigma rappresentativo dell'«alterità dell'altro nella sua concretezza».

Sacco's work frames itself around producing a concrete picture of the other through capturing the rhythms and details of both ordinary and extraordinary experience. Sacco's drawing involves painstaking attention to detail, dramatically evident in crowd scenes in which he draws upward fifty individuated faces, or striking panoramic views in which he thoroughly, meticulously draws buildings, streets, and fields of a specific location. This is the work of mapping lives and landscapes. Sacco locates people in time and, importantly, space.<sup>36</sup>

Infatti, l'estrema densità di dettagli mira a ridare concretezza e plasticità agli individui della collettività, sottraendoli all'oblio della Storia e dell'informazione mainstream.<sup>37</sup> A tal proposito, Sacco parla della propria propensione stilistica in termini di «slow journalism»:<sup>38</sup>

<sup>35</sup> Burrows, *The Myth Of Objective Journalism* cit.

<sup>36</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 216.

<sup>37</sup> In un'intervista successiva a *Safe Area Gorazde*, Sacco spiega il proprio metodo di lavoro, valido anche nel caso di *Palestina*: «Il vantaggio principale che avevo in Bosnia era di non dover fornire una storia ogni giorno. [...] Io ho potuto incontrare la gente, conoscerla e farmi conoscere, scoprire lentamente le loro storie. Nessuno prima di rispondermi aspettava che qualche altro gli suggerisse cosa dirmi. [...] Credo che il fumetto [possa] fornire molte informazioni visuali che facciano di Gorazde un luogo reale all'occhio del lettore. E non solo il luogo, ma le persone, perché attraverso gli sfondi si può vedere [quel che stanno passando]». M. Clemente, *Intervista a Joe Sacco*, Komix.it, in Fasiolo, *Italia da fumetto* cit., pp. 19-20.

<sup>38</sup> J. Sacco, *Chicago Creative Writing Workshop*, in Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 201.

Sacco's comics are resolute in their slowness – for the creator, in terms of his production time, and for the reader, in terms of navigating dense narrative surface. Palestine took two months to research and three years to draw [...]. This pits Sacco's style of journalism against much (spectacular) media and especially against [...] today's quick-cut "present tense only" mode of watching. Indeed, [...] the slowness of Sacco's comics is both a mode of ethical awareness and an implicit critique of superficial news coverage. The thicket of words and images on any given page of Sacco's work present what can often feel like a surfeit of information, and his pages demand substantial cognitive engagement – especially in how a reader figures the connection of words and images, since Sacco's irregular text boxes, which often split sentences, float all over the page at different angles. Even fans of Sacco's work acknowledge what can be its exhausting aspect.<sup>39</sup>

È chiaro come l'accumulo di informazioni sia volto a restituire la complessità della Storia e dunque la verità di un popolo. Di nuovo torna l'idea di non-narrazione: la storia viene rallentata dallo stile, dall'eccesso di informazioni, che costringe a uno sguardo non lineare lungo le pagine, a un impegno cognitivo rilevante nella ricezione dell'opera, perché il lettore viene come gettato nella complessa e atroce verità del conflitto israelo-palestinese. Come il layout, anche lo stile è volto a restituire il caos dell'esperienza dell'artista-reporter e della collettività nei Territori occupati:

*Palestina* è un viaggio con lui, è attraverso i suoi occhi che vediamo i fatti, è lui che racconta. I fatti si mescolano alle sue impressioni. [...] *Palestina* si snoda come un diario in cui momenti di caos (visivo e narrativo) si alternano a momenti più calmi. [...] E d'altronde è il sentimento del caos quello che regna nei Territori occupati [...] allo stesso tempo i contenuti delle interviste sono tutt'altro che caotici: i racconti delle crudeltà e ingiustizie subite sono dettagliati, razionali, quasi distaccati.<sup>40</sup>

Dunque, se l'indice di soggettività di Joe Sacco consiste in uno stile realistico in grado di restituire l'esperienza dell'altro (e quindi l'alterità dell'altro), occorre sottolineare che spesso tale atteggiamento viene esasperato: l'ossessione per il dettaglio e l'accumulo di informazioni conducono all'esagerazione, generando effetti grotteschi e rappresentazioni caricaturali.

As we see in the opening page of *Palestine*, Sacco's rendering in his comics [...] holds tension 'realism' and what would seem to be its other: 'cartooning'. Historical graphic narratives are openly interpretative in term of style: while

<sup>39</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., pp. 201-202

<sup>40</sup> Fasiolo, *Italia da fumetto* cit., pp. 16-17.

they represent real lives, they neither aspire to nor perform the [putative] transparency of photography or film. [...] Sacco [...] prizes representational collision. [...] Sacco's style is by turns meticulously photorealistic and brilliantly caricatural, and even [...] in some portion abstract.<sup>41</sup>

Tuttavia, nel corso dell'opera si può notare un'evoluzione verso un maggior realismo, poiché Sacco vuole evitare rappresentazioni troppo stereotipate, in virtù del patto di veridicità. Infatti, in contrapposizione agli eccessi grotteschi ravvisabili nello stile è interessante considerare le interviste (Fig. 11), in cui sembra predominare quell'atteggiamento clinico, distanziato con cui lo stesso Sacco descrive il proprio lavoro di reporter. Tale cambiamento è progettuale: la minor soggettività autoriale lascia spazio all'altro, che viene dunque restituito nella sua integrità, senza caricature, con una maggior regolarità nella disposizione delle immagini e del testo. Le testimonianze dei membri della collettività, infatti, sono le zone narrative in cui meglio si realizza la concretizzazione dell'altro da un punto di vista stilistico.<sup>42</sup>

Dunque, considerando la sbilanciata oscillazione tra uno stile realistico e le tendenze caricaturali, risulta interessante rifarsi nuovamente al pensiero di McCloud, in particolare rispetto al *cartoon* come fattore essenziale per il coinvolgimento del lettore. In *Understanding Comics* l'autore spiega come il *cartoon* sia una particolare forma iconica<sup>43</sup> che – astruendo più o meno il dettaglio della raffigurazione realistica – funziona come rappresentazione concettuale, rendendo possibili azioni di riempimento concettuale e identificazione da parte del lettore.<sup>44</sup> In particolare, McCloud definisce il meccanismo di identificazione del lettore come «fenomeno dell'auto-consapevolezza non-visuale»,<sup>45</sup> sottolineando come questo possa applicarsi a tutto il

<sup>41</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 214.

<sup>42</sup> «Sacco's treatment of oral testimony is crucial to understanding how his comics acknowledge the particularity of the witness. He does not merely quote testimony in his works but further gives it form in drawing. Sacco's basic comic methodology becomes a condition of mutual address. Through his research he is an interlocutor for testifying witness; he then joins the 'visual voice' with the substance of language to also produce visual, pictorial, substance». Ivi, p. 206.

<sup>43</sup> «Uso la parola "icona" per indicare qualsiasi immagine utilizzata per rappresentare una persona, un luogo, un oggetto o un'idea», McCloud, *Capire, Fare e Reinventare il Fumetto* cit., p. 35.

<sup>44</sup> «Quando guardate una foto o un disegno realistico di un volto... vedete il volto di qualcun altro. Ma quando entrate nel mondo dei cartoon... vedete voi stessi. [...] Il cartoon è un vuoto nel quale vengono risucchiate le nostre identità e la nostra consapevolezza... un guscio vuoto che occupiamo e che ci permette di viaggiare in un'altra realtà. Non osserviamo solamente un cartoon, lo diventiamo.», Ivi, pp. 44-45.

<sup>45</sup> Ivi, p. 45.

nostro corpo e nell'interazione tra il nostro corpo e oggetti inanimati.<sup>46</sup> McCloud arriva così a distinguere «tutto ciò che proviamo nella vita» in due regni: «il regno del concetto» e «il regno dei sensi».<sup>47</sup> Confrontando lo stile impiegato in *Palestina* con il pensiero di McCloud risulta interessante notare che il basso grado di astrazione iconica proprio del realismo di Sacco allontana il lettore dal meccanismo di riconoscimento e identificazione del sé. Dunque, ribaltando l'argomentazione di McCloud, è possibile confermare che l'ossessione per il dettaglio di Joe Sacco guida all'affermazione dell'altro. Seguendo McCloud, i momenti più inclini allo stile grottesco e esagerato, più cartooneschi dunque, sarebbero in parte funzionali al coinvolgimento del lettore, al valore di esemplarità che rende possibile l'apertura conoscitiva.

Tornando ai parametri stilistici suggeriti da Baetens e Frey, per meglio comprendere lo stile bisogna considerare la suddivisione del materiale informativo tra parola e disegno e la composizione della pagina. Per essere precisi, è opportuno aggiungere che immagini e testo, nel farsi veicolo dell'informazione, possono essere allineati o meno sul piano temporale, su quello del narratore e rispetto alla focalizzazione. Tuttavia, in questa sede, basterà ricordare che l'immagine non può essere ridotta a mera illustrazione, in quanto il suo ruolo è completare la narrazione testuale sia aggiungendo informazioni sia offrendo un contrappunto di quanto viene narrato. La divisione del materiale informativo è sostanzialmente legata al *double code*. Hatfield, nell'analisi della tensione tra *word-code* e *image-code*, decostruisce l'idea sostenuta da molti critici secondo cui l'immagine trasmette informazioni in maniera trasparente – il lettore 'riceve' le informazioni attraverso un'esperienza passiva –, mentre il testo è portatore di complessità, dunque di significati che devono essere 'percepiti' tramite un'esperienza attiva. Al contrario, Hatfield afferma che nel fumetto i due codici si influenzano dal punto di vista funzionale: «words can be visually inflected, reading as pictures, while pictures can become as abstract and symbolic as word».<sup>48</sup> In altre parole, il testo assume carattere di visibilità e l'immagine si fa portatrice di significati che devono essere decodificati. La divisione informativa e l'influenza funzionale dei due codici sono aspetti che vanno considerati anche in relazione alla composizione della pagina. Infatti, un fondamentale tratto della commistione tra parola e immagine nel fumetto è che queste sono disegnate e occupano uno spazio specifico nella tavola. Per analizzare questi aspetti, Baetens e Frey forniscono il parametro della grammatestualità.<sup>49</sup> Il concetto di grammatestualità viene coniato dal

<sup>46</sup> Cfr. Ivi, pp. 46-47.

<sup>47</sup> Ivi, p. 47.

<sup>48</sup> Hatfield, *Alternative Comics* cit., p. 36.

<sup>49</sup> In realtà, Baetens e Frey affiancano alla nozione di grammatestualità il paratesto, deducendo dalla loro interazione quattro vere e proprie regole da seguire per l'analisi dello stile.

francese Jean-Gérard Lapecherie. Si prenda in considerazione la definizione data da Terry Harpold: «[The term is used] for describing aspects of written and printed text that are autonomous with regard to the reproduction of speech. In texts in which this autonomy is in evidence [...] the ‘graphic substance’ of the letter, line, and page, are foregrounded or are otherwise independent of the ‘phonic substance’ and discursive structures they may also represent».<sup>50</sup> Quindi, la sostanza grafica indicata dal concetto non può che essere anch’essa un indicatore percettivo per il lettore. Infatti, la grammatestualità contribuisce al riconoscimento della differenziazione funzionale propria del *double code*.

In *Palestina* l’influenza reciproca tra la funzione della parola e la funzione dell’immagine – sia per quanto riguarda la comunicazione informativa, sia per quanto riguarda la grammatestualità – è amplificata. Immagini e testo dialogano reciprocamente attraverso innumerevoli e sempre nuove combinazioni. Basti pensare al fatto che spesso l’apparato testuale sembra muoversi nella pagina come attraversando le vignette, costringendo il lettore a una lettura trasversale, anomala della pagina. Tale disposizione del testo suggerisce la possibilità di una lettura obliqua, che, andando oltre alle parole, costringe a attraversare l’ingombrante informazione visuale data da uno stile costruito per accumulo e eccesso. D’altra parte, l’immagine perde la propria immediatezza comunicativa, se non codificata attraverso la lettura trasversale suggerita dall’apparato testuale, il quale a sua volta assume senso solo in virtù della sua particolare disposizione nella pagina e della relazione con le immagini. Si prendano a esempio tre pagine tratte dalla sezione del Primo Capitolo *Eye of the Beholder*. Come suggerito dall’intertitolo, l’aspetto testimoniale visivo, di materialità dunque, è centrale. Sacco è a Gerusalemme e dall’alto delle mura della città vede una manifestazione contro l’occupazione dei coloni ebrei del villaggio palestinese di Silwan. Si imbatte in un israeliano del gruppo Pace Subito, con cui inizia a dialogare rispetto agli eventi di Silwan, alla possibilità di una pace e alla sua difficile posizione politica all’interno dell’esercito israeliano. Al termine del dialogo la manifestazione si è ormai affievolita, ma subito scoppia una mini-manifestazione ad opera dei palestinesi, «maybe 50 people. Some kids, some women... [...] raising more decibels in two minutes than I’ve heard all afternoon... I mean, they’re screaming like their lives depended on it!»<sup>51</sup> Nella rappresentazione di questa sequenza, i piani prospettici si

Cfr. Baetens, Frey, *The Graphic Novel* cit., pp. 157 e 158. In questa sede, si assumerà un approccio in parte più semplificato, poichè allo studio del paratesto è stato dedicato un paragrafo; le quattro regole verranno prese in considerazione qualora risultino particolarmente utili per illuminare tratti stilistici rilevanti ai fini dello studio.

<sup>50</sup> T. Harpold, *Ex-foliations: Reading Machines and the Upgrade Path*, in Baetens e Frey, *The Graphic Novel* cit., pp. 152-153.

<sup>51</sup> Sacco, *Palestine* cit., p. 20.

sovrappongono l'uno all'altro. Per quanto riguarda le immagini, sullo sfondo vi è la scena della manifestazione, rappresentata nel minimo dettaglio; su di essa sono disposte in modo disordinato altre vignette dai bordi irregolari, raffiguranti l'avvistamento della manifestazione dalle mura di Gerusalemme e il dialogo tra Sacco e il giovane israeliano. L'apparato testuale, invece, intreccia i balloon del dialogo tra i personaggi ai riquadri testuali in cui emerge la voce di Sacco-autore, mescolando informazioni e osservazioni provenienti da piani diegetici differenti. Inoltre, la disposizione del testo sulla pagina crea un ulteriore effetto di accumulo: i riquadri si sovrappongono allo sfondo e alle altre immagini, come se la parola andasse a imporsi sui disegni; i balloon valicano i confini della vignetta, imponendosi su altre immagini. Da ultimo, l'apparato testuale attraversa trasversalmente l'intera pagina: i commenti di Sacco narratore e i dialoghi sembrano quasi scandire la densa rappresentazione dei disegni. Osservando in particolare i commenti della voce narrante, si evidenzia la frammentazione del discorso in molteplici riquadri: ogni frammento assume senso solo se inserito nello sfondo disegnato della manifestazione. Allo stesso modo, le immagini della manifestazione, costruite per accumulo di dettagli, resterebbero mute se non fossero attraversate dalla voce di Sacco, che sembra percorrerle come per commentare ogni angolo di quanto sta accadendo.

Emerge chiaramente, dunque, come ancora una volta l'esaltazione di un tratto costitutivo del fumetto – l'influenza tra funzione-parola e funzione-immagine – sia la modalità attraverso cui Sacco aderisce alla funzione dominante della morfologia di genere. Infatti, parola e immagine trovano senso l'una nella sostanza materiale dell'altra: senza la loro componente di concretezza fisica, di «visuality»,<sup>52</sup> i due codici si risolverebbero in aride informazioni prive di referenti, e dunque distorte, fallaci. In questo senso si rivede la critica all'informazione mediatica occidentale, a cui Sacco oppone la visualità, «the concrete other».

#### 4.4. Voce

Nel fumetto la funzione narrativa della voce assume una caratterizzazione particolare. Infatti – essendo un medium multimodale – se da un lato la voce è rintracciabile solo nel codice verbale, dall'altro quest'ultimo è in correlazione con il codice visivo: la narrazione si realizza in termini di *visual storytelling*, dunque attraverso la parola e l'immagine. L'indissolubilità tra i due codici è la prima ragione della coralità: nel fumetto è possibile rappresentare contemporaneamente più voci distinte. Dall'altra parte, la coralità della voce è relazionalmente e funzionalmente legata anche al siste-

<sup>52</sup> Nell'accezione della già citata terminologia usata da Lippit per descrivere la pratica documentaria di Nakazawa in *I Saw It*.

ma spaziotopico e al sistema di focalizzazione impiegati nel fumetto. Tuttavia, è possibile affermare che, più generalmente, la proliferazione percettiva e sensoriale – di cui la coralità della voce è una particolare manifestazione – dipende innanzitutto dal *double code* proprio del fumetto. Più interessante è osservare come la coralità della voce – legata al codice visivo – emerga nella stretta relazione con l'organizzazione del layout di pagina. Infatti, proprio per la natura visuale del medium, lo spazio delle tavole di un fumetto è solitamente ripartito in diversi livelli diegetici: ad esempio, il livello narrativo delle didascalie poste sopra o sotto alle vignette è generalmente diverso da quello di un dialogo rappresentato all'interno delle vignette. Solitamente, nel primo caso è riportata la voce del narratore, da ricondurre al livello extradiegetico del discorso; nel secondo le voci dei personaggi appartengono al livello diegetico o intradiegetico<sup>53</sup> della storia. Emerge chiaramente come la possibilità di raffigurare contemporaneamente piani diegetici diversi – e quindi relativi a dimensioni spazio-temporali differenti – sia fondamentale per la rappresentazione di voci diverse che, in pagine in cui lo spazio include il tempo, finiscono inevitabilmente per sovrapporsi e stratificarsi.

Per comprendere più a fondo il dispositivo narrativo della voce, è necessario considerare nuovamente che il fumetto è definito dal *visual storytelling*, che implica una rimodulazione dell'atto narrativo in termini di *monstration*:

Il graphic novel porta a una ridefinizione del rapporto tra narrazione e descrizione, *showing* e *telling*, perché se nelle narrazioni verbali queste due modalità si escludono a vicenda – o si narra o si descrive –, nel graphic novel esse coincidono: non è possibile raccontare senza descrivere, e viceversa tutte le descrizioni saranno decifrate immediatamente in rapporto al contributo che offrono alla storia. [...] Le caratteristiche visive e spaziali delle narrazioni grafiche sono riassumibili nel termine *monstration* (mostrazione), che fonde

<sup>53</sup> Per favorire la chiarezza nella distinzione gerarchica dei piani e delle istanze narrative, nella ricerca il termine 'intradiegetico' sarà usato come sinonimo di 'diegetico', così come proposto da Genette: «La redazione da parte del signor di Renoncourt, dei suoi fittizi *Mémoires* è un atto (letterario) compiuto a un primo livello, che chiameremo *extradiegetico*; gli avvenimenti raccontati nei *Mémoires* (fra cui l'atto narrativo di des Grieux) sono all'interno di questo primo racconto, dunque li qualificheremo *diegetici* o *intradiegetici*; gli avvenimenti raccontati nel racconto di Grieux, racconto di secondo grado, saranno chiamati *metadiegetici*. Analogamente, il signor di Renoncourt, in quanto "autore" dei *Mémoires* è extradiegetico: si rivolge, anche se persona fittizia, al pubblico reale [...]; lo stesso marchese in quanto protagonista degli stessi *Mémoires* è diegetico, o intradiegetico [...]; ma des Grieux eroe del suo stesso racconto, e Manon eroina, e suo fratello, e le comparse, sono metadiegetici». G. Genette, *Figure III. Discorso del racconto* [1972], Einaudi, Torino 1986, pp. 275-276.

le diverse prospettive e ci riporta alle caratteristiche multimodali dell'attuale *visual literacy*.<sup>54</sup>

Il concetto riguarda evidentemente anche altri dispositivi narrativi, in particolare il sistema spaziotopico e la focalizzazione. Proseguendo con l'analisi della voce, la nozione di *monstration* aiuta a definire come nel fumetto la responsabilità narrativa non sia solamente a carico dell'istanza narrante. Per questa ragione, si è portati a pensare che il narratore dovrebbe perdere spazio. Tuttavia, seppur quest'ultimo condivide la propria responsabilità narrativa con il codice visivo, sembra invece incrementare la propria presenza. Infatti, la rappresentazione di dialoghi in presa diretta non comporta necessariamente l'eclissi del narratore (come invece avviene nei media unicamente testuali).

Tutte queste considerazioni assumono una portata notevole nelle opere in cui il personaggio-narratore della storia coincide con l'autore. Innanzitutto, bisogna considerare che la narrazione realizzata attraverso il codice visivo dipende anch'essa dall'autore, diversamente dai casi in cui non vi è coincidenza tra autore-disegnatore e narratore. Considerando invece il codice testuale, la voce autoriale spesso si rifrange in molteplici luoghi. In *Palestina* la voce di Joe Sacco si registra per la prima volta nella prefazione, dunque prima dell'inizio della narrazione, dove a prendere la parola è l'autore che nel 2001, dopo anni dalla prima pubblicazione in rivista di *Palestina*, dà informazioni circa la propria opera. Valicando i confini paratestuali, è possibile rintracciare almeno tre diverse manifestazioni della voce di Sacco. Da una parte la voce di Sacco-personaggio, appartenente al livello intradiegetico, espressa nei balloon, ossia nel dialogo con gli altri personaggi; dall'altra parte, la voce di Sacco-narratore, appartenente al medesimo livello diegetico, contenuta nei riquadri testuali o in porzioni della pagina non delimitate da cornici. Entrambe le esibizioni della voce di Sacco sono collocate nel tempo e nello spazio della storia, ossia tra il 1991 e il 1992 nei Territori occupati. Tuttavia, in alcuni momenti emerge la voce di Sacco-autore, ossia di un'istanza narrativa collocata nel tempo della scrittura. Si prendano ad esempio alcune pagine della sezione *Ramallah*, nel Capitolo Cinque.

<sup>54</sup> Calabrese, Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel?* cit., p. 200.



Fig.7. Sacco, Palestine, p. 120.

Copyright © Joe Sacco. Courtesy of Fantagraphics Books ([www.fantagraphics.com](http://www.fantagraphics.com))



Fig. 8. Sacco, Palestine, p. 121.

Copyright © Joe Sacco. Courtesy of Fantagraphics Books ([www.fantagraphics.com](http://www.fantagraphics.com))



Fig. 9. Sacco, Palestine, p. 122.

Copyright © Joe Sacco. Courtesy of Fantagraphics Books ([www.fantagraphics.com](http://www.fantagraphics.com))

La voce di Sacco-personaggio è ravvisabile nella vignetta centrale a destra della seconda tavola: «It's good for the comic». In realtà, in questo caso si tratta di pensieri del personaggio, non di discorsi espressi; resta interessante il riferimento al fumetto in un momento precedente alla scrittura. La voce di Sacco-narratore emerge invece in tutti i riquadri di testo: l'artista-reporter commenta come in presa diretta quanto sta accadendo. L'appartenenza allo stesso piano del racconto è evidente dall'uso dei tempi verbali, con prevalenza del presente, che indicano contemporaneità rispetto all'azione. Tuttavia, in un riquadro testuale nella terza tavola è possibile scorgere la voce di Sacco-autore: «I'm afraid you've seen the last of my heroics», in cui il pronome 'you' indica il lettore. Rivolgendosi al lettore dell'opera – alla quale solo una pagina prima si faceva riferimento come progetto non ancora realizzato – la voce narrante esce inevitabilmente dall'*hic et nunc* della storia: si tratta chiaramente della voce di Sacco come autore nel momento della scrittura.

Risulta interessante notare che le tre espressioni della voce autoriale si manifestano come all'unisono. Tale manifestazione è da ricondurre alla simultaneità propria della strutturazione del layout del fumetto. Occorre tuttavia aggiungere che la percezione sincronica delle voci di Sacco dipende dall'atto di lettura, ossia dalla modulazione tra una lettura intensiva paradigmatica e una lettura estensiva sintagmatica messa in atto dal lettore. Tuttavia, la proliferazione della voce autoriale non si può considerare propria del graphic novel di reportage, ma piuttosto una caratteristica comune – o per lo meno possibile – a tutti i fumetti fattuali in cui c'è coincidenza tra autore e narratore.

Dal momento che in questa sede è centrale l'indagine sulla coralità, è essenziale prendere in considerazione altre due categorie di voci presenti nell'opera: le voci dei personaggi e istanze narrative terze, che verranno meglio definite in seguito. Per quanto riguarda i personaggi, le voci dei membri della collettività sono riportate dall'autore in maniere differenti. Premetto che non ci si soffermerà a lungo sui casi, frequenti, di discorso indiretto (libero e legato) in cui le parole dei personaggi vengono riformulate dal narratore, il quale tuttavia resta la principale istanza narrante. La modalità più comune in cui compaiono le voci dei personaggi è il discorso diretto libero, possibile attraverso l'uso dei balloon. Un altro modo è il discorso diretto legato: Sacco-narratore cita le parole dei personaggi riportandole tra virgolette con il supporto di *verba dicendi*. Questa seconda opzione è spesso utilizzata nelle sezioni in cui Sacco racconta delle interviste con i palestinesi (Figg. 10 e 11). L'esempio è situato nella sezione *Refugeeland* (Capitolo Sei). Sacco sta intervistando degli amici di Larry, il suo accompagnatore, presso il campo profughi di Nuseirat.

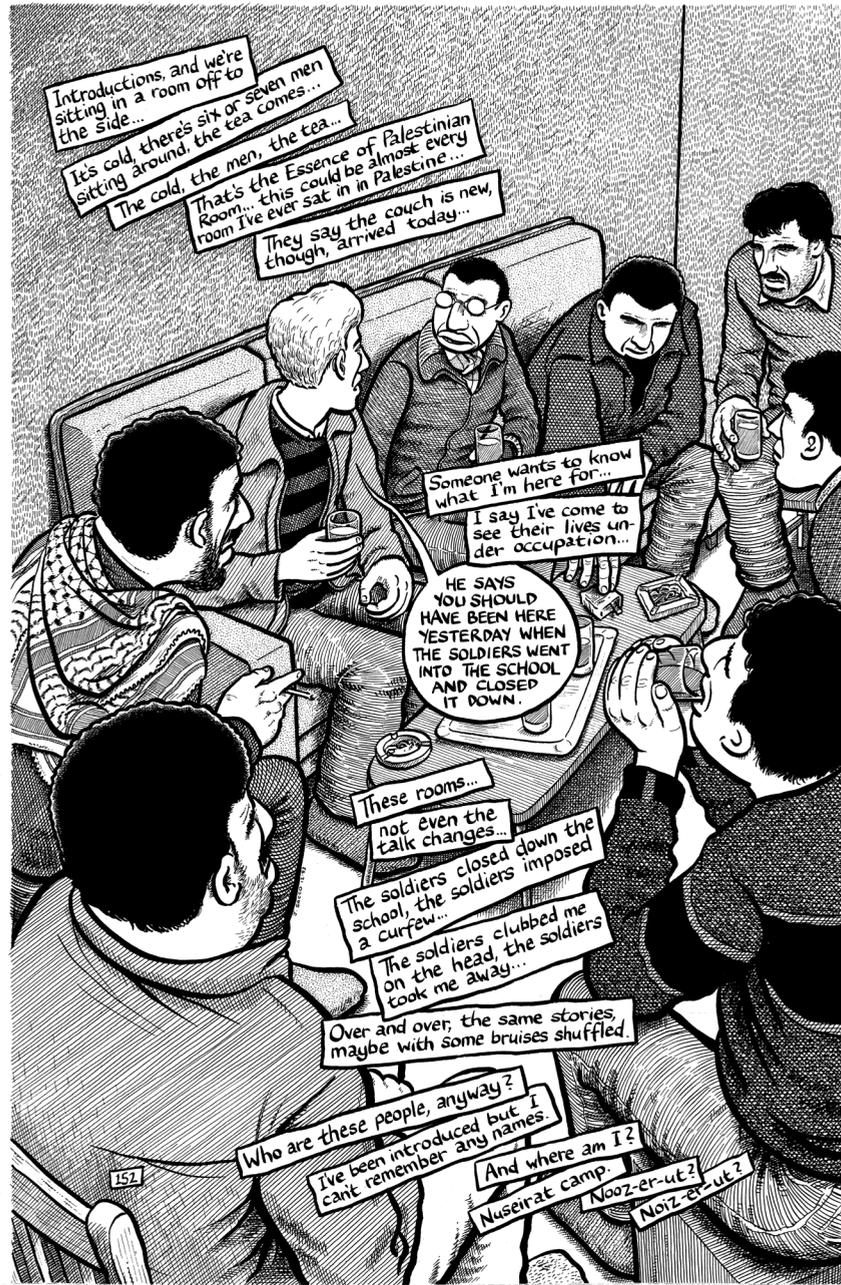


Fig. 10. Sacco, Palestine, p. 152.

Copyright © Joe Sacco. Courtesy of Fantagraphics Books ([www.fantagraphics.com](http://www.fantagraphics.com))

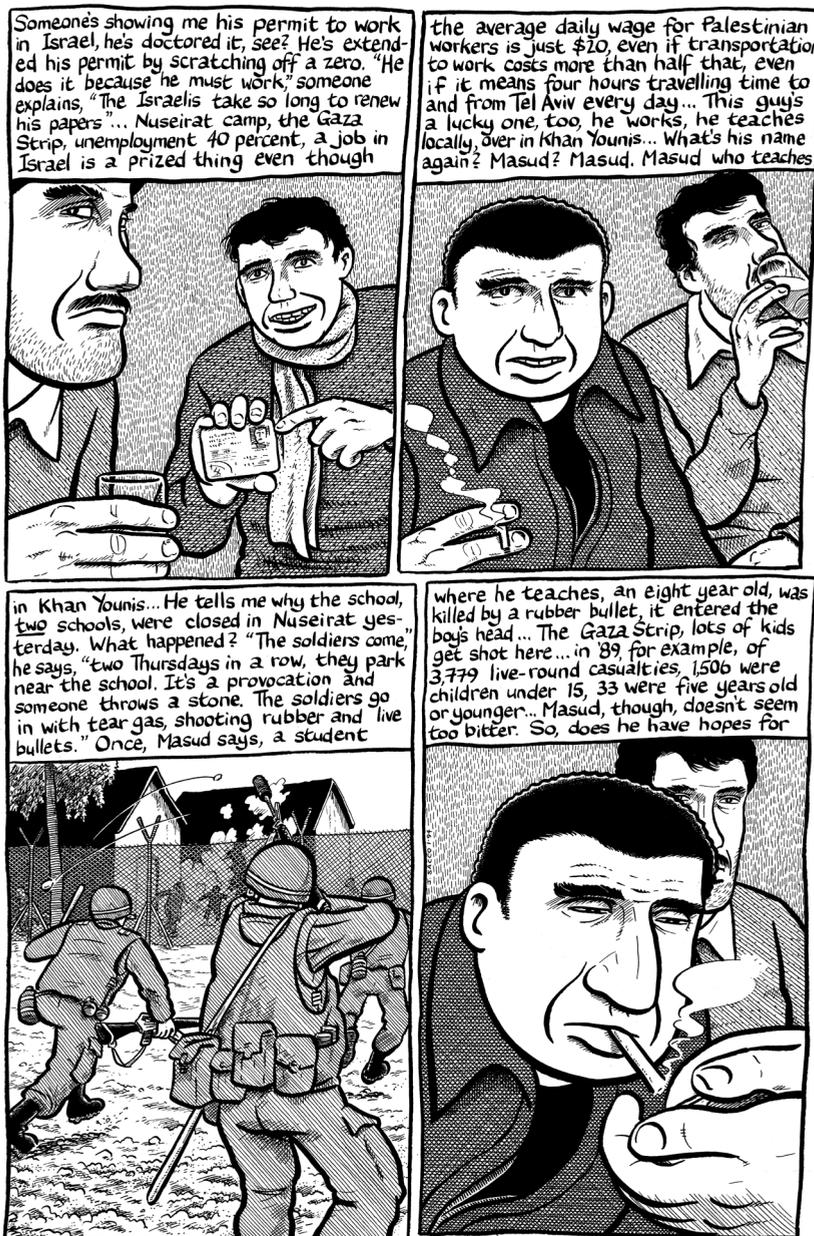


Fig. 11. Sacco, Palestine, p. 153.

Copyright © Joe Sacco. Courtesy of Fantagraphics Books ([www.fantagraphics.com](http://www.fantagraphics.com))

Nella prima tavola è riportata la voce di uno dei testimoni nel dialogo con Sacco, con il testo nel balloon («He says you should have been here yesterday when the soldiers went into the school and closed it down»). Nella seconda tavola, invece, è Sacco-narratore a riportare le voci dei testimoni, pur citandole fedelmente («“He does it because he must work” someone explains»). È interessante notare che dalla seconda tavola per le successive quattro il racconto dell'intervista viene riportato interamente dal narratore, senza che i personaggi prendano direttamente la parola. Pur trattandosi di un narratore omodiegetico, si assiste a un leggero allontanamento rispetto alla scena precedente, in cui Sacco e gli intervistati sono raffigurati insieme nel dialogo. Infatti, le vignette successive sono disposte in maniera più regolare e alternano i volti dei testimoni a scene relative alle loro testimonianze.

Del resto, le scene che raccontano le interviste tra l'artista-reporter e la collettività spesso aprono a narrazioni metadiegetiche, seppur con gradazioni diverse. Se nell'esempio precedente si tratta solamente di uno scorcio dato dal codice visivo, è possibile anche assistere a momenti in cui gli intervistati prendono la parola, diventando narratori secondari e aprendo a nuovi piani diegetici della narrazione (Fig. 12). Nella sezione *The Boys. Part Four* (Capitolo Sette), Rifat viene inizialmente raffigurato nel momento del dialogo con l'autore (seppur non presente nella scena in questo caso), infatti la sua voce emerge dapprima nei balloon. Nella metà inferiore della prima tavola, tuttavia, si apre un vero e proprio piano narrativo metadiegetico: i riquadri narrativi non riportano più la voce di Sacco-narratore, ma quella di Rifat, che è dunque narratore di secondo grado. Si tratta della terza modalità attraverso cui viene riportata la voce di un personaggio. Le vignette sottostanti alla voce di Rifat-narratore mostrano scene relative al suo racconto, alla sua storia, collocate in uno spazio altro e in un tempo precedente rispetto a quello dell'intervista con Sacco. Nella tavola successiva, si nota come la storia di Rifat prenda il sopravvento: il disegno non è più contenuto nelle vignette, ma arriva a occupare l'intera pagina diventando la narrazione principale; contemporaneamente, Rifat-testimone resta presente, ma in vignette minori rispetto alla scena raccontata e la sua voce torna a essere contenuta nei balloon, che dunque riportano al momento del dialogo con Sacco. In queste due tavole si vede come diversi piani diegetici vadano a mescolarsi attraverso un particolare uso del layout di pagina e del *double code*.

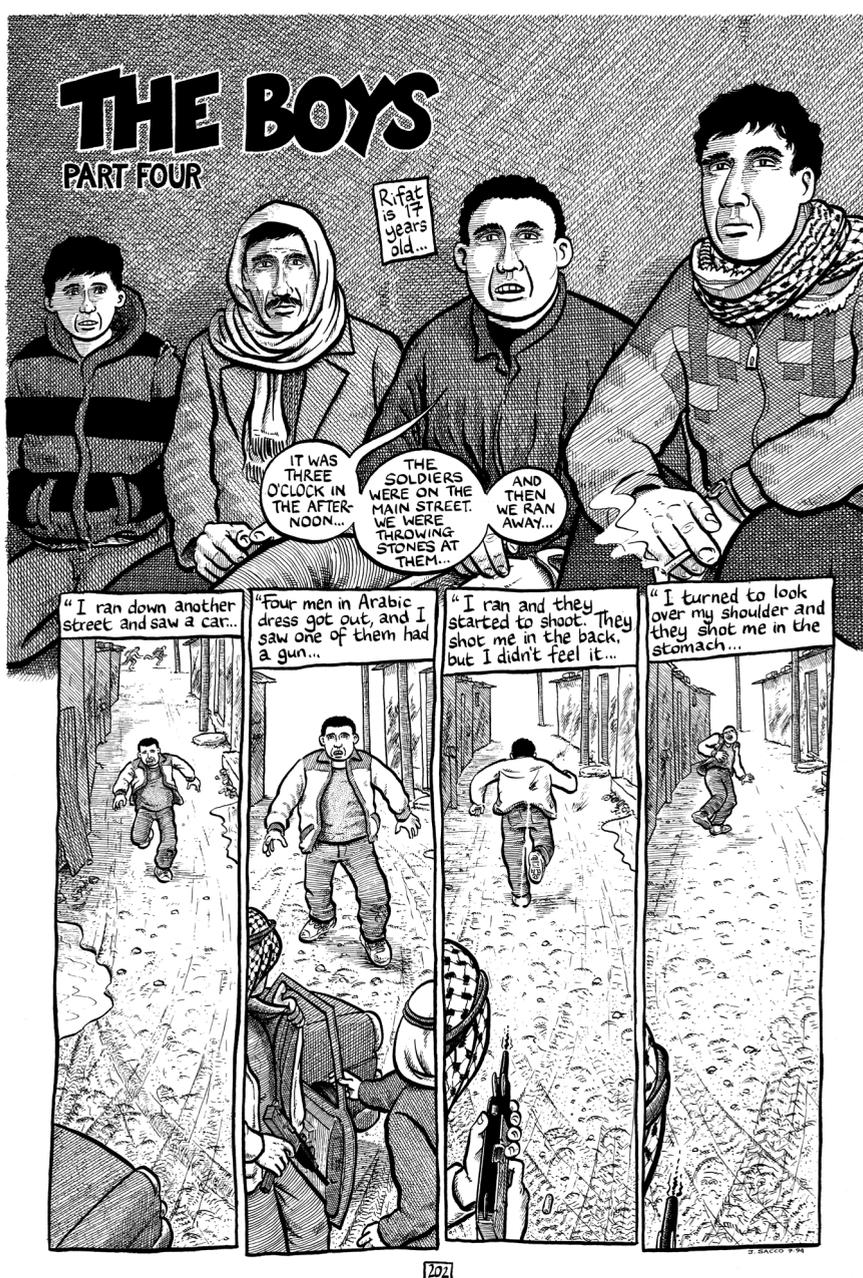


Fig. 12. Sacco, Palestine, p. 202.

Copyright © Joe Sacco. Courtesy of Fantagraphics Books ([www.fantagraphics.com](http://www.fantagraphics.com))

A questo punto dell'argomentazione, occorre soffermarsi ulteriormente sulla rappresentazione delle testimonianze, al fine di approfondire la corallità. Nel primo capitolo si è già discusso del legame tra la verifica della veridicità e il coro dei testimoni – i primi garanti della verità –, con particolare riguardo per la riproposizione non solo verbale, ma anche visuale delle testimonianze orali. Hillary Chute si riferisce al trattamento della testimonianza in *Palestina* con l'espressione «visual voice»,<sup>55</sup> a indicare come la testimonianza orale – e dunque, da un punto di vista narratologico, la funzione narrativa della voce – trovi una concretizzazione visuale. Tale aspetto è proprio del medium, ma viene particolarmente enfatizzato da Sacco per rispondere all'esigenza di restituire corporeità alla collettività palestinese, dunque, da un punto di vista morfologico, per l'adesione al paradigma narrativo del genere.

Come anticipato, in *Palestina* Joe Sacco utilizza uno stile rappresentativo più regolare per le scene delle interviste: la narrazione si fa solitamente più lineare, razionale, quasi distaccata. La scena è sempre introdotta con un certo rigore: prima viene accuratamente raccontato il tragitto che l'artista-reporter compie per giungere all'incontro con il testimone; in seguito ci si sofferma sulla scena dell'incontro. Inoltre, il testimone viene sempre descritto in maniera dettagliata attraverso il disegno, sia con tratti realistici (lontani dalle tendenze caricaturali d'autore), sia con molteplici inquadrature del volto, che scandiscono il racconto rimandando continuamente alla corporeità di chi quella storia l'ha vissuta. A partire dagli esempi illustrati, l'attenzione al dettaglio è ulteriormente indagabile attraverso il concetto di *braiding*:

Il *braiding* (intersecazione), ovvero il fatto che in una narrazione grafica ogni riquadro si ponga in una potenziale, se non effettiva, relazione con gli altri riquadri, favorisce un addensamento di dettagli e una maggiore 'complessità sociocognitiva', proprio in quanto ci troviamo di fronte a una strutturazione dell'intreccio che si basa sulla sovrapposizione tra logica mostrativa della mimesi e logica narrativa della diegesi, e su un'indistinguibilità tra leggere e guardare che costringe il lettore a frequenti cortocircuiti e processi di *blending* tra testo e immagini.<sup>56</sup>

In sintesi, è evidente l'attenzione dedicata a questi momenti narrativi, che lascia intravedere un particolare riguardo per i testimoni, sempre consegnati al lettore senza deformazioni, ma in quanto uomini reali che non devono essere dimenticati.

L'altra tipologia di istanza narrativa da considerare riguarda i diversi documenti scritti inseriti dall'autore nell'opera. Se la funzione narrativa della voce si riferisce primariamente al codice testuale, nei casi di inserimento materiale di articoli di giornale la voce non è riconducibile al narratore, ma è come se fosse il documento stesso

<sup>55</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 206.

<sup>56</sup> Calabrese, Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel?* cit., p. 40.

a prendere parola. In questo modo, l'apparato documentario – fondamentale per la veridicità – non viene semplicemente fornito al lettore, ma entra a far parte del coro dei testimoni.

Dal momento che il centro del presente studio è il rintracciamento della struttura corale, il dispositivo narrativo della voce ha un ruolo di spicco. Tuttavia, per comprenderne a pieno la funzionalità occorre considerare la voce da un punto di vista sistemico, in particolare rispetto al cronotopo. Seppur il sistema spaziotopico verrà analizzato successivamente, è necessario anticipare alcune nozioni per una comprensione più profonda della voce:

È un *visual storytelling*, una messa in scena visiva che sovrappone e 'zippa', comprime le informazioni plurime condensando tempo e spazio a favore della sincronia. D'altronde, già negli anni Novanta Scott McCloud aveva affermato che "nel mondo del fumetto il tempo e lo spazio sono la stessa cosa". L'idea di tempo e spazio nei fumetti è dunque prioritariamente collegata al ritmo visivo della pagina creata, alla regolarità della griglia grazie a tecniche come l'impaginazione, lo stile grafico, la colorazione, la resa grammatestuale ecc.<sup>57</sup>

La simultaneità, l'effetto di sincronia delle informazioni dipende, dunque, dalla condensazione di tempo e spazio nella pagina. Scott McCloud spiega bene che la sequenza di azioni raffigurate in una vignetta non equivale alla rappresentazione di un momento singolo. Tuttavia, l'inserimento di tale molteplicità all'interno di un'unica cornice crea un effetto di simultaneità: una sequenza di differenti momenti temporali viene compressa in un'unica e delimitata porzione spaziale. Da una parte, McCloud evidenzia che la percezione sincronica della molteplicità di azioni o informazioni dipende essenzialmente dalla percezione del lettore. Dall'altra parte, afferma che l'introduzione della temporalità nell'apparente sincronia dipende dal suono delle parole («le parole introducono il tempo rappresentando solo ciò che può esistere nel tempo: il suono»);<sup>58</sup> tuttavia, nel fumetto il suono delle parole – e quindi la durata sonora – dipende dall'atto di lettura: il testo non ha intrinsecamente una dimensione sonora, è il lettore ad attribuirgliela leggendo.<sup>59</sup> Dunque, la simultaneità dipende sia dal sistema spaziotopico sia dalla percezione del lettore. Il lettore, a sua volta, è responsabile sia della percezione di simultaneità, sia dell'introduzione della temporalità: di nuovo emerge la tensione tra una lettura intensiva paradigmatica e una lettura estensiva sintagmatica. Per un'indagine più profonda è utile riguardare agli studi di Hatfield: «Comics involve a tension between the experience of reading in sequence and the

<sup>57</sup> Calabrese, Zagaglia, *Che cos'è il Graphic Novel?* cit., p. 71.

<sup>58</sup> McCloud, *Capire, Fare, Reinventare il fumetto* cit., p. 103.

<sup>59</sup> Cfr. Ivi, pp. 103-105.

format or shape of the object being red. In other words, the art of comics entails a tense relationship between perceived time and perceived space».<sup>60</sup> Tornando al dispositivo narrativo in analisi, le parole e la durata sonora sono inevitabilmente legate alla voce. Se la temporalità – introdotta dalla durata sonora in uno spazio che include il tempo – si realizza nell’atto di lettura, Joe Sacco attraverso la proliferazione di voci sembra quasi voler contrastare la percezione della sequenzialità temporale.

È stato esaminato come, da una parte, una singola voce possa avere degli effetti di rifrazione (come accade con la voce di Joe Sacco, che ricopre tre diverse istanze narrative); dall’altra, la rappresentazione della voce può realizzarsi in molteplici modalità (come visto con i personaggi); da ultimo, molteplici voci possono essere visivamente rappresentate in una sola vignetta. La lettura di queste plurime voci sarà necessariamente sequenziale, ma resta importante il fatto che l’accentuata condensazione di voci all’interno di una stessa cornice aumenta la percezione di simultaneità. È possibile affermare che la percezione simultanea di molteplici voci è la massima manifestazione della corallità e, dunque, della declinazione morfologica della dominante della collettività nella particolare funzione narrativa della voce.

#### 4.5. Focalizzazione

Il funzionamento della focalizzazione nel fumetto è una questione complessa, che coinvolge da un lato la relazione tra l’istanza che vede e percepisce (in senso ottico e cognitivo) e l’oggetto che è visto o percepito, dall’altro il rapporto tra ciò che si presume essere visto dal focalizzatore e il campo dell’immagine nel suo complesso.<sup>61</sup> È un ambito di studi ancora aperto e irrisolto con definitezza, principalmente a causa della pluralità e degli effetti di simultaneità della focalizzazione. Infatti, è opportuno superare – pur senza abbandonare – la concettualizzazione tradizionale e strettamente letteraria della focalizzazione offerta da Genette, considerando le particolarità del dispositivo narrativo nel fumetto, a partire dagli studi di narratologia transmediale e intermediale e servendosi di alcuni suggerimenti offerti dalla teoria del cinema. È possibile individuare due principali fattori che contribuiscono alla complessità della focalizzazione nel fumetto. Il primo è il codice visivo, che determina un’ambigua duplicità della focalizzazione: infatti, bisogna considerare da un lato il punto di vista rappresentato nelle vignette, ossia «ciò che qualche personaggio presumibilmente

<sup>60</sup> Hatfield, *Alternative Comics* cit., p. 52.

<sup>61</sup> Cfr. K. Mikkonen, *The Narratology of Comic Art*, Routledge Taylor & Francis, New York 2017, p. 151.

vede», dall'altro il «valore deittico intrinseco»<sup>62</sup> dell'immagine e quindi il fatto che ogni vignetta è già intrinsecamente focalizzata.<sup>63</sup> Questo secondo aspetto è strettamente legato all'inquadratura offerta da ogni vignetta:

Decidere come inquadrare i momenti nel fumetto è come scegliere l'inquadratura nella fotografia e nei film. Ci sono differenze... come, per esempio, il ruolo che la dimensione, la forma e la posizione svolgono nelle vignette... ma pensare all'inquadratura come a una fotografia è un'inutile metafora. Questo è il dispositivo con cui potete prendere il lettore per mano e guidarlo fino al punto desiderato... dicendogli "tu sei qui. Ora osserva".<sup>64</sup>

Il secondo elemento di complessità è il double code, quindi l'interdipendenza tra narrazione visiva e narrazione verbale, che ha delle ripercussioni notevoli sulla distinzione tra voce e focalizzazione. Infatti, nel fumetto parola e immagine non sono legate alla voce e alla focalizzazione in maniera rigida e univoca, ma ogni codice narrativo veicola entrambe le funzioni narratologiche. Entrambi questi fattori suggeriscono una moltiplicazione di punti vista simultanei e in tensione.

Una simile complessità richiede dunque nuove modalità di analisi per la focalizzazione, svelando l'inadeguatezza della tradizionale distinzione tra focalizzazione interna, esterna e zero. Infatti, la focalizzazione è sempre variabile, ancor più nel fumetto per gli aspetti formali e semiotici del medium multimodale. Tale variabilità è un ulteriore fattore che contribuisce alla stratificazione dei punti di vista.

Kai Mikkonen, ad esempio, sostiene la necessità di esaminare il grado di soggettivazione dell'immagine: «for the theory of narrative perspective to develop in comics studies, it is imperative that we investigate how visual perspectives are created and manipulated so that they become associated with a certain subjective vision or cognitive attitude».<sup>65</sup> Per il teorico, la varietà della focalizzazione è misurabile attraverso una vasta scala di tecniche che riflettono prospettive più o meno impersonali e/o soggettive, ossia attribuibili a un personaggio focale:

<sup>62</sup> «La distinzione tra focalizzazione e narrazione, tra input percettivo e attribuzione cognitiva dei significati ha nei graphic novel un livello insolito di complessità, [...] nelle narrazioni grafiche [...] dobbiamo fare i conti con il fatto che l'immagine ha un valore deittico intrinseco (mostrando o indicando qualcosa) e che l'immagine comporta sempre un determinato *asset* spaziale di percezione.» Calabrese, Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel?* cit., p. 95.

<sup>63</sup> Cfr. Mikkonen, *The Narratology of Comic Art* cit., p. 155.

<sup>64</sup> McCloud, *Capire, Fare, Reinventare il fumetto* cit., p. 506.

<sup>65</sup> Mikkonen, *The Narratology of Comic Art* cit., p. 160.

The distinction between external and internal ocularisation [perceptual focalisation] is potentially misleading in comics because purely internal or purely external points of perception are usually only short instances. The crucial distinction, then, is not between external, internal, or zero-focal positions, but how and to what extent the image, and what is seen in the image, is subjectified by narrative conventions and context and as associated with the perception and consciousness of a character in the storyworld.<sup>66</sup>

Nel *visual storytelling*, infatti, la focalizzazione impersonale è molto più comune che in letteratura, soprattutto per quanto riguarda le finestre prospettiche offerte dal *framing*. Dall'altra parte, il grado di soggettività è fortemente flessibile, basti pensare che una stessa scena può essere rappresentata attraverso molteplici punti di vista raffigurando una sequenza di vignette attribuibili a focalizzatori diversi (e che a loro volta possono avere inquadrature molto differenti). Accanto alla focalizzazione impersonale, Mikkonen ripropone, con alcuni adattamenti medium-specifici, la lista di cinque dispositivi di soggettivazione offerta da Manfred Jahn in ambito cinematografico.<sup>67</sup> Il primo è l'immagine punto-di-vista (*point-of-view image*, POV), ossia quando la cornice dell'immagine coincide con la rappresentazione del campo visivo di un personaggio; si tratta della modalità più interna e soggettiva, seppur spesso comporti un'ambiguità interpretativa, a causa della necessaria omissione dall'immagine del personaggio riflettore. Il secondo dispositivo è il cosiddetto *gaze image*, a indicare l'immagine di un personaggio che guarda qualcosa che, però, non è rappresentato nella stessa immagine; in questo caso viene enfatizzata la percezione del focalizzatore. Un'altra modalità è la combinazione delle prime due, definita come *the eyeline image/match cut*. Un mezzo di soggettivazione meno diretto e più esterno è l'inquadratura della scena da dietro le spalle di un personaggio (*the over-the-shoulder image*). Da ultimo, vi è la raffigurazione di un personaggio che reagisce a quando visto (*reaction-image*), in cui di nuovo il focus è sulla percezione, ma retrospettivamente. Occorre precisare che questi dispositivi nel fumetto tendono a mischiarsi, generando un forte grado di complessità e ambiguità rispetto ai poli della soggettività e dell'impersonalità.

Un'altra prospettiva interessante e utile per questa ricerca è offerta dall'opera di Silke Horstkotte e Nancy Pedri, *Experiencing Visual Storyworld*. Le teoriche affermano come nel fumetto sia possibile rintracciare dei marcatori di focalizzazione, utili nell'analisi del dispositivo in ogni singola opera. In particolare, viene segnalata la funzione dello stile, del layout e del genere. Inoltre, è interessante notare che

<sup>66</sup> Ivi, p. 159.

<sup>67</sup> Cfr. J. Manfred, *A Guide to Narratological Film Analysis*, in Mikkonen, *The Narratology of Comic Art* cit., pp. 166-170.

Horstkotte e Pedri considerano la focalizzazione nella sua dimensione esperienziale, evidenziandone la funzione di rappresentare l'esperienza dei personaggi, rendendola accessibile ai lettori. La ricezione, infatti, è centrale per le teoriche: «we emphasize that focalization's greatest action is not to provide an angle of vision on a particular object or narrative agent. Rather, its main narrative work is to cue readers as to how the narrative world is understood by those who occupy it and, by doing so, draw readers into the mental and physical experiencing of those inhabitants and their world».<sup>68</sup> L'importanza data all'esperienza è correlata a un approccio fenomenologico alla narratologia del fumetto. La prospettiva fenomenologica evidenzia il carattere intersoggettivo della focalizzazione, in termini di interrelazione tra l'esperienza percettiva e cognitiva del focalizzatore e quella dei lettori in un determinato contesto. L'esperienza come intersoggettiva coinvolge tanto la relazionalità quanto la percezione dell'alterità dell'altro. Infatti, se da una parte la rappresentabilità è ciò che rende l'esperienza soggettiva comprensibile, dall'altra implica sempre una mediazione: infatti, la percezione dell'esperienza dei personaggi da parte del lettore non può essere la stessa vissuta dai personaggi in prima persona. La prospettiva fenomenologica aiuta così a capire come il fumetto sia morfologicamente adatto alla rappresentazione dell'alterità dell'altro nella sua concretezza.

La rappresentabilità dell'esperienza soggettiva è particolarmente rilevante nel fumetto di nonfiction. Infatti, la raffigurazione consente di riconquistare l'immediatezza propria dell'esperienza cognitiva e emotiva vissuta dal focalizzatore. Inoltre, il codice visivo è in grado di catturare uno stato interiore restituendolo in maniera diretta, senza ricorrere necessariamente a una rielaborazione verbale. Nel caso della nonfiction, tale immediatezza è fondamentale per la promessa di veridicità. Non bisogna tuttavia essere ingenui: il disegno è necessariamente un rimaneggiamento dell'esperienza autoriale, ma rispetto al discorso verbale limita le problematichità relative al patto fattuale, favorendo inoltre il coinvolgimento percettivo del lettore stesso.

In genere il fumetto d'informazione [...] ricerca uno stile figurativo capace di comunicare ciò che gli altri media hanno difficoltà a veicolare: gli stati d'animo, le atmosfere, le impressioni. Il lettore del fumetto di informazione è dunque sempre cosciente della soggettività dell'opera, ed è chiamato a soppesare ogni informazione (visiva e non) che riceve, sia durante la lettura, sia a lettura conclusa. L'uso dei colori, le ombreggiature, la tipologia di linea utilizzata sono tutti elementi che concorrono alla generazione dell'informazione.<sup>69</sup>

<sup>68</sup> S. Horstkotte, N. Pedri, *Experiencing Visual Storyworld. Focalization in Comics*, The Ohio State University, Columbus 2022, p. xix.

<sup>69</sup> V. Monti, *I "Quaderni Ucraini" di Igort. Analisi linguistica di un reportage a fumetti*, «Italiano LinguaDue», Milano 2013, p. 253.

Prendendo in analisi *Palestina*, si osserva che la rifrazione del codice di focalizzazione si complica ulteriormente a causa di alcune caratteristiche distintive del genere: la coincidenza tra autore, narratore e personaggio (io esperiente) e la rappresentazione documentaria del conflitto, in particolare della parte palestinese.<sup>70</sup>

Si consideri innanzitutto il punto di vista di Joe Sacco. È già stato affrontato come la voce di Joe Sacco si sviluppi su molteplici piani, talvolta sovrapposti. Per quanto riguarda la focalizzazione, la duplicità prospettica derivante dal codice visivo unita allo statuto nonfzionale dell'opera si riverbera in uno sdoppiamento del punto di vista autoriale:

The inclination of comics to document, to be journalistic, resides in part in the expansion of perspective enabled by drawing. Comics brings first- and third-person perspectives to the surface of the reported narrative simultaneously. [...] Comics journalism embodies and perform that duality by enabling the journalist both to inhabit a point of view and to show himself inhabiting it. The form is able to picture the *scene of perspective* – to picture the journalist's optical perspective and to picture his body.<sup>71</sup>

Infatti, all'interno delle vignette è rappresentato il punto di vista di Sacco-personaggio durante la propria esperienza da reporter. La focalizzazione intrinsecamente connessa all'inquadratura, invece, da una parte riflette anch'essa il punto di vista del personaggio (dai casi di *point-of-view image* fino a gradi minori di soggettivazione); dall'altra, anche nei casi di prospettiva impersonale, la responsabilità prospettica rispetto alla scena è sempre di Joe Sacco in quanto autore e disegnatore dell'opera. Ciò significa che la coincidenza tra autore, narratore e personaggio tende a mettere in crisi l'impersonalità delle inquadrature *zero ocularization*,<sup>72</sup> e questo proprio in virtù del forte grado di esperienzialità che connota l'opera e l'intero genere. Ad esempio, è interessante riprendere un'osservazione di Ann Miller circa l'alternanza tra inquadrature dall'alto e dal basso. Secondo Miller, il punto di vista onnisciente dell'autore restituisce attraverso diverse inquadrature prospettiche i rap-

<sup>70</sup> Nell'ultimo capitolo di *Palestina*, Sacco riporta il dialogo con due donne israeliane: «“Shouldn't you be seeing our side of the story too?” “And what can I say? I say I've heard nothing but Israeli side most all my life, that it'd take a whole other trip to see Israel, that I'd like to meet Israelis, but that wasn't why I was here... And standing there with two girls from Tel Aviv, it occurs to me that I have seen the Israelis, but through Palestinian eyes – that Israelis were mainly soldiers and settlers to me now, too...”» Sacco, *Palestine* cit., p. 256.

<sup>71</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 208.

<sup>72</sup> Mikkonen riprende la distinzione di Francois Jost tra focalizzazione percettiva (*ocularization*) e focalizzazione cognitiva (*focalization*), sottolineando che la prima può rimanere impersonale. Cfr. Mikkonen, *The Narratology of Comic Art* cit., pp. 158-159.

porti di potere diseguali tra israeliani e palestinesi. Se la forza della parte israeliana è sottolineata e enfatizzata dalla prospettiva dall'alto (Fig. 13), le inquadrature dal basso – in cui la narrazione è dominata dalle storie quotidiane della collettività palestinese – sono tuttavia molto più frequenti, proprio perché nel suo viaggio Sacco vuole indagare la prospettiva palestinese (Fig. 14):

Framing necessarily implies perspective. Comics, unlike photography, can show things from any angle, and Sacco is not averse to adopting the 'eye of God' position, to give an idea of the squalid conditions in the Jabalia refugee camp in Palestine, for example [...]. The view from above may, of course, imply unequal power relations, and these are sometimes foregrounded within the image: the surveillance towers dominating Jabalia and the Answar III prison, or the Israeli soldier gazing down from the ramparts of Jerusalem over annexed Arab land, whose macho Marlboro Man cool is mocked by Sacco. More often, the view is from below. In an article [...] Edward C. Holland draws on critical geopolitics, in which dominant, distant and morally indifferent ways of seeing are contrasted with a "situated perspective" from the ground. Holland argues that Sacco's portrayal of day-to-day existence contributes to "counterhegemonic geopolitics", which challenges readers to engage with complex experiences and events.<sup>73</sup>

<sup>73</sup> Miller, *Joe Sacco, Graphic Novelist as Political Journalist* cit., p. 399.



Fig. 13. Sacco, Palestine, p. 92.

Copyright © Joe Sacco. Courtesy of Fantagraphics Books (www.fantagraphics.com)



Fig. 14. Sacco, Palestine, p. 22.

Copyright © Joe Sacco. Courtesy of Fantagraphics Books ([www.fantagraphics.com](http://www.fantagraphics.com))

In questo modo, mediante le inquadrature scomposte di *Palestina*, Joe Sacco esprime la propria critica ai media occidentali che restituiscono una verità costruita a tavolino:

Sacco's work highlights scenes of enunciation and exchange in addition to the hard information revealed in those exchanges. Self-reflexivity is not only thematized in comics journalism but also constantly enacted through the point of view of its most basic syntactical element, drawn frames. In its most fundamental procedures, comics calls attention to itself as a medium that is engaged in the work of literally framing events and experiences, and as such is a figure for the mediating work of journalism itself.<sup>74</sup>

Come sottolinea Ann Miller, la medesima critica trova espressione anche attraverso la focalizzazione interna di Sacco-personaggio:

He uses his cartoon self as “an intermediary between the reader and the subject,” in Jared Gardner’s formulation, who “provides comic relief [...] and massages the anxiety or boredom of Western readers”. Sacco constantly debunks the mythology of the intrepid Western reporter. [...] As Wendy Kozol says, he thereby “self-referentially critiques the gender, racial and national privileges accorded to a Western war correspondent”.<sup>75</sup>

La duplicità del punto di vista di Sacco è una prima manifestazione della moltiplicazione della focalizzazione, riconducibile allo statuto nonfittuale dell’opera e, soprattutto, alla multimodalità e alla simultaneità come tratti propri del fumetto:

This proliferation of perspective is part of the most basic grammar of comics, and occurs on at least two different levels: the interaction of the narrative’s prose and visual dimensions, which are never precisely unified, and the ability of comics on a purely visual plane to make possible simultaneous views even in the space of a given moment. The simultaneity that is a constitutive feature of comics allows us to recognize, unobtrusively, the duality of the journalist, and it captures the production of journalism as journalism broadly.<sup>76</sup>

Come suggerisce Chute, dunque, Sacco si serve di tratti propri del medium e li fa risuonare rendendoli centrali nella propria opera. Infatti, come già osservato, la rappresentazione visuale amplifica il grado di testimonialità in quanto può restituire la verità dei fatti nella loro dimensione visuale.

<sup>74</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 208.

<sup>75</sup> Miller, *Joe Sacco, Graphic Novelist as Political Journalist* cit., p. 391.

<sup>76</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 208.

L'analisi della focalizzazione in *Palestina* rivela nuovamente una prospettiva alternativa a quella assunta dai media occidentali, che non restituisce una verità che pretende di essere univoca e oggettiva, ma al contrario un punto di vista soggettivo e sfaccettato e per questo più veritiero. La narrazione fattuale di Sacco vede un rifiuto consapevole dell'obiettività a favore dell'onestà, possibile attraverso l'esplicitazione del proprio punto di vista, che in *Palestina* arriva addirittura a moltiplicarsi. Dall'altra parte, però, è fondamentale ricordare che la prospettiva soggettiva di Joe Sacco non è eminentemente autoriflessiva, ma in stretta relazione con l'alterità della collettività palestinese:

Frequently, their narratives [documentary comics] are internally focalized, presenting readers with the subjective what it's like of a focal character who is also the narrator and graphiator. However, [...] that subjective perspective is not concerned with subjectivity itself, but with matters external to the self—historical events, politics and society, or travel to foreign countries. The focus on external subject matters has consequences for the type of focalization in these comics, which is internal in relation to the character-narrator (hence, corporeal, affective, often producing closeness), but external in relation to the depicted events (hence, distanced, evaluative), leading to a multilayered, often ambiguous take on the represented events.<sup>77</sup>

Quindi, dal momento che *Palestina* è un racconto documentaristico, la molteplicità dei punti di vista riflette anche la pluralità testimoniale, punto essenziale per il conseguimento della verità. Tale molteplicità si esprime non solo attraverso la rifrazione del punto di vista autoriale, ma soprattutto attraverso le innumerevoli focalizzazioni interne riconducibili ad altri personaggi, ossia ai membri del coro dei testimoni. Riprendendo gli episodi di interviste già affrontati, emerge come un cambiamento della voce narrante spesso comporti anche un mutamento di focalizzazione. Infatti, i casi di metadiegesi spesso sono accompagnati da vignette che raffigurano il punto di vista del testimone, come risulta chiaro dal fatto che si tratta di scene a cui l'autore non ha assistito, ma che riguardano i racconti dei membri della collettività palestinese. Questi casi conducono a due osservazioni. Innanzitutto, mostrano un'apparente problematicità nell'uso della funzione narrativa della focalizzazione. Gli scorci di racconti di secondo grado, infatti, mostrano eventi di cui l'autore non è testimone diretto. Se attraverso le testimonianze dei palestinesi Sacco può entrare a conoscenza delle loro storie, la rappresentazione visiva di queste è necessariamente frutto dell'immaginazione dell'autore. Dal momento che *Palestina* si presenta come racconto fattuale, riportare attraverso il codice visivo scene costruite, in parte, attraverso l'immaginazione potrebbe sembrare una violazione della veridicità. Tuttavia,

<sup>77</sup> Horstkotte, Pedri, *Experiencing Visual Storyworld* cit., p. 101.

si tratta di frangenti di finzionalità in cui l'immaginazione, che comunque si basa su testimonianze dirette, è posta al servizio della testimonialità:

Sacco's work materializes histories from places where photography cannot travel, such as the solitary cell where Ghassan, who gives his testimony to Sacco, was tortured in the chapter "'Moderate Pressure' Part 2" – a scene a *Journal of Palestine Studies* reviewer, praising the absence of a camera, called "the most realistic account of imprisonment and torture I have ever read". Sacco's drawing of another's testimony is both meticulously researched, in collaboration with the witness, and necessarily imagined.<sup>78</sup>

Infatti, è prevalentemente attraverso simili scorci che Sacco riesce a restituire la pluralità dei punti di vista di quella collettività di cui tenta di riabilitare il vissuto dimenticato. Per questo, la visibilità dell'immagine – seppur in parte frutto dell'immaginazione – è fondamentale per restituire maggior concretezza alle storie censurate dai media occidentali.

Non si tratta dell'unico espediente finzionale rintracciabile in Sacco. È stato già affrontato l'episodio raccontato nella sezione *A Thousand Words*, in cui Sacco tematizza come l'autore di fumetti abbia la possibilità di rappresentare una scena da qualsiasi punto di vista, modificando le scene di cui è stato testimone nella fase di rielaborazione artistica, al fine di restituire un'immagine meglio rappresentativa e comunicativa di tale evento.

L'altro aspetto messo in luce dalla focalizzazione interna dei testimoni anticipa una caratteristica del sistema spaziotopico, ossia la possibilità di affiancare alla narrazione del presente anche la storia del passato. Non si tratta di semplici racconti retrospettivi, in quanto il doppio codice narrativo del fumetto rende possibile la narrazione simultanea di presente e passato.

Da ultimo, risulta interessante un'osservazione di Chute rispetto alla relazione tra la proliferazione della focalizzazione presente in *Palestina* e la prospettiva adottata dal lettore rispetto alla storia:

In several pages in this episode [A Thousand Words] Sacco inks his text in conspicuous diagonal swaths that cut across the page at an awkward angle from right to left, against the conventional direction of reading, compelling readers to crane their necks or switch the position of the page in front of them, to consider the question of their own embodied perspective.<sup>79</sup>

<sup>78</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 210.

<sup>79</sup> Ivi, p. 210.

Come è già stato ripetuto, la funzione narrativa della focalizzazione opera esclusivamente nel rapporto sistemico con gli altri dispositivi narrativi che strutturano l'opera: in questa interdipendenza il layout – complesso e caotico nel caso di *Palestina* – è un vero e proprio un marcatore di focalizzazione.

#### 4.6. Sistema spaziotopico

L'espressione sistema spaziotopico è stata coniata da Groensteen, come termine più adatto a definire il particolare cronotopo del fumetto, in quanto sistema in grado di decodificare il tempo nello spazio:

Potremmo definire il fumetto come un sistema semiotico caratterizzato da multimodalità e simultaneità e in grado di codificare il tempo nello spazio, ciò che Groensteen ha definito “sistema spaziotopico”, un'espressione che si riferisce all'estensione e alle relazioni spaziali (sia sul piano reale sia su quello simbolico) nella pagina, che secondo l'autore si strutturano prioritariamente rispetto alla dimensione temporale. [...] Se la scrittura e la narrazione sono arti del tempo – cioè si svolgono in sequenza – e se la pittura e il disegno sono arti dello spazio – cioè vengono viste con uno sguardo olistico per poi essere segmentate necessariamente dal linguaggio verbale –, potremmo concludere che il graphic novel è l'arte della spazializzazione del tempo e della cronologizzazione dello spazio.<sup>80</sup>

Quindi, nel fumetto le dimensioni del tempo e dello spazio in un certo senso arrivano a coincidere: «l'idea di tempo e spazio nei fumetti è dunque prioritariamente collegata al ritmo visivo della pagina creata»,<sup>81</sup> tanto che il tempo viene letto in modo spaziale, scardinando la linearità cronologica a favore della simultaneità atemporale. Una concezione della dimensione temporale come alinear e atemporale necessita due precisazioni. Da una parte si sottolinea che, come visto in precedenza, la tensione tra simultaneità e sequenzialità dipende in gran parte dall'atto di lettura; allo stesso modo, dunque, la scansione spazio-temporale della storia raccontata in un fumetto è parzialmente legata alla scelta dei lettori. In secondo luogo, affermare che il tempo viene letto in modo spaziale non significa che la temporalità venga annullata o 'stoppata', ma che, come sottolinea acutamente Chute, il tempo viene incluso nello spazio: nel fumetto staticità e movimento convivono.

<sup>80</sup> Calabrese, Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel?* cit., pp. 70-72.

<sup>81</sup> Ivi, p. 71.

Comics diverges from the more common documentary mediums of both photography and film in its temporal dimension. Drawing, through its manifestation of marks [...] offers its own kind of thicket of time. Berger writes of drawing as “[forcing] us to stop and enter its time. A photograph is static because has stopped time. A drawing [...] is static because it encompasses time”. In addition to the temporality implied by the act of drawing itself [...] comics is also [...] a form that is characterized by its complex temporal and spatial features. Through its frame-gutter architecture, which implies duration and is also the basis for many experiments with collapsing distinct temporal dimensions, comics is about both stillness and movement, capture and narrative motion. [...] Comics traffics in time and duration, creating temporalities, and often smashing or imbricating temporalities on the page, but it is not a time-based medium, one that has duration as a fixed dimension. [...] Gunning writes that “the power of comics lies in their ability to derive movement from stillness – not to make the reader observe motion, but rather participate imaginatively in its genesis”.<sup>82</sup>

Nell’argomentazione di Chute emerge chiaramente una concezione di temporalità come tensione tra staticità e movimento, dunque, di nuovo, tra sequenzialità e simultaneità. Seppur il pensiero di Hatfield sia già stato largamente affrontato, vale la pena soffermarsi su come il critico descrive la temporalità. Hatfield osserva come la temporalità del fumetto si realizzi nello spazio. In particolare, mostra che la tensione tra *sequence* e *surface* dal punto di vista del lettore si complica, rendendo manifesto come la relazione tra percezione temporale e spaziale sia intrinseca al medium. Sulla base di questa tensione, la temporalità si attua in una tensione secondaria<sup>83</sup> tra serialità e sincronismo:

Here we have two contrasting approaches to what McCloud calls “the systematic decomposition of moving images in a static medium”: on the one hand, seriality, that is breakdown, in which a sequence is represented through a series of contiguous panels; on the other, synchronism, in which a single panel represent a sequence of events occurring at different “times”.<sup>84</sup>

La tensione tra lettura seriale e lettura sincronica di una singola vignetta non può risolversi nella scelta di una determinata modalità di lettura: qualsiasi sia la postura adottata dal lettore, permane questa tensione basilare tra tempi seriali e sincronici.

<sup>82</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., pp. 21-22.

<sup>83</sup> Tale tensione dipende dalla tensione tra *sequence* e *surface*, ma è necessariamente in relazione anche con le altre tre tensioni strutturanti che, per Hatfield, fondano l’architettura del fumetto.

<sup>84</sup> Hatfield, *Alternative Comics* cit., p. 52.

Anzi, maggiore è l'esperienza di lettura del fruitore – e quindi la capacità di cogliere le convenzioni del linguaggio del fumetto –, più tale tensione vedrà un incremento.<sup>85</sup>

Occorre ribadire che anche il sistema spaziotopico assume valore funzionale solo nella sua correlazione sistemica con gli altri dispositivi narrativi dell'opera. In particolare, esiste una forte interdipendenza tra la potenzialità del sistema spaziotopico e le funzioni narratologiche della focalizzazione e della voce. Questa stretta relazione trova radici innanzitutto nel *double code*, come fundamenta del medium.

Di grande interesse è anche la prospettiva di Andrea Tosti, che descrive il particolare cronotopo del fumetto come sistema di mappe e cronologie:

Le mappe sono delle rappresentazioni semplificate di una porzione di spazio. [...] Le cronologie sono rappresentazioni di eventi che si svolgono nel tempo. [...] Sia mappe che cronologie, nel corso della loro storia, hanno cercato di offrire delle schematizzazioni del tempo e dello spazio che fossero capaci di raggiungere il proprio scopo rappresentativo – e in parte narrativo – senza l'ausilio della parola, proponendosi [...] come dei *media* prettamente visivi.<sup>86</sup>

Riesaminando un dialogo tra i personaggi di *Hicksville*, di Dylan Horrocks, Tosti continua:

I: “Perché un fumetto è come una mappa?”

[...]

K: “Le mappe sono di due tipi, alcune cercano di rappresentare l'ubicazione delle cose nello spazio [...]. Ma altre rappresentano l'ubicazione delle cose nel tempo... o forse il loro avanzamento attraverso il tempo. Queste mappe raccontano delle storie, che è come dire la geografia del tempo [...]. Il tempo riguarda il processo. Ho vissuto molti anni e ho imparato a non fidarmi del processo, creazione, distruzione... non sono la realtà. [...] La vera arte drammatica è

<sup>85</sup> «Il lettore reclama il ruolo di coautore contribuendo a costruire l'ambiente in cui si immerge, e il cui significato viene acquisito sempre contemporaneamente su più livelli, come l'immagine di un quadro deve essere correlata a sequenze di lunghezza variabile e con altre unità architettoniche come una pagina o più pagine. È questa capacità di comunicare su più livelli allo stesso tempo che ha permesso al graphic novel di costruire narrazioni complesse che [...] sono meno legate a restrizioni lineari. Allo stesso tempo, questa narrazione grafica a comunicazione multistrato sfida costantemente le scelte interpretative dei lettori, richiedendo una sofisticata ermeneutica e un alto grado di immersività: poiché lo spazio e il tempo del lettore sono annullati a favore dello spazio-tempo della storia, i corpi dei lettori vengono trasportati nella pagina in diversi modi, sia evocando simulazioni incarnate, sia coinvolgendoli emotivamente con i personaggi e guidandoli percettivamente attraverso l'impaginazione». Calabrese, Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel?* cit., pp. 70-71.

<sup>86</sup> Tosti, *Graphic novel* cit., pp. 275-276 e 278.

in queste relazioni di spazio. [...] Dietro tali processi c'è un'immobilità e in quella tranquillità esistono delle relazioni spaziali che trascendono il tempo". Un'immobilità spaziale che trascende il tempo. O, si potrebbe meglio dire, lo spazio che anticipa il tempo. La dimensione spaziale del fumetto, l'*unicum* della pagina colta in un unico colpo d'occhio capace di cogliere le relazioni spaziali fra i corpi e gli oggetti rappresentati, le loro coordinate, e precedere gli altri tipi di approccio, cioè la lettura sequenziale delle vignette e quello sequenziale alfabetico.<sup>87</sup>

Questa lettura del sistema spaziotopico mostra il limite della visione sequenziale di McCloud, privilegiando un sistema spazio-temporale concepito a partire dall'impressione restituita dalla pagina nel suo sguardo d'insieme. Evidentemente, la prospettiva di Tosti è prevalentemente incentrata sul ruolo della *closure* e quindi sull'atto di lettura.

Da ultimo, una peculiarità del sistema spaziotopico del fumetto consiste nella rappresentazione simultanea di passato e presente:

The comics journalist can be both inside and outside the frame, dramatizing the question of perspective and inhabiting the view of the other. Comics is about animating layers and kinds of information -syntagmatic and synchronic – to interact and work with each other. “One benefit of comics and journalism together”, for instance, as Sacco understands it, because the form is not always about capturing the present, “is the ability to take readers back in time”.<sup>88</sup>

La possibilità di raffigurare diversi piani temporali contemporaneamente è data dal fatto che il tempo è incluso nello spazio. Lo spazio materiale della pagina consente una rappresentazione stratificata di scene collocate nel presente e risalenti al passato, che nella percezione olistica e atemporale della tavola si sovrappongono, offrendo al lettore la possibilità di rivivere il passato nella sua immediatezza. Questo aspetto è particolarmente interessante nelle narrazioni fattuali, in particolare nelle opere che appartengono al campo del documentarismo, poiché il rapporto tra passato e presente gioca un ruolo di primaria importanza. «Comics grammar exhibits the legibility of double narration – and stages disjuncts between presence and absence and between word and image – in order to pressure linearity, causality, and sequence: to express the simultaneity of traumatic temporality, and the doubled view of the witness as inhabiting the present and the past». <sup>89</sup> In opere che coinvolgono fattori quali il viaggio, le storie di altri, la Storia, le testimonianze e la memoria il sistema spazio-

<sup>87</sup> Ivi, pp. 278-279.

<sup>88</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 210.

<sup>89</sup> Ivi, p. 206.

topico non può che costituire un tassello fondamentale per la narrazione, soprattutto se l'autore intende preservare la veridicità del racconto.

Considerando il graphic novel di reportage, è interessante notare come la stretta relazione tra le caratteristiche del genere e il sistema spaziotopico sia rilevante anche sul piano dell'esperienza dell'artista-reporter. Si ricorda che, a differenza di quanto accade con il giornalismo, il formato editoriale del genere in analisi consente tempi di lavoro sul campo e poi di scrittura più dilatati; la rigidità del sistema spazio-temporale proprio della cronaca, tendenzialmente basato sulla linearità, viene infranta in virtù di un fine altro, che non è meramente informativo. In questo senso si capisce che la realizzazione di un sistema spaziotopico alinear, atemporale e a dominante spaziale è in forte dipendenza con l'esperienza di autori impegnati in un'inchiesta ravvicinata rispetto all'oggetto di indagine, per tempi prolungati, che viene successivamente rielaborata artisticamente per aprire a una riflessione conoscitiva. Per comprendere meglio tale relazione, è interessante rifarsi a Luigi Marfè:

Gli antitiristi politici superano la fine dei viaggi con l'atteggiamento perplesso di chi cerca di capire il mondo al di là delle apparenze. [...] I giornalisti di guerra come Kapuściński si confrontano con la volontà dei governi di controllare le informazioni e, dietro la retorica della propaganda, scoprono un'umanità di cui il mondo del potere non sospetta neanche l'esistenza. [...] L'indagine dello spazio diventa così uno strumento per riflettere sull'identità di chi scrive da un punto di vista laterale. [...] Chiedere 'che ci faccio qui?' significa anche domandarsi 'chi sono io?' e 'chi è l'altro?'. In questa prospettiva gli scrittori di viaggio non riconquistano la categoria di identità come individualità compatta, ma come terreno dell'incontro tra le proprie convinzioni e la realtà dei luoghi che attraversano. [...] Legando l'esperienza dei luoghi a un'inchiesta di senso che si sviluppa nel tempo, la letteratura di viaggio contemporanea rielabora la nozione bachtiniana di cronotopo. Il significato dei testi che le pertengono dipende allora [...] dalla capacità di riscattare lo spazio dalla condizione di nonluogo, intendendolo come scenario di nuove narrazioni. Gli antitiristi riadattano cioè ai luoghi la stessa capacità di produzione poetica che nei romanzi spetta al tempo. Se un romanzo [...] si può definire come tempo raccontato, i resoconti di viaggio sono sempre degli spazi raccontati.<sup>90</sup>

Nel passo citato, Marfè fa riferimento alla letteratura di viaggio, dunque a una tipologia di produzione diversa dal fumetto.<sup>91</sup> Tuttavia, alcuni punti di contatto sono

<sup>90</sup> Marfè, *Oltre la 'fine dei viaggi'* cit., pp. 35-36.

<sup>91</sup> L'accostamento tra Kapuściński e Sacco è spesso sottolineato dalla critica. Si prenda ad esempio il saggio *Il reportage disegnato* di Sergio Brancato: «Tra le ragioni del successo di Sacco, che continua a realizzare reportage [...] c'è l'accessibilità linguistica dei comics, che consente al lettore/spettatore una rapida immersione nel *mood* della cronaca mediata dal

efficaci per approfondire lo studio sul cronotopo nel graphic novel di reportage. La modalità di lavoro dell'artista-reporter rende possibile l'interazione con lo spazio, in termini di esperienza di relazione tra sé e ciò che è altro da sé. Tale esperienza diventa la domanda che guida l'indagine degli autori e che li conduce a interrogarsi sulla collettività incontrata e sulla propria relazione rispetto a tale alterità. Si definisce così una ricerca sull'umano che apre a una possibilità ermeneutica nuova. In questo senso, lo spazio diventa «scenario di nuove narrazioni». Se questo processo è il centro nevralgico delle opere appartenenti alla famiglia del graphic novel di reportage, è evidente che l'esperienza dello spazio ne è la condizione essenziale. Lo spazio diventa narrazione – nell'esperienza dell'artista-reporter così come nella pagina materiale – coinvolgendo come dentro di sé il lettore.

La centralità della dimensione spaziale è ulteriormente esaltata in *Palestina. Chute*, a partire dalle opere di Sacco, si interroga sulle modalità di trasmissione della conoscenza e della Storia possibili attraverso il fumetto, arrivando a affermare che la conoscenza esperienziale (sul campo) dell'artista-reporter trova forma estetica innanzitutto nello spazio del cronotopo:

Comics journalism's aesthetics ask us to consider how modes of knowledge are formed and transmitted. These aesthetics produce its ethical engagement in the arena of knowing history, and articulating the complexity of observed experience in words and images. [...] The spatiotemporal form in comics generates its ability to approach history. The uniqueness of comics is the way that portrays and interacts with history (the temporal) in terms of space on the page, so that space – how events and details are sequenced – becomes a way to rethink or refigure the temporal.<sup>92</sup>

Il sistema spaziotopico del fumetto realizza una nuova modalità di trasmissione della conoscenza, in cui la Storia viene restituita non come sequenza di fatti appartenenti a un passato concluso e intangibile, ma come esperienza dialogica con il presente, dunque conoscibile in fatti presenti in luoghi e persone reali e incontrabili.

Esaminando *Palestina*, si osserva che la storia primaria raccontata – ossia l'esperienza di Joe Sacco – ha una collocazione spaziotemporale precisa: il periodo tra il 1991 e il 1992 nei Territori occupati. Tale ambientazione è lo scenario principale in cui si muove l'autore che si autorappresenta. Seguendo i movimenti di Joe Sacco nel suo viaggio, i lettori sono messi in dialogo con un passato che emerge con una

coinvolgimento, anche patico, del giornalista. Sacco adotta una tecnica di rappresentazione che ricorda il giornalismo di Ryszard Kapuściński, includendo la presenza scenica del reporter tra i soggetti dello storytelling, inaugurazione di una vera e propria estetica del genere poi ripresa da altri autori». Brancato, *Il reportage disegnato* cit., p. 236.

<sup>92</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., pp. 206-207.

certa concretezza. Un simile effetto è reso possibile dalla rielaborazione artistica dei materiali raccolti dall'autore nel medium fumetto. Si prenda ad esempio la sezione *Pilgrimage* (Capitolo Otto). Sacco e Sameh si stanno dirigendo a Rafah, al confine con l'Egitto, ma prima si fermano nella città di Gaza per svolgere alcune commissioni. A Gaza incontrano Yousef, un amico di Sameh, che li conduce a casa sua, in un campo profughi. Si apre così un nuovo episodio di testimonianza,<sup>93</sup> in cui Sacco, con carta e penna, ascolta il racconto della madre di Yousef. Da un punto di vista narrativo, la donna diventa narratrice secondaria, aprendo a un piano narrativo metadiegetico. Per nove pagine, sequenze di vignette raffiguranti la storia del passato della donna si alternano a vignette del presente del dialogo con Sacco. Come sempre nelle scene di interviste, il layout riacquista un'organizzazione regolare, che guadagna stabilità in una divisione in dodici vignette per la maggior parte della narrazione. Il volto della donna è tratteggiato con maggiore realismo rispetto agli altri personaggi in scena, come a voler sottolineare visivamente la veridicità dell'incontro con lei e con la sua storia. Le vignette che raffigurano la metanarrazione accostano scene frammentate, con soggetti e prospettive in continua variazione, come se si trattasse di veri e propri flash della memoria della donna che Sacco dispone uno dopo l'altro, realizzando una narrazione introspettiva che, attraverso il codice visivo, consente al lettore di entrare nei ricordi della donna fino quasi a prenderne parte. Un simile coinvolgimento è possibile soprattutto grazie al *double code*, all'organizzazione del layout e all'intreccio tra passato e presente che arrivano a fondersi nel sistema spaziotopico. Si osservino le ultime vignette dell'episodio. Concluso il racconto della donna, Sacco sta per congedarsi, ma viene trattenuto: «But she's not finished! Okay, we've had a thorough run-through ... we've shot her boys, we've chased their bodies from hospital to hospital, we've buried them in the middle of the night, their staring down at us, and we've even fingered her son Ahmed's book-stained school pack... Now What?».<sup>94</sup> In questo commento Sacco manifesta la propria partecipazione alla storia appena ascoltata, non come semplice spettatore, ma come testimone che ha preso veramente parte alla vicenda (sparando ai figli della donna, accompagnandoli in ospedale, seppellendoli). Si nota che la partecipazione di Sacco riguarda sia le azioni dei soldati israeliani sia quelle della famiglia delle vittime. Anche all'interno dello stesso commento di Sacco, l'immersione nel passato si alterna alla postura distaccata da ascoltatore («we've had a thorough run-through», «their portraits have been staring down at us»). Occorre inoltre evidenziare l'uso del pronome 'we', che da un lato può essere riferito a Sacco e Sameh, ma che arriva a includere nella partecipazione attiva al passato della storia anche il lettore. Da ultimo, si fa riferimento a

<sup>93</sup> Gli esempi in cui con più evidenza il passato riemerge concretamente confondendosi con il presente sono gli episodi di intervista e testimonianza con i palestinesi.

<sup>94</sup> Sacco, *Palestine* cit., p. 242.

un dettaglio del dialogo che non era stato precedentemente raccontato, ossia la cartella di Ahmed sporca di sangue. Sacco entra in contatto con ciò che resta nel presente della tragica storia della donna, con le prove che aggiungono ulteriore concretezza al vissuto dei testimoni. Infatti, nelle pagine successive, la donna insiste per mostrare ai visitatori le cicatrici sulla testa del figlio maggiore: corpi segnati fisicamente dalla Storia, ma che vengono abbandonati all'oblio. La reazione di Sacco è apparentemente sbrigativa («Scars? I've seen scars! And scabs! What's next? The Egyptian frontier?»),<sup>95</sup> ma sottolinea implicitamente che un'intera comunità, la collettività palestinese, porta sui propri corpi i segni del conflitto, come una prova indelebile che può essere trascurata, ma che non potrà mai essere cancellata. I modi apparentemente frettolosi e superficiali dell'autore sono inoltre ribaltati se si considerano le vignette precedenti a quelle appena descritte. Prima di mostrare le cicatrici del figlio, la donna insiste sulle ragioni della testimonianza appena rilasciata, su come e se Sacco – a differenza di tutti i giornalisti che prima di lui l'hanno intervistata – potrà portare dei contributi all'umanità: «“Aren't we people, too?” [...] “She says with words only. [...] How are words going to change things? She says she wants to see action”».<sup>96</sup> Davanti alle tante e false parole della TV israeliana e della politica americana, la donna rivendica la verità dei fatti; per questa ragione insiste nel mostrare a Sacco le cicatrici del figlio. Dunque, l'autore, riportando interamente questa scena, sottolinea attraverso la narrazione della propria esperienza – e dunque con la sua intera opera – la critica alla manipolazione informativa dei media e l'importanza dei fatti, della verità conoscibile solo nell'incontro con gli altri nella loro concretezza.

È già stato affrontato come il sistema spaziotopico collabori a una resa simultanea di passato e presente. Ciò che occorre sottolineare è che le modalità di restituzione dello spazio e del tempo proprie del fumetto vengono enfatizzate al fine di raffigurare la complessità della storia. In *Palestina* spazi e tempi diversi si mischiano e si sovrappongono creando effetti di simultaneità, ma anche dilatando la temporalità storica, che continuamente vede delle oscillazioni ritmiche. Infatti, modulando il dosaggio delle informazioni fornite attraverso l'accumulo di dettagli si generano meccanismi di accelerazione e decelerazione della narrazione, che si riflettono anche nell'atto di lettura. Un simile andamento ritmico segna un movimento contraddittorio che restituisce la tensione percepita e vissuta da Sacco nei Territori occupati. È interessante notare che, se i movimenti di accelerazione e decelerazione riguardano la percezione del tempo, tuttavia la loro realizzazione artistica è possibile attraverso un certo impiego dello spazio, ossia dosando le informazioni trasmesse dal codice visivo. Tale dinamica conferma nuovamente l'inclusione del tempo nello spazio all'interno del sistema spaziotopico del fumetto. Simili cambiamenti ritmici si av-

<sup>95</sup> Ivi, p. 243.

<sup>96</sup> Ivi, pp. 242-243.

vertono nei casi di improvvisa diminuzione o aumento di materiale testuale, fino a avere pagine unicamente occupate dalle immagini; oppure, attraverso l'estensione spaziale della vignetta, tanto che l'immagine può liberarsi dalla cornice, estendendosi nell'intero spazio di due pagine. Inoltre, questi rallentamenti contribuiscono a creare la non-narrazione di *Palestina* (come già affrontato rispetto all'organizzazione del layout). Non è infatti un caso che l'organizzazione del layout e il sistema spaziotopico siano i principali fattori di decostruzione narrativa, in quanto si tratta di due dispositivi che collaborano in maniera stretta nella manipolazione artistica dello spazio e del tempo, ossia dei due fattori portanti della modulazione narrativa. È ormai chiaro che tale decostruzione narrativa è volta a lacerare la linearità storica dei media occidentali, sovrapponendovi frammenti di storie private che nella loro complessità dialogica si impongono sulla sequenza di fatti storici che compongono Storia con la esse maiuscola. In questo modo il sistema spaziotopico aderisce al paradigma rappresentativo dell'alterità dell'altro nella sua concretezza, a discapito della cancellazione della vera verità dei fatti realizzata da altri media:

Sacco's works push on the disjunctive back-and-forth between looking and reading. It is this rhythm - often awkward and time-consuming - that is part of Sacco's "power to detain", to use Said's formulation: with a subject as highly politicized and ethically complex as the Israel-Palestine conflict, what Said praises in Sacco's bizarre formal matching of acceleration (the pages jump and move with urgency) and deceleration (the wading through that each page requires) is that the effect is to "furnish readers with a long enough sojourn among a people" for whom complex and thorough representation is rarely at play. It is this contradictory flow of movement that a comics page, unlike film or traditional prose narrative, is able to hold in tension, as narrative development is delayed, retracked, or rendered recursive by the depth and volume of graphic texture.<sup>97</sup>

<sup>97</sup> Chute, *Disaster Drawn* cit., p. 204.



*Analisi morfologica della famiglia di genere:*  
Kobane Calling, Quaderni Ucraini e Guantánamo Voices

### 5.1. Paratesto

Le tre opere in analisi offrono esempi molto diversi nell'uso dell'apparato paratestuale: se il paratesto di *Kobane Calling* ha un'organizzazione ravvicinabile a quella di *Palestina*, per una certa linearità strutturale e funzionale, *Guantánamo Voices* e *Quaderni Ucraini* segnano rispettivamente i poli di un'esasperazione e di una riduzione radicale dell'articolazione paratestuale.

Osservando innanzitutto le copertine, si nota che se Sacco riutilizza una tavola della storia in bianco e nero, Zerocalcare, Mirk e Igor disegnano delle copertine a colori. *Kobane Calling* ha una copertina colorata da Alberto Madrigal – nonostante la narrazione sia interamente realizzata in bianco e nero – che ritrae in primo piano Zerocalcare con uno zaino sulle spalle. Intorno a Zero ci sono tre soldati, di cui due donne, che presiedono i resti di una città devastata dalla guerra, dove al centro si erge la bandiera delle YPG. Il titolo *Kobane Calling*, richiama la celebre canzone *London Calling*:<sup>1</sup>

Il titolo riprende una canzone dei Clash, *London Calling*, ma al tempo stesso fa riferimento a una sensazione che avevamo dentro, a uno spirito di richiamo che sentivamo e che ci chiedeva di ritornare a Kobane [...]. Questa volta però

<sup>1</sup> «L'espressione “*London Calling*” [...] veniva usata durante la Seconda Guerra Mondiale come frase iniziale di ciascuna trasmissione radiofonica della BBC. [...] In sostanza, quando i Clash hanno composto questo pezzo pensavano al terribile periodo della guerra, ma non solo. [...] La canzone [...] è diretta ai giovani, ai ragazzi e alle ragazze che dovrebbero svegliarsi, prendere coscienza di tutto ciò che sta accadendo intorno a loro e reagire, lasciandosi alle spalle il passato e ciò che significava. [...] In sostanza, i Clash con questo brano invitavano tutti ad abbandonare l'idea di Londra diffusa negli anni '60, ossia quella di una città turistica e in un certo senso frivola, per concentrarsi sui problemi reali e attuali». *The Clash, ecco il vero significato della canzone “London Calling”*, Virgin Radio Italy, 2020.

volevamo allargare l'esperienza: ritornare per dare una mano, ma anche andare in altri luoghi per cercare di capire davvero quello che sta succedendo lì.<sup>2</sup>

Nella quarta di copertina ritorna la bandiera delle YPG, con una citazione dall'opera sul tema dell'appartenenza, in cui si richiama al cuore («altre corde, che manco sapevamo di avere»), all'amore per l'umanità, che è il vero motore del viaggio di Zerocalcare. Da ultimo, compare una nota editoriale: «L'edizione espansa e aggiornata del diario di viaggio di Zerocalcare tra Turchia, Siria e Iraq, per comprendere cosa succeda in quella fragile, importantissima terra che chi la difende chiama Rojava». Tale annotazione lascia emergere degli indizi interpretativi: si parla di «diario di viaggio», dando così delle indicazioni di genere;<sup>3</sup> si afferma che il viaggio dell'autore è legato all'esigenza di conoscenza; da ultimo, si fa riferimento a una seconda edizione «espansa e aggiornata», infatti il titolo completo della riedizione è *Kobane Calling. Oggi*, ma compare solo nell'occhiello. Dopo l'introduzione ritorna il titolo accompagnato dal sottotitolo *Facce, parole e scarabocchi da Rebibbia al confine turco siriano*: da una parte si richiama al lavoro sul campo del reporter; dall'altra c'è una sottile indicazione di genere: «parole e scarabocchi» rimandano evidentemente al *double code* del fumetto, mentre «facce» suggerisce la centralità dei testimoni di cui si racconterà nell'opera.

La copertina di *Quaderni Ucraini* è invece più disordinata. Sopra a uno sfondo azzurro sono raffigurati soggetti, oggetti, scenari autonomi, come irrelati e accostati in maniera quasi casuale. In particolare, si nota la prevalenza di figure umane:

Le prime copertine erano sicuramente efficaci però sembrava un libro di guerra. Io non voglio fare un libro di guerra. Il mio è un libro sull'umanità, schiacciata dalla guerra, su questa specie di ondata di disumanità. Il racconto a un certo punto diventa quasi un organismo vivente. Chi racconta lo sa, bisogna tendere l'orecchio, stare all'erta, cercare di capire che le storie si incastrano l'una con l'altra.<sup>4</sup>

Dalle parole di Igort è chiaro come l'apparente casualità che governa la copertina sia invece dettata da un intento preciso: un racconto sull'umanità, il tentativo di comprendere storie di altri, autonome – come le figure in copertina – che nel dialogo

<sup>2</sup> L. Valtorta, *Da Rebibbia a Kobane, il viaggio di Zerocalcare con mammuth*, «la Repubblica», Roma 2016.

<sup>3</sup> È già stato sottolineato che Zerocalcare preferisce definire la propria opera come diario di viaggio, riconoscendo il modello di Sacco, ma allo stesso tempo distanziandosene. Tale differenza aiuta a comprendere la precarietà delle etichette di genere e la varietà delle opere appartenenti alla famiglia di genere del graphic novel di reportage.

<sup>4</sup> *Igort a Lucca Comics & Games 2022* cit.

reciproco guidano a un'esperienza di conoscenza. Tale confusione anticipa, infatti, l'irregolarità che connota lo stile narrativo impiegato in *Quaderni Ucraini*. In alto a sinistra compaiono il nome dell'autore, il titolo e il sottotitolo: *Diario di un'invasione*.

“Igor, la copertina dei nuovi quaderni ucraini è una mappa del libro. Due passaporti, un soldato, i volti emaciati dei civili, la Z simbolo di quella che il Cremlino definisce l'operazione militare speciale e che tu nel sottotitolo chiami col suo nome: invasione. Partirei da qui. Perché specifichi nel sottotitolo che questo è il “Diario di un'invasione”?”

“Perché per capire bisogna orientarsi e darsi spazio nel magma di propaganda e di disinformazione di cui i russi sono maestri. Sentivo la necessità dei punti cardinali per capire dove siamo. L'Ucraina è un paese di cui è stata sottovalutata la volontà di esistere e autodeterminarsi e la storia del paese è, in fondo, il susseguirsi di tentativi di autodeterminarsi contro la volontà di altri di negare quel desiderio di indipendenza. [...] Le radici del conflitto che viviamo oggi sono lì, nella volontà dell'Ucraina di dichiararsi un paese sovrano e sottrarsi alla morsa della Grande Madre Russia. Assistiamo a una guerra imperialista che nega le differenze per assoggettare gli altri. E un'invasione e andava nominata per quello che è.”<sup>5</sup>

Il sottotitolo in copertina *Diario di un'invasione* rimanda alla componente diaristica; in realtà il sottotitolo completo – che tuttavia appare solo nell'occhiello – è *Diario di un'invasione. Un reportage disegnato*, ad avvalorare con il termine ‘reportage’ l'ibridazione di generi dell'opera. La quarta di copertina, di nuovo, riporta un collage di immagini: del cibo in scatola, un ragazzo con una scatola marcata ‘Z’ (simbolo delle forze armate russe), una cartina dell'Ucraina, un carro armato russo e due colombe; sulla sinistra è riportato uno dei passi iniziali dell'opera, con data e luogo in calce.

Al contrario, Sarah Mirk predilige una copertina estremamente organizzata e elaborata. *Guantánamo Voices* è provvisto di una copertina e di una sovracoperta:<sup>6</sup> sotto ai caldi colori della sovracoperta, la copertina cartonata rivela un'immagine disadorna e minimale, del filo spinato su sfondo turchese. Nella sezione paratestuale *About the Cover*, Mirk spiega come Maria Nguyen abbia realizzato la copertina ispirandosi

<sup>5</sup> Mannocchi, *Igor. Diario di un'invasione* cit., pp. x-xi.

<sup>6</sup> «La funzione più evidente della sovracoperta è di attirare l'attenzione nei modi più spettacolari che una copertina non può o non intende permettersi: illustrazioni vistose, menzione di un adattamento cinematografico o televisivo, o semplicemente presentazione grafica più lusinghiera o più individualizzata di quanto non sia concesso dalle norme di copertina di una collana». Genette, *Soglie* cit., pp. 28-29.

a una cartolina venduta nel negozio di souvenir di Guantánamo:<sup>7</sup> «The design for this cover [...] is inspired by a postcard sold in the Guantánamo Bay gift shop. The postcard highlights the way the government portrays Guantánamo: that the prison is “safe, humane, and legal” and prisoners aren’t having such a bad time on a tropical island».<sup>8</sup> Il design della sopracoperta ha quindi un intento preciso. Inoltre, il significato suggerito da Mirk mette in luce il senso dello scarto tra la sopracoperta e la copertina: un’immagine volutamente irrealistica frutto della manipolazione e della violenza imposta dal potere copre la verità, ossia il filo spinato di uno dei più terribili campi di prigionia al mondo. Ripercorrendo la sopracoperta dall’alto si trova innanzitutto un estratto della recensione tratta da Kirkus Review: «an eye-opening, damning indictment of one of America’s worst trespasses that continues to this day», a sottolineare il riconoscimento del valore dell’opera. Segue il titolo, che richiama alla corralità dei testimoni. Al centro, sulla destra, c’è il sottotitolo, *True Accounts from the World’s Most Infamous Prison*, che evidenzia la promessa di veridicità, tratto fondamentale del genere. A sinistra, invece, ci sono tre vignette che raffigurano i detenuti, come a voler infrangere la finzionalità dello sfondo imponendovi brandelli di verità. Da ultimo, nella quarta della sopracoperta è riportato un estratto dell’Introduzione di El Akkad, in cui sono indicate le ragioni e gli obiettivi che hanno mosso Mirk a comporre *Guantánamo Voices*. Le stesse caratteristiche vengono riprese e riportate nel commento sottostante, di Clive Stafford Smith Obe: «This is the book rewrites the myth of Guantánamo, where the detainees were tarred the worst of the worst terrorists in the world, by sharing the stories of people who have actually spent time there – detainees and their lawyers, and those who prosecuted them – and revealing how it has been an insidious exercise in racism and the presumption of guilt».<sup>9</sup> Ciò che emerge con più imponenza dal commento di Stafford Smith è l’insistenza sulla collettività, le cui vite sono state indelebilmente segnate dalla realtà di Guantánamo.

L’analisi delle copertine lascia già intuire che si tratta di opere tra loro molto diverse, che si collocano a una distanza variabile rispetto all’archetipo. Nello sviluppo dell’argomentazione, si osserveranno i tre apparati paratestuali nella loro interezza,

<sup>7</sup> È interessante rilevare che il testo in cui si spiega l’origine e il significato della copertina è incastonato tra due immagini: sopra, una fotografia di alcuni ripiani del negozio di souvenir; sotto il disegno della cartolina a cui si fa riferimento nel testo. L’accostamento della fotografia e del disegno, inoltre, evidenzia lo scarto tra l’assurdità della reale presenza di un negozio di souvenir a Guantánamo e la manomissione della realtà – e dunque l’immagine finta di Guantánamo – operata dal governo americano.

<sup>8</sup> Mirk, *Guantánamo Voices* cit., p. 190.

<sup>9</sup> C. Stafford Smith Obe, «Lawyer for 88 Guantánamo prisoners, founder of reprieve, a legal action charity», dalla quarta di copertina di *Guantánamo Voices*.

rilevandone le differenze e evidenziando come tutti – in vario modo – rimandino al paradigma rappresentativo della collettività.

Il paratesto di *Kobane Calling* è incorniciato da due mappe. La prima segue immediatamente la copertina ed è intitolata *Mappa dalla discutibile precisione dell'espansione di Isis in zone di resistenza curde durante il secondo viaggio (luglio 2015)*. Attraverso un disegno approssimativo, l'autore fornisce immediatamente i riferimenti fondamentali per comprendere il viaggio del 2015, delineando quali siano i territori curdi e quali quelli occupati dall'Isis. L'intento è evidentemente didascalico, dal momento che Zerocalcare si rivolge a un pubblico variegato che comprende anche il lettore disinformato. Tuttavia, la seconda edizione è stata voluta dall'autore proprio per sottolineare che la situazione si è evoluta e che quanto raccontato in *Kobane Calling* è una verità che deve inevitabilmente sottostare ai confini editoriali che separano l'arte dalla realtà. Per questa ragione, la prima mappa deve essere messa in dialogo con l'ultima, *Mappa dalla discutibile precisione dell'ultima invasione turca e jihadista del Rojava e della riconquista di territori da parte del regime di Assad (febbraio 2020)*. Oltre a fornire delle nuove informazioni, di nuovo è rilevante notarne la collocazione nelle ultime due pagine dell'opera (occupando anche la terza di copertina), come se l'autore volesse tenere aggiornato il lettore il più a lungo possibile, utilizzando tutto lo spazio offerto dal prodotto, fino alle soglie editoriali. Oltre all'intento didascalico, emerge l'impegno alla verità di Zerocalcare. Infatti, attraverso la sua postura falsamente ingenua – come emerge dalla «discutibile precisione» delle due mappe – l'autore fornisce dei materiali finalizzati a consolidare la promessa fattuale.

Nell'*Introduzione alla nuova edizione* l'autore inserisce le informazioni fondamentali per la comprensione di *Kobane Calling*. Innanzitutto, viene esibito il punto di vista soggettivo dell'autore, precisando però l'ambizione alla verità: «Ovviamente il racconto era di parte [...] ma mi sembrava di fotografare nella maniera più onesta e dettagliata di cui ero capace».<sup>10</sup> In secondo luogo, viene esplicitato il fine dell'opera: «Questi sono i fatti, la Storia con la esse maiuscola, vista da lontano. Avvicinando la lente, poi, ci si accorge che la sua trama è composta da innumerevoli storie di sacrifici che hanno scandito questi mesi, da quelli di cui non sentiremo mai parlare fino a quelli la cui eco è arrivata a tutti».<sup>11</sup>

L'ultimo aspetto da sottolineare riguarda la scansione della narrazione attraverso gli intertitoli. Come *Palestina*, anche *Kobane Calling* non presenta un vero e proprio indice; tuttavia, gli intertitoli consentono di rintracciare una struttura. Innanzitutto, la narrazione è divisa in due parti, *Kobane Calling* e *Macelli*, la storia di Lorenzo Orsetti, aggiunta nella seconda edizione. Ogni parte è divisa in sezioni, rispettiva-

<sup>10</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., p. 3.

<sup>11</sup> Ivi, p. 5.

mente settantatré e undici, recanti un titolo tematico. Diversamente dall'opera di Sacco, tale divisione segue praticamente ogni cambio di scena. Si tratta infatti di sezioni molto brevi, attraverso cui Zerocalcare guida il proprio pubblico passo per passo nella lettura. Anche in questo caso compaiono molti nomi di città e località, che scandiscono il percorso del viaggio di Zero; oppure, nomi propri o più generalmente riferiti a persone, a indicare gli incontri con i membri della collettività, la cui presenza nella strutturazione del racconto emerge con particolare evidenza alla fine, con il titolo *Umanità*; ci sono poi sezioni chiaramente metariflessive (*Il mezzopippone con le cartine*), (*Alcune note sui dialoghi che leggete*), (*una cosa che tutti mi dicono "Ma non la mettere faticazzituo!" ma secondo me devo per forza*), (*Il pippone sul PKK*). Tuttavia, molti intertitoli restano enigmatici, perché contrassegnati da espressioni gergali romane o da riferimenti tipici del «Calcareverse»,<sup>12</sup> (*L'Oltretorrente*, *Jedi Knight*, *La preghiera dei banditi*), o da altri rimandi che creano un effetto straniante rispetto al contenuto della storia (si pensi al titolo *C'è posta per te*).

Diversamente, il paratesto di *Quaderni Ucraini* è praticamente inesistente: «Nei reportage di Igort l'apparato testuale che contestualizza l'opera è limitato alla seconda di copertina, fatto dovuto probabilmente all'autorevolezza dell'autore».<sup>13</sup> Oltre alla copertina e all'occhiello, infatti, non vi sono altre zone liminari. È interessante notare come Igort presenti la propria casa editrice:

Oblomov è questo, un editore pigro, che pubblicherà una selezione internazionale di titoli da libreria giudicati memorabili [...]. Crediamo nella lentezza e nella cura, facciamo libri come si prepara il pane, aspettando che la lievitazione sia al punto giusto, prima di infornare. Nessuno ci corre dietro, altrimenti ci avrebbe già preso: siamo lenti per vocazione. Questo è un invito: venite a far parte del club dei perdigiorno.<sup>14</sup>

Da un punto di vista editoriale, dunque, *Quaderni Ucraini* si colloca all'interno di una produzione elitaria, di opere curate con lentezza e indirizzate ai lettori colti. Per queste ragioni, il libro offre solamente la storia: nessuna introduzione, nessuna indicazione contestuale, nessun indizio con fine didattico. Igort si rivolge primariamente al lettore che ha tutti gli strumenti e le competenze necessarie per fruire autonomamente della narrazione. Tuttavia, lo stesso Igort afferma che la scelta di

<sup>12</sup> F. Cerruti, G. D'Aversa, C. Lai e A. Saettone (a cura di), *Zerocalcare: guida alla lettura*, in Scarpa (a cura di), *Leggere Zerocalcare 2.0* cit., p. 194.

<sup>13</sup> Monti, I "Quaderni Ucraini" di Igort cit., p. 254.

<sup>14</sup> Così Igort presenta la casa editrice nel sito web di Oblomov.

raccontare l'invasione attraverso il medium fumetto è finalizzata a raggiungere un pubblico ampio:

As Joe Sacco once told me, if you write an essay about this historic event, 300 or 400 scholars would read it. You make a graphic novel, and you can communicate to tens of thousands of readers. This is the magical miracle that our instrument can make. Yet it is considered a medium for simpler minds, or *minus habens*. I find this so interesting. When you see comics, you lower your defenses. In France, and I think in Italy as well, kids study *Ukrainian Notebook* in schools.<sup>15</sup>

La complessità formale è legata al contenuto dell'opera, come se fosse la proiezione strutturale della storia; tuttavia, la verità sul conflitto è un messaggio che l'autore vuole comunicare a tutti, senza escludere i lettori che – pur non comprendendo la complessità e la raffinatezza del graphic novel – sono interessati alle vicende reali (e personali) di un popolo devastato dalla guerra.

Tornando alla politica di produzione di *Oblomov*, è curioso notare che nel caso di *Diario di un'invasione* l'autore mette in luce la rapidità di produzione, distinguendo dunque l'opera dalla consueta lentezza della casa editrice. Nelle prime pagine l'autore dichiara che l'inchiesta a distanza è iniziata il 25 febbraio 2022; nell'ultima pagina, in calce, scrive «finito di disegnare il 10 settembre 2022»,<sup>16</sup> per poi pubblicare l'opera nell'ottobre dello stesso anno. Tale annotazione evidenzia l'unicità del processo creativo del secondo volume di *Quaderni Ucraini*, indissolubilmente legato all'esigenza di raccontare la verità sul conflitto. Inoltre, concludere dando delle indicazioni circa il termine del lavoro creativo è una dichiarazione importante, che sottolinea i limiti di un'opera fattuale ascrivibile alla nonfiction: in altri termini, anche Igort evidenzia i confini tra opera e realtà.

Da ultimo, si osserva come anche *Quaderni Ucraini* veda una sorta di divisione in sezioni, denominate o con gli intertitoli o attraverso la scansione giornaliera diaristica. Tuttavia, resta difficile individuare una struttura organizzata, poiché anche la scansione interna è caratterizzata dall'irregolarità. Alcuni titoli riguardano le pagine di diario, altri le sequenze di tavole, altri ancora tavole in cui la pagina è interamente occupata dal disegno, assumendo una funzione didascalica. In certi casi, una pagina recante solamente un titolo è seguita immediatamente da un'altra con un nuovo titolo; ci sono anche episodi in cui un titolo è seguito da un sottotitolo nella medesima pagina. Diversamente, esistono racconti interni in cui i sottotitoli scandiscono la narrazione secondaria, racchiusa in una narrazione primaria che può essere a sua volta

<sup>15</sup> Stivé, “*My Purpose Is simply to Tell People's Stories*” cit.

<sup>16</sup> Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 167.

intitolata o meno. Al contrario ci sono anche pagine o intere sezioni non intitolate, che si distinguono dall'inserimento di pagine bianche o dal cambiamento del layout. Ci sono poi casi in cui il titolo è un disegno, come *BOOOM*,<sup>17</sup> in cui l'onomatopea risponde primariamente al codice dell'immagine. Con più frequenza, compaiono dei disegni di un piccolo calendario 'a strappo' che segna il trascorrere dei giorni (richiamando a una temporalità tipicamente diaristica);<sup>18</sup> tuttavia lo stesso disegno ricorre sia in funzione di titolo, sia all'interno della narrazione – in certi casi sovrapponendosi a altri disegni – svolgendo la funzione di mera scansione temporale.

Una simile irregolarità rimanda alla frammentarietà costitutiva della non-narrazione costruita da Igort in *Quaderni Ucraini*. Valerio Monti fa riferimento a una episodicità della narrazione: «all'interno dei lavori di Igort [...] è [rintracciabile] una episodicità [...]: situazioni autonome vengono selezionate per essere raccontate e accostate tra loro fino a dare un'immagine sfaccettata dell'argomento che l'autore sta affrontando».<sup>19</sup> La decostruzione è la modalità attraverso cui Igort riflette nella forma il contenuto della propria opera: restituire frammenti di storie reali, uomini e donne nella loro corporeità («il racconto a un certo punto diventa quasi un organismo vivente. [...] Bisogna [...] cercare di capire che le storie si incastrano l'una con l'altra»)<sup>20</sup>.

Completamente differente è il paratesto di *Guantánamo Voices*. Si tratta di un paratesto estremamente strutturato, che fornisce al lettore tutte le informazioni necessarie per presentare nitidamente la prigionia di Guantánamo (la storia, i fattori giuridici e politici che hanno condotto alla nascita e che tuttora ne rendono possibile l'esistenza, le condizioni a cui sono ridotti i detenuti). Come in *Kobane Calling*, l'apparato paratestuale di *Guantánamo Voices* risponde a una finalità didattica, che tuttavia ha delle motivazioni in parte differenti: se Zerocalcare ambisce a un dialogo anche con i lettori disinformati, per Mirk la disinformazione è un nodo centrale in quanto imposta dalla politica del silenzio e dal negazionismo che circondano Guantánamo.

Nell'occhiello, oltre al titolo e al sottotitolo, compaiono i nomi della curatrice, Sarah Mirk, dell'autore dell'introduzione e degli illustratori. Dopo la dedica, sono riportati i testi del Sesto Emendamento della Costituzione degli Stati Uniti d'America e dell'articolo 103 delle Convenzioni di Ginevra. Come è già stato spiegato, la prigionia di Guantánamo si basa su un sistema giuridico creato *ad hoc* che viola i diritti americani e le Convenzioni di Ginevra; è interessante, allora, notare che i

<sup>17</sup> Ivi, p. 25.

<sup>18</sup> Le immagini dei calendarietti derivano da *Cronache dal telefono*.

<sup>19</sup> Monti, I "Quaderni Ucraini" di Igort cit., p. 248.

<sup>20</sup> *Igort a Lucca Comics & Games 2022* cit.

primi dati presentati nell'opera siano proprio i due testi giuridici, come ad affermare fermamente quali siano (o dovrebbero essere) le condizioni essenziali a tutela di un imputato.

A differenza di tutte le altre opere affrontate segue poi l'indice, la cui presenza indica l'esigenza di orientare il lettore. La prima sezione, *A Note on Language*, comprende due paragrafi: *Is Guantánamo a Prison?* e *Is This All Real?* Nel primo, Mirk sottolinea come il linguaggio adottato dal governo americano sia la più profonda forma di violenza a Guantánamo, poiché porta a una deformazione della realtà, a una percezione distorta da parte del mondo.<sup>21</sup> Davanti a queste storture e alla molteplicità di termini alternativi adottati dai giornalisti, Sarah Mirk afferma: «My goals with language choices in this book are to accurately describe reality and to use words that everyone can understand».<sup>22</sup> È interessante osservare che la curatrice lega il concetto di verità a quello di comprensibilità: le scelte linguistiche del governo sono una forma di violenza non perché neghino la verità, ma perché, più subdolamente, ostacolano la comprensibilità. In questo modo la distorsione del vero è più sottile (basti pensare alla semplice sostituzione del termine 'prigioniero' con 'detenuto'), ma si radica più profondamente nella consapevolezza delle persone.

*Is All This Real?*, come già è emerso, è invece il luogo del patto fattuale con il lettore. Mirk esplicita la veridicità della narrazione e rende manifeste le fonti utilizzate, dichiarando che in alcuni casi gli artisti sono dovuti ricorrere alla propria creatività. In questo modo, Mirk colloca la propria opera all'interno del campo estetico della nonfiction, sottolineando come la componente di finzionalità riguardi l'atto creativo.

La sezione successiva è l'introduzione del reporter Omar El Akkad, il cui profilo professionale contribuisce all'autorevolezza dell'opera. Se la complessità del paratesto offre esaustivamente tutti gli strumenti necessari per la comprensione dell'opera, l'introduzione svolge più sinteticamente la medesima funzione, a partire però dall'esperienza di El Akkad a Guantánamo. Il reporter si sofferma in particolare sul silenzio, sull'oblio della memoria. Davanti a questa particolare pratica di violenza, l'autore contrappone l'intento di Mirk: «In this book are the stories of people whose lives were forever changed by what happened and continues to happen in Guantánamo Bay».<sup>23</sup> Come in *Palestina*, dare spazio a una voce critica e autorevole diversa da quella dell'autore consente di mettere in luce i significati profondi dell'opera senza creare effetti autoreferenziali. Nell'introduzione, infatti, è possibile scorgere il paradigma che struttura l'opera, ossia la collettività a cui Mirk e i disegnatori cercano di restituire concretezza per opporsi alla violenza della memoria: «The stories in this

<sup>21</sup> «The language we use to describe our world shapes our perception and understanding». Mirk, *Guantánamo Voices* cit., p. v.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

<sup>23</sup> El Akkad, *Introduction* cit., p. vii.

book are, first and foremost, an antidote to forgetting. Taken together they represent not only a wide-ranging account of how Guantánamo Bay detention camps functioned, but also the impulses – the communal hatred, fear, and cowardice – that allowed such place to exist».<sup>24</sup>

La sezione paratestuale successiva è una mappa di GITMO realizzata da Nomi Kane. Oltre ad essere più definita rispetto alle due mappe «dalla discutibile precisione» di Zero, essa risponde all'esaustiva funzione informativa che contraddistingue il paratesto di *Guantánamo Voices*. La mappa infatti è seguita dalle sezioni *Guantánamo Facts e Timeline*, sempre a cura di Kane, in cui vengono forniti dei dati statistici rispetto ai prigionieri e alle persone che lavorano presso Guantánamo e una breve panoramica storica dal 1903 al 2019.

Un aspetto rilevante dei luoghi paratestuali affrontati è che quasi tutti coinvolgono (con gradi diversi) sia il linguaggio testuale sia l'uso delle immagini.

A seguito degli undici capitoli che compongono la storia sono collocate altre sei sezioni paratestuali. La prima è *Art from Abu Zubaydah*, prigioniero a Guantánamo dal 2002 e protagonista del secondo capitolo. Si tratta di due pagine in cui sono presentati alcuni disegni realizzati da Zubaydah stesso, che ritraggono le tecniche di tortura subite a Guantánamo. Questi materiali risultano quindi estremamente interessanti: innanzitutto, perché sono una testimonianza autobiografica sulle pratiche di tortura; inoltre, il valore testimoniale è amplificato dal disegno, che rende possibile una comunicazione immediata dell'esperienza soggettiva (in termini percettivi). Il fatto che in questo caso il disegnatore sia un prigioniero intensifica l'esperienza testimoniale, che non deve essere filtrata dal lavoro creativo dell'artista-reporter. Inoltre, si tratta di un caso di inserimento materiale delle fonti utilizzate per il racconto; risulta infatti interessante confrontare i disegni di Abu Zubaydah con quelli su Abu Zubaydah realizzati da Gerardo Alba nel Capitolo Due.

Nella sezione successiva, *How this Book was Made*, Mirk spiega il processo di rielaborazione artistica in collaborazione con gli illustratori. La sezione è in dialogo con le successive: in *About the artists* vengono offerte alcune informazioni essenziali sugli artisti; in *Source*, invece, sono elencate le fonti più importanti divise per capitolo. L'esplicitazione del processo di rielaborazione creativa e delle fonti è il tassello finale con cui Mirk ribadisce la verità della narrazione appena conclusasi.

L'opera si conclude con una sorta di postfazione, *Acknowledgments*. La sezione ha la stessa funzione dell'introduzione: ribadire la promessa di verità, esplicitare le fonti, indicare lo statuto di nonfiction e sottolineare il fine dell'opera. In questo caso, però, a prendere la parola è Sarah Mirk. La curatrice ringrazia tutte le persone che in maniere diverse hanno collaborato alla ricerca e alla realizzazione della propria opera. I ringraziamenti sottolineano un tratto essenziale dell'opera, ossia la coralità:

<sup>24</sup> Ivi, p. viii.

infatti, seppur il titolo rimandi alle voci dei testimoni, l'esperienza raccontata coinvolge una pluralità più vasta di individui.

## 5.2. Layout di pagina

L'organizzazione del layout di pagina di *Kobane Calling*, *Quaderni Ucraini* e *Guantánamo Voices* non si può definire pienamente regolare: in nessun caso si ritrova un'organizzazione delle vignette, delle strisce, dei pannelli e delle pagine che segue un andamento uniforme nel corso della narrazione. Tuttavia, l'irregolarità vede una gradazione diversa in ciascun lavoro e – a differenza di *Palestina* – non sempre risponde a un intento di decostruzione narrativa.

*Quaderni Ucraini* è senza dubbio l'opera in cui l'irregolarità è visibilmente massimizzata dall'autore. È stato spiegato come Igort contrapponga alla mitizzazione della guerra operata dai media una sorta di anti-narrazione fatta di corporeità, in cui frammenti di «storie che altrimenti rimarrebbero invisibili»<sup>25</sup> infrangono sia la linearità con cui i media occidentali raccontano il conflitto russo-ucraino sia la «realtà immaginaria»<sup>26</sup> raccontata dai media russi. Il susseguirsi delle storie personali di vite in carne e ossa è il racconto offerto dall'autore sulla verità del conflitto: «What I felt reading *Ukrainian and Russian Notebooks* is that your books are a mosaic of common people's lives that tells History with a capital H.» afferma Valerio Stivé in un'intervista con Igort. L'autore risponde:

Indeed. That is what I care about. Telling History from the perspective of common people. The history of heroes you read in school books is made by the winners. But I'm interested in a different kind of reality. I want to know what happens when regular people like me and you see their life turned upside down by events that sprung on them with a savagery that they simply cannot deal with.<sup>27</sup>

Dunque, l'estrema irregolarità del layout di *Quaderni Ucraini* è comprensibile alla luce della funzione dominante della collettività; in altre parole, la frammentazione del layout è una modalità con cui Igort risponde morfologicamente alla domanda guida rintracciabile nelle prime pagine: guardare alle cose degli uomini per raccontare senza sconti la verità su una guerra misera. «Non potevo semplificare la realtà come ho visto fare a molti amici che ritenevo intelligenti e in grado di maneggiare la

<sup>25</sup> Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 168.

<sup>26</sup> Ivi, p. 58.

<sup>27</sup> Stivé, "My Purpose Is simply to Tell People's Stories" cit.

complessità. Se cerchi la semplificazione arrivi alle formule, ma sei destinato a non capire la posta in gioco». <sup>28</sup>

L'anti-narrazione è realizzata innanzitutto attraverso l'organizzazione del layout, che mostra un grado di imprevedibilità superiore rispetto a *Palestina*. Occorre precisare che, seppur molte opere di Igort siano sperimentali nell'uso del layout, solitamente permane una tendenza riconoscibile, che nel caso di *Diario di un'invasione* viene meno, lasciando spazio a un disordine pervasivo.

In *Quaderni Ucraini*, sono individuabili diverse tipologie di tavole e sequenze che si susseguono in maniera imprevedibile e con continue variazioni. La prima pagina dell'opera riproduce una pagina a righe, richiamando la componente diaristica suggerita dal sottotitolo. Le tavole che imitano la pagina diaristica sono frequenti, ma riproposte in forme molto diverse. Tendenzialmente domina la narrazione testuale (come proprio del diario), ma anche questo aspetto viene spesso messo in crisi. In alcuni casi la pagina a righe presenta solamente una breve didascalia o il titolo di una sezione; in altri, il discorso dell'autore si fa più articolato, arrivando a occupare sequenze lunghe fino a tre pagine. Le sequenze – veri e propri nuclei narrativi autoconclusi – possono a loro volta essere accostate l'una all'altra, riproducendo la narrazione giorno per giorno propria del genere diaristico. Tale scansione è suggerita dal susseguirsi dei disegni dei calendarietti, che contrassegnano la pagina delineando la temporalità della narrazione. La presenza dei calendarietti non è però rispettata rigorosamente, sono infatti frequenti i casi in cui le pagine a righe gialle si susseguono saltando da una storia all'altra senza alcuna indicazione temporale. Questo genere di pagine può inoltre presentare un accostamento tra testo e immagine, sia attraverso le vignette, sia attraverso disegni non incorniciati, che possono arrivare a prevalere sul discorso testuale. Un'altra tipologia di tavola è costituita da pagine interamente occupate dal disegno, che in alcuni casi può presentare brevi didascalie testuali non incorniciate o solamente le indicazioni spazio-temporali. Un caso ancora diverso è l'utilizzo di pagine bianche, sia in termini di pagine non stampate che inframmezzano la narrazione, sia come riproduzione di fogli bianchi utilizzati in modo simile alle pagine a righe. Le altre pagine vedono continue variazioni della tradizionale tavola di fumetto che accosta vignette e didascalie. In questi casi è possibile individuare come tratti costanti il testo scorporato (mai incorniciato dai riquadri), posizionato nella pagina sia tradizionalmente, dal basso verso l'alto, sia a fianco delle immagini; l'uso parco dei balloon; l'irregolarità nella disposizione delle vignette: si può distinguere una tendenza a dividere la tavola in sequenze di due vignette che si estendono orizzontalmente lungo tutta la pagina, collocate una sopra l'altra e talvolta separate dall'apparato testuale; tuttavia, non è possibile riconoscere una simile organizzazione come dominante, ma piuttosto come disposizione prevalente nelle pagine in cui è

<sup>28</sup> Mannocchi, *Igort. Diario di un'invasione* cit. p. 13.

riconoscibile un layout più convenzionale. Oltre a queste sottolineature, le variazioni nell'organizzazione del layout di pagina e nell'uso del *double code* in *Quaderni Ucraini* non sono ulteriormente riducibili a una classificazione.

Riprendendo le tassonomie di Groensteen e Hatfield, il layout di *Quaderni Ucraini* potrebbe essere descritto come irregolare e ostentato, oppure – privilegiando l'atto di lettura – come un layout instabile relativo a un contenuto altrettanto instabile, in quanto la narrazione di Igort è composta da molteplici storie, commenti e digressioni che si intersecano in maniera imprevedibile. Se si considera il layout a partire dalla prospettiva offerta da Hatfield, ossia basata sulla ricezione, è possibile svolgere alcune osservazioni. Si è detto che l'irregolarità estrema del layout coopera alla realizzazione della non-narrazione attraverso cui Igort critica la comunicazione mediatica (russa e occidentale) della guerra. Il lettore davanti al caotico complesso di frammenti di verità – e dunque davanti alla complessità del conflitto e al problema della manipolazione o mitizzazione delle notizie – è chiamato a un atto di responsabilità. Igort afferma esplicitamente che occorre 'imparare a leggere',<sup>29</sup> ossia imparare a ricercare la verità e giudicarla. In questo senso, la complessità formale adottata dall'autore rende impossibile una lettura lineare, richiedendo una rielaborazione critica (nei gradi possibili a ciascun fruitore) e richiamando così alla necessità di un giudizio critico più ampio rispetto al conflitto e alla storia che lega il popolo ucraino ai russi. Il coinvolgimento del lettore in una responsabilità comune è ulteriormente evidenziato dall'uso dei pronomi 'tu' e 'noi': «La testimonianza che abbiamo raccolto è una vicenda come tante. Un numero insignificante di una contabilità di guerra. Ma per noi è la storia di un essere umano»,<sup>30</sup> «Poi li vedi, per terra, accasciati vicino ai bancali di legno. [...] Ora sono marionette senza fili, disseminate per la strada. Le guardi, sotto la luce fredda di un mattino di primavera. Fa meno 5 a Bucha. Osservi l'oscenità di quelle morti».<sup>31</sup>

Da ultimo, è interessante richiamare la lentezza (in termini di cura e elaborazione) che contraddistingue la proposta culturale di Oblomov, che richiede la stessa solerzia e laboriosità al lettore, sia nella fruizione, sia in una conseguente riflessione sulla realtà:

La cultura ci salverà, la cultura è il vivaio nel quale le idee possono confortarsi, prosperare e far crescere una riflessione. Io credo che noi abbiamo bisogno di esercitare una riflessione, l'uso dell'intelligenza e dell'analisi per capire esattamente; dobbiamo, anche in un momento di profonda disinformazione,

<sup>29</sup> Cfr. *Igort a Lucca Comics & Games 2022* cit.

<sup>30</sup> Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 47.

<sup>31</sup> Ivi, pp. 106-107.

cominciare a capire come si leggono le notizie, e questo lo puoi fare se sai leggere tra le righe, dietro le quinte.<sup>32</sup>

Un caso diverso è l'irregolarità del layout di *Kobane Calling*, riconducibile soprattutto allo stile di Zerocalcare. Si tratta, infatti, di un'organizzazione dei pannelli e delle vignette molto lontana dallo sperimentalismo e dalla progettualità di Igort o di Joe Sacco, poiché si riconosce un maggior grado di tradizionalità. Al contrario di *Quaderni Ucraini*, l'impiego della pagina è generalmente convenzionale: i pannelli sono divisi in vignette, che, nonostante la variabilità in numero e misura, hanno cornici quadrangolari e sono disposte in ordine sequenziale. I tratti di irregolarità riguardano la divisione dei pannelli in vignette, le quali possono estendersi lungo tutto il pannello, oppure essere organizzate in *strips* seguendo composizioni e ripartizioni mutevoli. Le cornici sono caratterizzate dal tratto a mano libera di Zerocalcare, creando un leggero effetto di disordine. Tuttavia, il disegno a mano libera – nelle immagini, nelle linee e nel testo – è un tratto distintivo dello stile dell'autore; infatti, per il lettore che conosce Zerocalcare, una possibile impressione caotica della pagina si ridimensiona in un'irregolarità più ingenua e discreta – per riprendere la tassonomia di Groensteen. L'apparato testuale, invece, è formato dai più tradizionali balloon e riquadri didascalici, ma spesso anche da commenti scorporati sia interni sia esterni alle vignette.

Se da una parte l'organizzazione del layout di *Kobane Calling* si allinea, sia per gli aspetti convenzionali che per quelli irregolari, al resto della produzione di Zerocalcare, dall'altra si evidenzia che la semplicità e la costanza del layout rispondono all'intento didascalico dell'opera. Rivolgendosi a un pubblico ampio e stratificato, il grado di comunicabilità deve inevitabilmente essere alto. Per questa ragione, l'estrema irregolarità del layout di *Palestina* e *Quaderni Ucraini* risulterebbe di ostacolo alla comprensibilità per i lettori non esperti.

Per una lettura più profonda è opportuno, dunque, interrogarsi circa tale scelta da parte di Zerocalcare. La trasparenza comunicativa, infatti, non riguarda semplicemente la storia, ma l'esigenza di verità al cuore dell'esperienza e dell'opera dell'artista-reporter. La ragione profonda che muove Zero a intraprendere il viaggio trova radici nel suo cuore, in un amore per la libertà e per l'umanità. La domanda dichiaratamente umanitaria che guida Zerocalcare è rilanciata ai lettori attraverso l'opera stessa. In questo modo, l'autore richiama il proprio pubblico a una responsabilità umanitaria.

Occorre ricordare che l'organizzazione del layout è inestirpabile dalla tensione tra sequenzialità e simultaneità del fumetto. Ciò significa che – assumendo nuovamente il pensiero di Hatfield – l'atto di lettura si realizza sempre tra i poli della

<sup>32</sup> Igort a *Lucca Comics & Games 2022* cit.

lettura intensiva paradigmatica e la lettura estensiva sintagmatica. Tuttavia, considerando *Kobane Calling* nel paragone con gli altri casi di studio, è evidente che la strutturazione pensata dall'autore privilegi – senza renderla esclusiva – una lettura sequenziale.

Da ultimo, è opportuno sottolineare che la maggior accessibilità e convenzionalità di *Kobane Calling* non implicano che si tratti di un'opera di minor valore o classificabile come 'semplice'. Infatti, se il lavoro più sperimentale di Igort – e dunque l'appello alla necessità di 'reimparare a leggere' per elaborare un giudizio critico – è rivolto a un pubblico prevalentemente competente, l'ambizione esplicitamente umanitaria di Zerocalcare necessita uno sforzo comunicativo che richiede un attento e accurato lavoro di elaborazione e costruzione.

Il caso di *Guantánamo Voices* è invece molto particolare. L'opera curata da Mirk viene disegnata da undici artisti diversi, che inevitabilmente adottano ciascuno il proprio stile. La cooperazione di diversi artisti rende impossibile descrivere il layout di pagina in termini di regolarità o irregolarità, in quanto le variazioni sono quasi interamente dovute alla particolare realizzazione dell'opera. L'analisi del layout di *Guantánamo Voices* deve dunque mettere in dialogo il layout dell'intera opera nella sua complessità e le scelte particolari adottate in ogni capitolo dai rispettivi illustratori.

Uno sguardo panoramico consente di cogliere un'organizzazione del layout generalmente regolare, in cui prevalgono elementi di convenzionalità. Tendenzialmente, i pannelli rispettano i margini della pagina e vengono divisi in vignette dotate di cornici. Per quanto riguarda la ripartizione dei pannelli in vignette è più difficile fare un discorso unitario, poiché anche i capitoli che presentano delle suddivisioni prevalentemente regolari non sono a loro volta esenti da irregolarità. Può risultare interessante evidenziare alcuni casi particolari. Il capitolo che risente evidentemente di un maggior grado di irregolarità è il sesto, dedicato al colonnello Morris Davis e disegnato da Jeremy Nguyen. Le vignette incorniciate si alternano a immagini prive di cornice che si espandono oltre i confini della pagina,<sup>33</sup> a volte costituendo lo sfondo della tavola sopra cui le altre vignette si sovrappongono.<sup>34</sup> Una simile organizzazione ricorda la sovrapposizione degli elementi del layout operata da Joe Sacco, anche se nel caso di *Guantánamo Voices* l'effetto di disordine e decostruzione è più discreto. La divisione dei pannelli in vignette è, di conseguenza, irregolare e in continua variazione. L'apparato testuale si dispone nei balloon o nei riquadri testuali, sempre dotati di linee di margine ad eccezione di due casi: una vignetta in cui compare una didascalia scorporata e la legenda che descrive un grafico inserito nella storia.

<sup>33</sup> Cfr. Mirk, *Guantánamo Voices* cit., p. 109.

<sup>34</sup> Ivi, p. 103.

Aprondo lo sguardo agli altri capitoli, un altro caso interessante è la totale assenza di cornici (sia delle vignette che dell'apparato testuale) nella storia di Thomas Wilner, raccontata nel Capitolo Cinque e disegnata da Maki Naro. L'assenza di cornici è caratteristica del layout di Naro, ma è riscontrabile in maniera più sporadica anche in altri capitoli.

Il fatto che ogni capitolo abbia un'organizzazione autonoma genera una percezione relativa delle caratteristiche del layout considerabili come regolari o irregolari. L'assenza delle cornici, ad esempio, è un tratto distante dalle convenzioni del fumetto e dunque classificabile come irregolare; tuttavia, la sua applicazione sistematica – come nel Capitolo Cinque – garantisce lo stesso effetto delle cornici tradizionali, rendendone meno evidente la particolarità: in questo modo un tratto di irregolarità diventa una nuova regolarità. Tuttavia, la stessa caratteristica viene percepita come irregolare negli altri capitoli, in cui l'assenza delle cornici si manifesta, ma in maniera non sistematica. Il caso delle cornici è un esempio microscopico che mostra come il layout di pagina di *Guantánamo Voices* si fondi su una variazione strutturale dovuta alla natura composita dell'opera, che tuttavia appare primariamente per i suoi tratti costanti. Quindi, l'organizzazione del layout intreccia tratti di regolarità e irregolarità che si confondono vicendevolmente a livello macroscopico.

Occorre specificare che la peculiarità del layout pensato da ogni illustratore si sviluppa su poche tavole (ogni capitolo è compreso tra le dodici e le ventiquattro pagine). Per questa ragione, anche le organizzazioni del layout caratterizzate da maggiore costanza e uniformità hanno sempre una valenza relativa e ridotta nel complesso dell'opera.

Da ultimo, si sottolinea che il complessivo effetto di regolarità del layout compensa la frammentazione che struttura l'opera. Infatti, i frammenti delle storie personali dei testimoni godono di una particolare autonomia grazie alla divisione in capitoli, ulteriormente accentuata dalle variazioni di stile. Come in *Palestina* e in *Quaderni Ucraini*, anche in *Guantánamo Voices* la forma dell'opera riflette il contenuto, enfatizzando la percezione di un coro di testimoni formato da singoli individui che insieme compongono una collettività. Tuttavia, la disorganicità della forma non ha lo stesso impatto evidenziato nelle opere di Joe Sacco e Igor; piuttosto, sembrerebbe che il layout dell'opera attutisca e riconduca a un equilibrio la frammentarietà che scandisce la genesi di *Guantánamo Voices*.

### 5.3. *Stile*

Per l'analisi stilistica di *Quaderni Ucraini* e *Kobane Calling* è utile partire – come per *Palestina* – dal concetto di *graphiation*. Per quanto riguarda *Guantánamo Voices*, invece, la collaborazione tra diversi artisti mette in crisi l'applicabilità della nozione. In *Quaderni Ucraini* e *Kobane Calling* lo stile mostra un alto grado di soggettività autoriale, che rende ciascuna opera immediatamente riconoscibile per il lettore che conosce Igort e Zerocalcare.

Nel primo caso, l'uso dei colori pastello, le immagini fortemente evocative e l'impiego consistente del materiale testuale rimandano inequivocabilmente al tratto di Igort. Tuttavia, rispetto al resto della produzione dell'autore, si rileva un maggiore disordine nell'uso del *double code*. Tale aspetto non riduce il grado di soggettività, ma al contrario riflette l'esperienza di Igort come particolarissimo artista-reporter della guerra in Ucraina. Igor Tuveri, infatti, svolge il proprio reportage a distanza. L'assenza dell'autore sul campo emerge in uno stile in cui il codice verbale è utilizzato vistosamente e il codice visivo risente chiaramente di un maggior grado di creatività. Il fatto che il reportage sia svolto a distanza non significa che Igort assuma una postura distaccata; al contrario, è proprio il coinvolgimento affettivo che lo spinge a scrivere il secondo volume di *Quaderni Ucraini*. Il venir meno dell'autore come personaggio della storia viene infatti compensato dal disegno fortemente evocativo e espressivo e dall'ingombrante presenza della voce di Igort, che non manca mai di esprimere apertamente la propria opinione.

Nel caso di *Kobane Calling* invece, lo stile rivela subito l'immaginario e l'ironia che contraddistinguono Zerocalcare. I tratti a mano libera, le righe storte, il personaggio di Zero, i personaggi dei cartoni animati, i riferimenti alla cultura pop... tutti gli elementi che costituiscono il Calcareverse non vengono meno neanche in un lavoro impegnato come *Kobane Calling*. Anche in questo caso, dunque, la soggettività autoriale traspare con evidenza: «In realtà è proprio la mia vita che è fatta così. Guardo tantissimi film e serie tv e spesso sono le lenti attraverso cui guardo il mondo, i miei metri di paragone, i miei parametri per leggere quello che mi sta attorno».<sup>35</sup> Il personaggio di Zerocalcare compare in quasi tutta la produzione di Michele Rech; tuttavia, considerando l'opera come affine alla famiglia del graphic novel di reportage, la presenza dell'autore nella storia è particolarmente incisiva per la restituzione di una verità che non presuppone di essere obiettiva. Infatti, nel particolare caso di *Kobane Calling*, il filtro pop restituisce innanzitutto l'esperienza soggettiva di Zerocalcare come artista-reporter,<sup>36</sup> rendendo temi quali la resistenza curda e il

<sup>35</sup> Scarpa, *Lezioni di fumetto. Zerocalcare cit.*, p. 24.

<sup>36</sup> «Sicuro non è giornalismo. Io realizzo lavori autobiografici, anche trattando di politica parto dalle mie esperienze, dai miei pensieri». Cfr. Scarpa, *Zerocalcare talk cit.*, p. 22.

modello del confederalismo democratico più accessibili a un pubblico transgenerazionale che comprende anche lettori che non conoscono la situazione mediorientale. Di nuovo, emerge come lo stile proprio dell'autore si dispieghi in maniera particolare nella funzione pedagogica di *Kobane Calling*.

Alla luce della declinazione del concetto di *graphiation* nei casi di studio, è possibile analizzare lo stile a partire dalla dominante della collettività, ossia cercando di comprendere come lo stile di ciascuna opera dialoghi con il paradigma rappresentativo adottato da Sacco dell' 'alterità dell'altro nella sua concretezza'.

Per l'analisi stilistica di *Quaderni Ucraini*, è utile riprendere i parametri offerti da Baetens e Frey, considerando la suddivisione del materiale informativo tra parola e disegno. La narrazione incrocia le storie dei testimoni, digressioni storiche, informazioni su diversi aspetti e sviluppi della guerra e le riflessioni personali dell'autore. La complessità del materiale informativo viene veicolato prevalentemente dal codice verbale. Tale aspetto è in parte proprio dei fumetti di Igort, come sottolinea Monti anche rispetto al primo volume di *Quaderni Ucraini*:

La narrazione si articola principalmente attraverso le didascalie; vi è dunque una notevole differenza rispetto al fumetto tradizionale, in cui la progressione narrativa è affidata principalmente alla sequenza delle immagini e al contenuto dei balloon. In questo caso invece la temporalità che lega le diverse vignette è generata dal contenuto testuale delle didascalie, mentre il disegno e i balloon hanno la funzione di accompagnamento e di integrazione dei contenuti didascalici. [...] Un ulteriore aspetto anomalo rispetto alle abitudini del fumetto è il grande rilievo del testo scorporato, utilizzato nelle sezioni di approfondimento storico e molto presente anche nelle sezioni narrative di primo e di secondo livello. [...] Dall'analisi dell'impaginazione adottata da Igort, possiamo dunque notare come l'autore si liberi della struttura regolare delle vignette nel caso senta il bisogno di ampliare il discorso testuale.<sup>37</sup>

Nel secondo volume di *Quaderni Ucraini* si verifica un'ulteriore espansione del materiale testuale: oltre ai balloon e alle didascalie, la componente verbale arriva a occupare intere pagine in maniera esclusiva o prevalente. Lo sbilanciamento verso il codice testuale è legato da una parte all'elemento diaristico, dall'altra alla collocazione spaziale dell'artista reporter. Infatti, svolgendo un reportage a distanza, è inevitabile che l'esperienza di Igort di fronte alla guerra si adatti meglio al codice testuale, in quanto l'autore non è testimone diretto dei fatti raccontati.

La preminenza della componente testuale non cancella la funzione dell'immagine e l'interdipendenza tra i due codici, come è inevitabile per la natura di *visual storytelling* del fumetto. Infatti, l'appartenenza del genere al campo del documen-

<sup>37</sup> Monti, I "Quaderni Ucraini" di Igort. cit., pp. 256-257.

tarismo dà alla testimonianza visiva, preminentemente veicolata dall'immagine, un ruolo di spicco. Basti pensare al realismo che distingue il disegno di Igort, particolarmente marcato in *Diario di un'invasione*. Gli ambienti vengono rappresentati secondo le regole della prospettiva, spesso aggiungendo dettagli che li rendono ancor più verosimili. La cura al dettaglio è di particolare rilievo se si pensa che Igort svolge il proprio reportage a distanza: l'autore non vede con i propri occhi gli ambienti e i volti che descrive e raffigura, ma, presumibilmente, riutilizza le immagini trasmesse dai telegiornali o da altri media informativi giudicati affidabili e si rifà ai ricordi della propria esperienza passata in quei territori. Tuttavia, l'assenza dell'artista-reporter dallo spazio della storia rende inevitabile un uso dell'immaginazione maggiore rispetto agli altri casi di studio. Dunque, i dettagli figurativi se da un lato sono probabilmente frutto della creatività di Igort, dall'altro sono necessari proprio per aggiungere credibilità alle immagini. Una simile attenzione è da distinguere dall'ossessione per il dettaglio di *Palestina*: il realismo di Joe Sacco si realizza nell'accumulo di informazioni e nell'eccesso. Igort invece predilige delle immagini curate, ma più sobrie e essenziali, in cui la veridicità non si evince dall'alto grado di precisione, ma emerge attraverso altri fattori:

Il disegno si allontana spesso da una rappresentazione mimetica della realtà, come è per esempio nei disegni di Sacco, dai tratti grotteschi tipici del fumetto underground americano. In genere il fumetto d'informazione più che una rappresentazione mimetica (ambito nel quale la fotografia può dare risultati migliori) ricerca uno stile figurativo capace di comunicare ciò che gli altri media hanno difficoltà a veicolare: gli stati d'animo, le atmosfere, le impressioni. Il lettore del fumetto di informazione è dunque sempre cosciente della soggettività dell'opera.<sup>38</sup>

Il realismo di Igort, infatti, culmina nella rappresentazione dei personaggi e in particolare dei volti: «Guardavo i volti cercando di leggerne le mappe, perché sono convinto che sul viso delle persone sia scritta la loro storia, sulle rughe, nella tendenza a sorridere, nello sguardo inclinato verso il basso, mappe di eventi che hanno condizionato la nostra esperienza».<sup>39</sup> Come sottolinea Monti, «vi è un uso più espressivo della linea nei dettagli degli oggetti e nei volti: più che al mimetismo, le scelte figurative di Igort sono rivolte all'evocazione degli stati d'animo delle persone rappresentate».<sup>40</sup> Il critico evidenzia in particolare il «carattere evocativo delle immagini, che forniscono al lettore l'interpretazione dell'autore riguardo ai racconti

<sup>38</sup> Ivi, p. 253.

<sup>39</sup> Mannocchi, *Igort. Diario di un'invasione* cit., p. xi.

<sup>40</sup> Ivi, p. 267.

che ha ascoltato e registrato».<sup>41</sup> Emerge chiaramente la soggettività del punto di vista attraverso cui l'autore restituisce le testimonianze contenute nella propria opera: pur non avendo svolto un reportage sul campo, non viene meno il filtro dell'esperienza dell'autore, che conoscendo personalmente gran parte dei testimoni è oltremodo toccato dallo sconvolgimento delle loro vite.

I... I know so many people there... I lived there in big cities, like Dnipropetrovsk [Dnipro], in the southeast; I lived in the steppe, near Melitopol. When I interviewed people from a village not far from Melitopol, I sent the book there. The peasants from that village couldn't believe that a book from France was actually about them. My bond with them is now very strong. I have friends in Ukraine, half of my family is from Ukraine, I got married there, my wife is from Ukraine, I know that country very well now. And I was not surprised when Russia entered Ukraine.<sup>42</sup>

La reazione di Igor Tuveri, il suo particolare coinvolgimento nella guerra e nelle vicende personali dei membri della collettività non sono elementi censurati o appiattiti nell'opera, ma al contrario assumono particolare risalto nello stile. Il carattere evocativo dello stile di Igor è da ricondurre in gran parte all'uso dei colori. Di nuovo è interessante rifarsi al pensiero di Valerio Monti:

L'uso dei colori non è mimetico, ma emotivo. In genere vi è una tinta dominante che pervade intere tavole (ad esempio la prima sezione narrativa è dominata dal colore rosso, mentre sono le tonalità del color seppia a dominare nella testimonianza di Maria Ivanovna): la colorazione avviene attraverso l'uso di sfumature di tale tinta, o attraverso colori che non entrino in eccessivo contrasto con essa. Talvolta il colore è utilizzato nell'immagine per rendere la profondità, attraverso la simulazione di luce e ombre. Nelle illustrazioni delle sezioni storiografiche non è inserito il colore; a ciò corrisponde un maggior rilievo della tessitura.<sup>43</sup>

<sup>41</sup> *Ibidem*.

<sup>42</sup> Stivé, "My Purpose Is simply to Tell People's Stories" cit.

<sup>43</sup> Monti, *I "Quaderni Ucraini" di Igor*. cit., p. 267.

"La mia città non c'è più", mi dice tra le lacrime Yulia. Parla di Mariupol, situata nel sud est ucraino, cui hanno dato il tetro appellativo di "città martire", un tempo contava circa 450.000 abitanti, oggi tra morti e sfollati è difficile fare il conto.



Mariupol stretta d'assedio, città strategica per via della sua posizione geografica. Anello che congiunge il Donbas con la Crimea. La cui conquista appare fondamentale ai fini dell'avanzata dell'esercito invasore.



E proprio per questo resiste ostinatamente. Bombardata a tappeto, vede crollare edifici civili, scuole, asili, ospedali, perfino ospedali ostetrici. È difesa da una divisione di marines ucraini e dal battaglione Azov.

Fig. 15. Igort, Quaderni ucraini. Diario di un'invasione, p. 85.  
© Igort 2022 © Oblomov Edizioni - La nave di Teseo 2022

La neve attutisce il rumore dei cingoli, rende meno invadente lo scricchiolio meccanico dei tank. Con il calare dell'oscurità, non un'anima.



Per le strade deserte i rottami degli autobus. Ricordo osceno di quella che un tempo era la quotidianità.

Il fragore delle esplosioni continue lacera il silenzio della notte.

La vita in superficie è quella dei miliziani.

Sotto, nelle viscere, ci sono decine di migliaia di donne, anziani, bambini, costretti a vivere come topi.



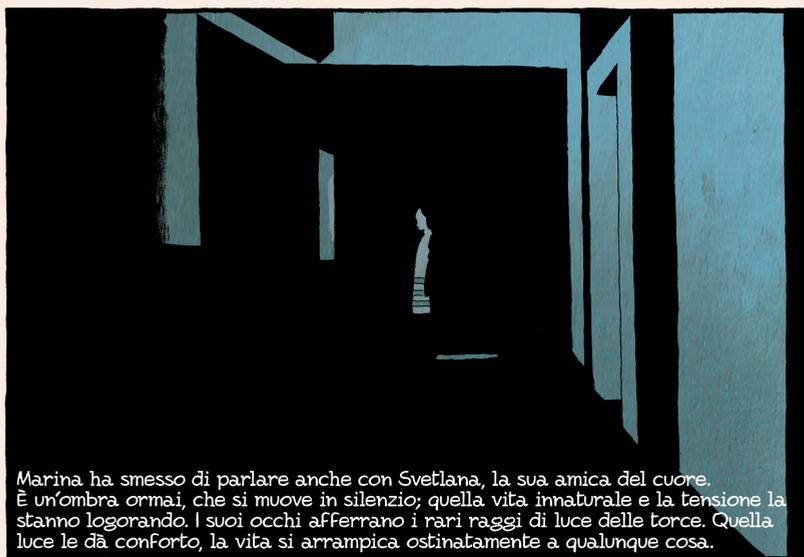
Fig. 16. Igort, Quaderni ucraini. Diario di un'invasione, p. 86.

© Igort 2022 © Oblomov Edizioni - La nave di Teseo 2022

I sotterranei del teatro di arte drammatica, abitato, si dice, da circa 12.000 civili. Vecchi, donne, bambini, al buio e senza acqua potabile, si ingegnano come possono nell'antica arte di sopravvivere.



Sull'enorme parcheggio di fronte alle entrate del teatro sono state tracciate con la vernice bianca delle scritte talmente grandi da poter essere lette dal cielo. Lette dai droni o dagli aerei nemici. 'Deti', recita la scritta: bambini, in russo.



Marina ha smesso di parlare anche con Svetlana, la sua amica del cuore. È un'ombra ormai, che si muove in silenzio; quella vita innaturale e la tensione la stanno logorando. I suoi occhi afferrano i rari raggi di luce delle torce. Quella luce le dà conforto, la vita si arrampica ostinatamente a qualunque cosa.

Fig. 17. Igort, Quaderni ucraini. Diario di un'invasione, p. 87.  
© Igort 2022 © Oblomov Edizioni - La nave di Teseo 2022

Nell'esempio è possibile rintracciare la relazione tra il colore delle tavole e il contenuto della storia. La prima sequenza racconta della distruzione di Mariupol. Le tavole sono dominate dal blu, in diverse tonalità e saturazioni. Le tinte chiare delle prime tavole restituiscono l'idea di una città fantasma, ormai distrutta, avvolta dal silenzio, quasi dimenticata: «Sono ore che colano, lente, disperate, quelle dell'agonia di Mariupol, la città dei fantasmi».<sup>44</sup> La percezione dell'assenza di rumore è evidentemente ricercata da Igort: si pensi all'espressione «la neve attutisce il rumore dei cingoli, rende meno invadente lo scricchiolio meccanico dei tank». Anche il suono assordante dei bombardamenti, che pur è presente, viene in qualche modo attutito nella narrazione: «il fragore delle esplosioni continue lacera il silenzio della notte». Il rumore viene raccontato nelle didascalie o attraverso le onomatopee («BROAR BROAR»), ma contemporaneamente il disegno – specialmente attraverso l'uso del colore – restituisce un'immagine quasi cristallizzata di una Mariupol ormai desolata. Con il progredire della sequenza, le immagini acquistano toni più cupi, che sembrano trascinare la città nell'oblio: «Con il calare dell'oscurità, non un'anima». I colori tetri arrivano alla prevalenza del nero nelle tavole che raffigurano la vita «nelle viscere» di Mariupol, ossia dei rifugiati nei sotterranei del teatro di arte drammatica. Il buio pervade le vite del popolo ucraino, gli uomini diventano ombre («Marina ha smesso di parlare anche con Svetlana, la sua amica del cuore. È un'ombra ormai, che si muove in silenzio»). Se le prime tavole raffigurano la distruzione della città, nelle ultime emerge la «vita innaturale» della collettività, il logoramento. Il passaggio dal racconto sulla città a un focus sugli abitanti è realizzato soprattutto attraverso il colore, come se le sfumature accompagnassero il lettore negli abissi della guerra:

La luce e il colore possono essere disposti nel disegno per dare risalto ad alcuni particolari, o per generare un'atmosfera che possa dare delle informazioni emotive riguardo alla scena e alla storia. La tonalità e la saturazione sono elementi che concorrono nel processo di fruizione delle tavole. Spesso inoltre il valore che il contesto culturale dà tradizionalmente a una determinata tinta si ripercuote sulla generazione di senso effettuata dal lettore.<sup>45</sup>

In questo episodio è interessante notare la conclusione: la didascalia è interna alla vignetta, come se il buio arrivasse a divorare anche le parole (ora di colore bianco) di Igort, che prima di abbandonare gli abitanti nei sotterranei di Mariupol scrive: «quella vita innaturale e la tensione la stanno logorando. I suoi occhi afferrano i raggi di luce delle torce. Quella luce le dà conforto, la vita si arrampica ostinatamente a qualunque cosa». Una sequenza in cui domina sempre più l'oscurità, l'oblio, termina

<sup>44</sup> Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 83.

<sup>45</sup> Monti, I "Quaderni Ucraini" di Igort. cit., p. 267.

con una luce di speranza disperata; questa punta di luce, «la vita [che] si arrampica ostinatamente a qualunque cosa» è il fulcro dell'indagine di Igort, che trascina il lettore nell'oscurità proprio per aprirgli gli occhi e evitare che l'oblio abbia la meglio, che persone come Marina e Svetlana vengano dimenticate:

Un libro che ho scritto e riscritto, e disegnato, per raccontare le storie piccole, di persone comuni la cui vita è cambiata tragicamente. Le paure, i pianti, le fughe, le speranze. Cronache dal telefono che ho messo insieme, giorno dopo giorno. Se cercate tesi a senso unico e tifo da stadio questo non è il vostro libro. Se vi interessa sentire il respiro della vita in mezzo alle bombe e alla devastazione, la bellezza che malgrado tutto sopravvive, allora forse le mie pagine sono per voi.<sup>46</sup>

L'obiettivo di Igort è la verità, ossia restituire corporeità e dignità a persone vere, mostrando al lettore la loro vita schiacciata dalla guerra: «Quella che vediamo è una guerra in diretta. [...] I corpi che si accasciano sembrano fantocci. [...] I palazzi che si accartocciano sembrano castelli di carta. [...] Come fai a non pensare che lì, sotto quelle macerie, ci sono vite umane come la tua?».<sup>47</sup>

L'ambizione alla verità veicolata dello stile è ulteriormente comprovata dal fatto che nel secondo volume di *Quaderni Ucraini* viene meno la tendenza al surrealismo rintracciata da Valerio Monti in *Quaderni Russi* e in *Quaderni Ucraini. Le radici del conflitto*. Infatti, è particolarmente interessante notare che nel primo volume – che racconta del vero e proprio viaggio di Igort – «alla rappresentazione realistica ed espressiva subentra una tendenza al surrealismo nel momento in cui sono rappresentati i sogni dei personaggi [...] o nei momenti in cui non sono pienamente coscienti»,<sup>48</sup> mentre in *Diario di un'invasione* – in cui Igort non è testimone diretto della storia – lo stile evocativo non dà luogo a eccessi immaginativi, ma rimane più fedele alla verità esperienziale. Paradossalmente, nel primo reportage, in cui l'esperienza dell'artista-reporter si realizza sul campo, lo stile a tratti surrealista arriva quasi a deformare la verità, mentre nel secondo reportage, forse proprio in virtù dell'assenza dell'artista-reporter, vi è un maggior realismo e rispetto della verità. È necessario segnalare il caso particolare della digressione *Prigionia e fame*, in cui Igort riutilizza dei disegni già presenti in *Le radici del conflitto*. I disegni sono privi di cornici e sembrano quasi fluttuare nella pagina, liberandosi da ogni collocazione spaziotemporale (le quali, in parte, sono fornite dalle didascalie). Le figure assumono le sembianze di fantasmi riaffiorati dal passato, con tratti deformi e, per l'appunto, surreali.

<sup>46</sup>Igort, *Cronache dal telefono*, Facebook, 2022.

<sup>47</sup>Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 25.

<sup>48</sup>Cfr. Monti, *I "Quaderni Ucraini" di Igort*. cit., p. 268.

Tale percezione è infatti l'intento dell'autore: affermare come diversi aspetti della guerra siano l'incubo del regime di Stalin che ritorna a essere reale.<sup>49</sup>

Dunque, l'analisi del codice visivo rende evidente la portata narrativa della funzione-immagine e dunque la stretta cooperazione tra i due codici, come è emerso chiaramente nell'analisi della sequenza su Mariupol.

Il *visual storytelling* di *Quaderni Ucraini* emerge ulteriormente attraverso la grammatostualità, si pensi ad esempio al frequente uso di onomatopee o di parole che assumono sostanza grafica. Igort realizza una stratificazione sensoriale che genera effetti sinestetici. Nelle tavole su Mariupol, è già stato evidenziato il rapporto tra la dimensione della vista (l'uso dei colori) e quella dell'udito (il silenzio dell'immagine in contrasto con il rumore che emerge dal testo e dalle onomatopee); ma nelle stesse pagine è possibile rintracciare anche la dimensione del tatto (la neve che attutisce il rumore – e il peso – dei tank) e dell'olfatto (la vernice bianca della grande scritta *Deti*, bambini). Anche in questo caso, la pluralità sensoriale è legata alla simultaneità che – in tensione con la sequenzialità – caratterizza il fumetto, offrendo la possibilità di una percezione olistica e atemporale della tavola.

In conclusione, in *Quaderni Ucraini* lo stile è un aspetto formale che coopera in maniera organica e coerente con gli altri dispositivi narrativi precedentemente analizzati, volte alla rappresentazione dell'alterità dell'altro nella sua concretezza'.

Diverso è il caso di *Kobane Calling*, in cui le caratteristiche distintive dello stile sono l'ironia e la leggibilità:

Trattando temi di attualità controversi [...] Zerocalcare non ha solo prodotto 'contenuti' per i grandi media nazionali: ha compiuto interventi. Da autore consapevole delle logiche proprie della sfera della comunicazione, ha preso temi di appannaggio del giornalismo politico o d'inchiesta, e li ha condotti al centro dell'immaginario pop, sia con la sua ironia nervosa-ma-indulgente, sia facendo ricorso a simboli in grado di rendere i suoi lavori leggibili e spassosi.<sup>50</sup>

Nella produzione di Zerocalcare la comunicabilità è accentuata da continue digressioni e metariflessioni volte a spiegare cosa sta accadendo in scena o a chiarire alcune scelte creative e narrative. Tale processo si realizza soprattutto attraverso la fitta cooperazione tra codice testuale e codice visivo. Diversamente da quanto osservato in *Quaderni Ucraini*, infatti, nelle opere di Zerocalcare la relazione tra le due

<sup>49</sup> «La fame l'Ucraina l'aveva già vissuta tra il 1932 e il 1933. La solita vecchia storia: per punire le spinte indipendentiste e l'orgoglio ucraino, Stalin mise a morte milioni di persone creando una carestia artificiale tramite la confisca di ogni scorta alimentare». Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 91.

<sup>50</sup> M. Stefanelli, *Zerocalcare, la sfera pubblica e il fumetto come risorsa* cit., pp. 32-33.

funzioni del *double code* è indissolubile, tanto che spesso il testo riflette su stesso facendo riferimento al disegno (e viceversa), come se nell'atto narrativo la parola ammettesse i propri limiti appoggiandosi alle vignette che lo seguono. Ovviamente, tale autoriflessività della narrazione è possibile grazie all'ingombrante presenza del personaggio di Zerocalcare, che avvalendosi della propria autorità autoriale riflette e commenta la sua stessa opera con digressioni, finestre immaginarie, dialoghi con personaggi fantasiosi o con alter ego di sé: «cerco di raccontare [...] e di rappresentare tutti i percorsi mentali che mi portano ad agire e a pensare in un certo modo».<sup>51</sup> Un esempio interessante per l'analisi del rapporto tra parola e immagine è il *Prologo* di apertura di *Kobane Calling*. Alla parola 'Kobane' Zero interrompe la narrazione esplicitando una preoccupazione sortagli nella fase di composizione dell'opera. Dal momento che l'autore si rivolge a un pubblico vasto e eterogeneo, teme che parte dei lettori non sappiamo nulla su Kobane. In questo caso, il riquadro testuale si limita ad interrompere la narrazione e introdurre la riflessione di Zerocalcare, mentre il contenuto del suo pensiero è affidato al disegno. L'esplicitazione dei pensieri autoriali è volta a motivare l'inserimento di un breve riassunto (*pippone*) sul popolo curdo: «Per questo ora faccio un breve riassunto. Se sapete già tutto skippatelo come la pubblicità prima dei video su youtube. Vi metto pure l'alone grigio per aiutarvi a capire cosa zompare». Osservando la sequenza delimitata dall'alone grigio, si nota che la spiegazione sui curdi e su Kobane viene articolata dall'apparato testuale contenuto nei riquadri o scorporato, esterno e interno alle vignette. Le immagini, invece, integrano le informazioni fornite dalla voce autoriale: i disegni delle cartine, ad esempio, restituiscono la collocazione geografica del popolo curdo. Le informazioni fornite dalla cooperazione tra didascalie e immagini vengono a loro volta commentate – con toni più ironici – dallo stesso Zerocalcare attraverso i balloon. L'intera digressione esplicativa è poi nuovamente commentata dall'autore nel dialogo ironico con l'Armadillo, ulteriore proiezione di sé: «Mentre sali io porto un fiore per tutti gli storici, gli analisti geopolitici e gli amanti dell'approfondimento morti nella lettura del tuo riassunto [...]» «Vabbe' cazzo volevo vede' voi in due pagine».<sup>52</sup>

Dunque, l'atteggiamento metariflessivo e autoironico è uno dei fattori che, insieme al gergo romano e all'immaginario dell'autore, spiega la spiccata leggibilità dei fumetti di Michele Rech. Nel caso di *Kobane Calling* la comunicabilità è strettamente correlata all'intento didattico dell'opera, che nell'esempio del *Prologo* è evidentemente ravvisabile nell'atteggiamento più serio e didascalico del professor Calcare, «il fatto di usare l'espressione saputella e gli occhialini nei disegni risale a molto tempo fa, praticamente il momento "spiegone" dei fumetti l'ho sempre inter-

<sup>51</sup> Zerocalcare, *Guida ragionata all'universo di Zerocalcare* cit., p. 11.

<sup>52</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., p. 15.

pretato così».<sup>53</sup> La spiccata leggibilità dell'opera è da ricondurre a ciò che la critica ha definito il paradosso di Zerocalcare:

Quando si parla di Zerocalcare, ovvero di uno dei più grandi fenomeni editoriali degli ultimi decenni, bisogna scontare un paradosso: parliamo di un autore che esprime un punto di vista estremamente peculiare sul reale (le sue idee politiche non hanno praticamente rappresentanza parlamentare), utilizzando un gergo dialettale carico di espressioni di un preciso periodo storico (il romanesco adolescenziale degli anni '90), costruendo le sue storie su una galassia di riferimenti culturali molto connotati (l'immaginario pop dei ragazzini cresciuti con i cartoni animati e i videogiochi negli anni '80) attraverso un medium, tuttora purtroppo considerato nella percezione pubblica come qualcosa da ragazzini (il fumetto). [...] Insomma, logicamente dovremmo trattare di dimensioni commerciali e di influenza culturale da fanzine autoprodotta, in poche centinaia di copie. In realtà, parliamo di un fumettista in grado di avvicinarsi al traguardo impensabile del milione di copie vendute, [...] i cui contributi vengono pubblicati in formato eccezionale su prestigiose testate [...] e la cui presenza negli eventi pubblici è denunciata, oramai da quasi dieci anni, dalla presenza di file interminabili di ammiratori, disposti a stare in piedi per un tempo corrispondente a un turno di lavoro solo per ottenere una sua dedica e scambiarci qualche parola.<sup>54</sup>

Adriano Ercolani spiega un simile paradosso attraverso tre fattori. Il primo è la specificità culturale e linguistica del sarcasmo romano, che secondo il critico ha una comicità intrinseca che trova forma nel gusto del grottesco e dell'iperbole: «ed è proprio la capacità tipicamente romana [...] di esasperare grottescamente le innumerevoli assurdità che costellano la nostra quotidianità a spiegare la risata a voce alta che Zerocalcare strappa quasi a tutti».<sup>55</sup> Il secondo elemento è «uno spontaneo dono narrativo», una «leggerezza narrativa» in grado di conquistare un pubblico stratificato grazie a un «innocenza fondamentale»<sup>56</sup> che garantisce una generale semplicità e ilarità a un linguaggio in realtà molto variegato. Da ultimo, Ercolani ripropone la spiegazione fornita dallo stesso Michele Rech:

Penso che la roba che racconto io nei fumetti [...] alla fine abbia un nucleo (ora lo dico con parole che mi fanno accapponare la pelle!) di “sensibilità”, “emotività”, ovvero un pezzo di sentire che non ha un'età [...] tutta una serie

<sup>53</sup> Zerocalcare, *Guida ragionata all'universo di Zerocalcare* cit., p. 36.

<sup>54</sup> A. Ercolani, *Il segreto di Zerocalcare*, in Scarpa (a cura di), *Leggere Zerocalcare 2.0* cit., pp. 35-37.

<sup>55</sup> Ivi, p. 37.

<sup>56</sup> *Ibidem*.

di persone che vivono un certo tipo di disagio, rispetto alla propria contemporaneità, a ciò che ci sta intorno... una sensibilità che si sviluppa andando a scuola [...], oppure andando al supermercato o al lavoro o in pensione... è una roba che ti porti appresso sempre e se ce l'hai, probabilmente, ti riesci a sintonizzare sulle mie storie, pure se hai sessant'anni o quindici, se non ce l'hai non ti sintonizzerai nemmeno se sei nato il mio stesso giorno.<sup>57</sup>

Un altro esempio interessante per l'analisi della relazione tra funzione-parola e funzione-immagine nel *visual storytelling* è la prima tavola della sezione *Mosaico*. L'episodio narra dell'esperienza di Zero a Qamishlo. Nelle prime due vignette il racconto del viaggio si interrompe, per lasciare spazio alla reazione di Zerocalcare nell'impatto con la città, che, attraverso le foto dei caduti appese sui pali della luce, svela nuovamente il sacrificio umano che sta dietro alla guerra. «Qui la guerra ha una faccia e un nome. Molte facce, anzi. Molti nomi. Tanti quanti sono i pali della luce. Su ognuno è appesa la foto di un combattente caduto. In quella guerra all'Isis di cui piace tanto riempirsi la bocca. Tanto la combattono altri».<sup>58</sup> L'apparato testuale è più essenziale, diviso in sette brevi riquadri. In questo caso, la parola esprime in modo sobrio e con tono serio l'esperienza di Michele Rech in un'istante di presa di consapevolezza rispetto alla guerra. La segmentazione del testo disposto verticalmente lungo le due vignette crea un rallentamento del ritmo narrativo, che invita il lettore a soffermarsi sulle immagini per meglio comprendere l'esperienza dell'artista-reporter. I disegni, invece, raffigurano Qamishlo: la prima vignetta è un primo piano di due fotografie dei caduti; la seconda, di più ampio respiro, raffigura un'intera strada percorsa dalle foto appese ai lampioni, suggerendo la moltitudine delle persone che hanno sacrificato la propria vita in questa guerra. L'esempio mostra come nelle scene più serie e drammatiche la voce ironica e autoriflessiva di Zerocalcare tenda a ridimensionarsi discretamente, lasciando che siano le immagini a parlare. Se il testo rende esplicito il giudizio di Rech, le immagini veicolano l'esperienza emotiva dell'autore grazie alla loro immediatezza, garantendo profondità e pathos alla narrazione. In questo modo, il lettore viene guidato dalla voce autoriale a un coinvolgimento esperienziale che possa generare una riflessione sulla guerra e sulla diffusione mediatica delle notizie. Occorre sottolineare che un simile effetto non dipende solo dalla cooperazione di parola e immagine, ma è legato anche a altre funzioni narrative del fumetto, in particolare al sistema spaziotopico, che rende possibile una narrazione che non si sviluppa nella temporalità, ma nella dimensione spaziale della pagina. Ovviamente, questa breve sequenza rende esplicita la centralità della collettività e della coralità dei testimoni in *Kobane Calling*. Il titolo *Mosaico* restituisce in modo

<sup>57</sup> Ivi, pp. 38-39.

<sup>58</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., p. 129.

efficace l'idea del coro di persone che in carne e ossa documentano la verità rispetto al conflitto.

Prendendo in analisi il disegno di Zerocalcare, emerge uno stile molto più semplice e fantasioso rispetto a quanto visto in *Quaderni Ucraini* e in *Palestina*. Le tavole di *Kobane Calling* sono realizzate interamente in bianco e nero, con un tratto più stilizzato e animato. In particolare, le vignette di Zero sono popolate da animali e personaggi immaginari, completamente inventati o presi in prestito da film, cartoni animati, libri o videogiochi. Anche un'opera fattuale come *Kobane Calling* è pervasa dall'immaginario che contraddistingue lo stile di Zerocalcare. La presenza di personaggi animati trova diverse giustificazioni. In alcuni casi si tratta di maschere ormai canonizzate nella produzione dell'autore, come nel caso di Lady Cocca per interpretare la madre di Zero o dell'Armadillo per la propria coscienza. Altre volte, le persone incontrate assumono costumi fantasiosi per la tutela della privacy, come dichiara lo stesso autore in diversi luoghi dell'opera.<sup>59</sup> Nei casi rimanenti l'immaginario di Zerocalcare svolge almeno due funzioni: si prenda ad esempio il Bastardo, il funzionario del Kurdistan iracheno che dirige la frontiera.<sup>60</sup> Da un lato si tratta di una rielaborazione artistica che restituisce il punto di vista soggettivo dell'autore: «sono le lenti attraverso cui guardo il mondo, i miei metri di paragone, i miei parametri per leggere quello che mi sta attorno».<sup>61</sup> In secondo luogo, una simile rappresentazione dei personaggi è una strategia di addomesticamento, un modo con cui l'autore offre dei riferimenti famigliari in una realtà estranea, lontana dal lettore, rendendo possibile un avvicinamento e un maggior coinvolgimento di un pubblico estremamente eterogeneo. Si capisce quindi il funzionamento iconico dei disegni di Zerocalcare, in termini di allontanamento da una rappresentazione realistica verso una rappresentazione concettuale.

Risulta chiaro come lo stile cartoonesco di Zerocalcare si distanzi molto dal realismo evocativo di Igort, avvicinandosi parzialmente allo stile di Joe Sacco, nel disegno più grottesco o caricaturale di *Palestina*. Tuttavia, il minor grado di realismo non implica una minor efficacia rispetto alla restituzione della verità:

Sebbene i suoi interventi non siano paragonabili a “scritti corsari” dei nostri tempi, quel che però non possiamo sottovalutare è la funzione pedagogica svolta dal mix culturale tipico di Rech: indicare questioni sociali rilevanti, in un'epoca in cui il vero problema è “bucare le bolle” in cui frammenti importanti di coscienza sociale rischiano di rimanere estranei, invisibili nel merito quanto nella prospettiva. Questo contributo attivo [...] nasce in parte dall'esperienza

<sup>59</sup> Cfr. Ivi, pp. 93, 264 e 299.

<sup>60</sup> Cfr. Ivi, pp. 103-104.

<sup>61</sup> Scarpa, *Lezioni di fumetto. Zerocalcare cit.*, p. 24.

diretta: Zerocalcare ha accumulato una vasta esperienza di uso del disegno per l'attivismo politico. [...] Ma è anche frutto di un'attitudine che non tutti gli autori hanno, o che non tutti vogliono mettere alla prova: l'apertura al rimescolamento dei linguaggi, dei toni e degli obiettivi della comunicazione.<sup>62</sup>

Infine, è interessante osservare come in *Kobane Calling* lo stile contribuisca alla stratificazione sensoriale non limitandosi all'uso di onomatopee e dando sostanza grafica al testo, ma anche attraverso un'attenzione alla musicalità. Infatti, Zerocalcare conclude il racconto dei due viaggi con le sezioni *L'Oltretorrente (Parma 1922)* e *La preghiera dei banditi*. Si tratta di due sezioni di coda, evidenziate dallo sfondo nero, in cui Zerocalcare si mette le cuffie e riflette sui viaggi appena conclusi. I titoli rimandano a due canzoni del 2006 degli Atarassia Gröp, un gruppo antifascista formatosi nel 1993 a Como. I due brani selezionati dal personaggio non fungono semplicemente da titolo, ma diventano una vera e propria colonna sonora dell'esperienza personale dell'artista-reporter, come dichiara lo stesso Michele Rech:<sup>63</sup> «Questa [*L'Oltretorrente*] è la canzone che gli Atarassia Gröp hanno fatto dedicata alla Resistenza di Parma del 1922. In qualche modo è la stessa cosa che succedeva quando Kobane [...] resisteva all'Isis», «Questo pezzo [*La preghiera dei banditi*] è legato alla lotta di liberazione dei curdi, non necessariamente di Kobane, ma più in generale in Siria e in Turchia. Parla dei partigiani e dei sacrifici affrontati durante la lotta di Liberazione italiana che corrisponde più o meno a quella dei Curdi».<sup>64</sup> Nelle tavole, infatti, i versi delle canzoni si alternano a vignette che raffigurano i flash della memoria dell'autore, relativi alla realtà della guerra di cui è stato testimone. Rispetto ai riferimenti musicali, si ricordano anche il titolo stesso *Kobane Calling* che rimanda a *London Calling* e la sezione *Granito*, che trae il titolo dalla canzone omonima dei Plakkaggio HC, un gruppo punk di cui fa parte Gabriele, compagno di viaggio di Zerocalcare nel 2015.<sup>65</sup>

Per quanto riguarda *Guantánamo Voices*, l'analisi stilistica è più complicata, a causa della collaborazione degli undici disegnatori, che comporta la compresenza di stili differenti. In questa sede non verranno presi in analisi i tratti stilistici di ogni

<sup>62</sup> M. Stefanelli, *Zerocalcare, la sfera pubblica e il fumetto come risorsa* cit., pp. 34-35.

<sup>63</sup> «Questo libro deve molto alle musiche e ai testi di Filippo Andreani e degli Atarassia Grop, che hanno scritto *L'Oltretorrente* e *La preghiera dei banditi*, colonne sonore di entrambi i viaggi, e agli Erode, autori del verso “...si alzano i lamenti di quelli che hanno pagato quando l'unica moneta era sangue da versare...” (nella canzone *Tempo che non ritorna*), pensiero fisso alla vista delle rovine di Kobane». Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., p. 302.

<sup>64</sup> *La playlist di Zerocalcare in onore di “Kobane Calling”*, «RollingStone», 2016.

<sup>65</sup> *Ibidem*.

illustratore, ma ci si limiterà ad alcune considerazioni trasversali che riguardano lo stile impiegato nell'opera nella sua totalità. Innanzitutto, occorre sottolineare la forte progettualità della varietà stilistica, come evidente dalla scelta di Mirk di collaborare con altri artisti:

Mirk deliberately took a collaborative approach to creating “Guantánamo Voices” because the prison is an international issue. “I wanted it to be a group of people working to share these stories, rather than just coming from me,” she said. The distinct styles of the artists, all of whom had experience in non-fiction comics, help to demarcate the compelling stories of the 10 people – former prisoners, lawyers, military staff – who shared their experiences and perspectives.<sup>66</sup>

La pluralità stilistica, dunque, è funzionale distinguere la molteplicità dei testimoni. Una simile scelta artistica svela più profondamente la sua potenzialità se ricondotta al paradigma rappresentativo della morfologia di genere del graphic novel di reportage: lo stile multiforme di *Guantánamo Voices* fa emergere in maniera efficace la coralità dei testimoni. Il rapporto tra forma e contenuto veicolato dal mosaico stilistico non coinvolge solo le esperienze dei protagonisti dei capitoli, ma anche quelle degli artisti. La stessa Mirk afferma: «I encourage the artists I work with to make whatever creative decisions they think are right. [...] I find comics always turn out better when each collaborator has the ability to bring their own vision to the story».<sup>67</sup>

Dall'altra parte, la curatrice contrappone all'eterogeneità stilistica un uso dei colori unitario e coerente:

I wanted the colors to help create a somewhat cohesive visual feel for the book, since each of the twelve artists<sup>68</sup> has a very different drawing style. Because the content of the history is so dark, I envisioned a “sunset tones” color palette that would help draw readers into each story and evoke the surreal contrast between the beauty of Guantánamo Bay as a place and the horror of what has happened there. Artist Kazimir Lee developed this color palette, which the artists used as the dominant colors in their chapters.<sup>69</sup>

<sup>66</sup> A. Wang, *Stories from Guantánamo Get Compelling Comic-Style Treatment from Portland Journalist*, «The Oregonian», 2020.

<sup>67</sup> Mirk, *Guantánamo Voices* cit., p. 183.

<sup>68</sup> Nel passo citato Mirk include tra gli artisti Maria Nguyen, realizzatrice della copertina.

<sup>69</sup> Mirk, *Guantánamo Voices* cit., p. 183.

A partire dalla dichiarazione di Mirk rispetto alle scelte artistiche adottate in *Guantánamo Voices* è possibile svolgere alcune considerazioni sullo stile. Innanzitutto, si nota come il rapporto paradossale tra regolarità macroscopica e irregolarità microscopica evidenziato per il layout di pagina si ripresenti anche nello stile. L'uso di una determinata palette di colori, infatti, garantisce una percezione visiva coesa, ossia l'effetto opposto rispetto a *Quaderni Ucraini* e *Palestina*. Nelle opere di Igort e di Joe Sacco, infatti, lo stile è volto a generare un effetto visivo caotico e frammentario, contribuendo in entrambi i casi alla realizzazione della non-narrazione. *Guantánamo Voices*, al contrario, è una narrazione di per sé frammentaria, perché formata dall'accostamento di tante piccole storie: il colore, quindi, ha il ruolo di ristabilire linearità agli occhi del lettore.

Un secondo aspetto sottolineato da Mirk è il rapporto tra forma e contenuto, precisamente tra le tonalità del tramonto impiegate dagli illustratori e il contenuto cupo della storia. Tale opposizione mira a restituire lo scontro tra la bellezza naturale di Guantánamo e l'atroce violenza che domina la prigionia. Diversamente da *Palestina* e *Quaderni Ucraini*, in questo caso la forma non riflette direttamente il contenuto, ma lo esalta per contrasto:

“When you think about Guantanamo, you immediately think chain-link fence, orange jumpsuits, black cells,” Mirk explains. “And people already know that. I wanted people to pick this book up and be surprised enough to start reading and keep reading. I wanted to paint Guantanamo in the light of day. In my mind, the most important thing is that we face this darkness”.<sup>70</sup>

L'aspetto evocativo è un tratto comune a *Quaderni Ucraini*. In quel caso, però, lo stile evocativo si allontana dal surrealismo del primo volume, avvicinandosi a un realismo emotivo, in grado di restituire la soggettività dell'esperienza di Igort. Mirk, invece, mira proprio alla percezione del surreale da parte del lettore:

I think surreal is the key word with Guantánamo. Everything about it feels surreal, everything about it feels strange. So there are a lot of moments that are surprising. I think for me the most surprising thing is how the people who are working on behalf of prisoners as lawyers—or Mark Fallon, the former NCIS [Naval Criminal Investigative Service] officer—keep working on this issue with no end in sight. Guantánamo has just persisted. It's a huge machine that's been set in motion, and the path forward is not clear.<sup>71</sup>

<sup>70</sup> S. Smith, *This New Graphic Novel Looks at Guantanamo Bay with Clear Eyes and a Sunset Palette*, «Portland Monthly», 2020.

<sup>71</sup> Amberson, *The Stories We Tell About Guantánamo* cit.

L'obiettivo di Mirk è comunicare al lettore che una realtà tanto assurda da credersi irreali (surreale) è la verità. Le tonalità usate dai disegnatori provocano uno scarto rispetto ai fatti narrati: tale divario tra forma e contenuto è in grado di far risuonare ancor più prepotentemente la violenza che percuote Guantánamo.

While some may not see comics as a serious storytelling format, Mirk says they can “make the invisible visible.” The U.S. government has still not allowed significant access to Guantánamo Bay. [...] “It’s hard to see what’s happening there” [Mirk] says. [...] Out of sight, peripheral to everyday Americans’ lives, “it doesn’t really seem like a real place,” she says.

In the absence of photographs, comics and the graphic novel format have the power to make people and places come to life. “You’re seeing the faces of the people who are in the stories,” Mirk says. “You’re seeing their clothes, you’re seeing where they live.” Such images, Mirk explains, can build empathy. Layout, color and spacing all bring an emotional impact to the work.<sup>72</sup>

Un ultimo dato interessante riguarda il coinvolgimento del lettore: «a “sunset tones” color palette that would help draw readers into each story». Utilizzare il colore come strumento per evocare il surreale implica un leggero effetto di alterazione del reale, in termini cromatici. Tale distorsione non coincide con una finzione che mina la veridicità, ma è uno stratagemma artistico (stilistico) per restituire la verità in maniera più profonda, oltrepassando l'informazione cronachistica. La manipolazione del colore e l'effetto surreale che ne deriva servono, inoltre, a avvicinare il lettore, a creare empatia. «A challenge within that stylization is to make sure the illustrations don’t come off as too goofy or playful. Kane says it’s a balance between creating something visually interesting that will draw people in and the fact that the content is very serious».<sup>73</sup> Lo stile più chiaro delle tavole fa sì che il lettore non percepisca immediatamente il carattere orroroso, evitando così un insanabile distanziamento tra lui e la storia;<sup>74</sup> infatti, per comprendere il surreale e, quindi, la verità critica che Mirk cerca di comunicare (soprattutto rispetto al silenzio come forma di violenza) il coinvolgimento del lettore è necessario: «“With comics, you’re actually seeing the drawing of a person’s face and seeing their clothes and seeing where they live,” Mirk said. That helps build empathy, especially for people “who have been thoroughly

<sup>72</sup> S. Lakshmi, *A New Graphic Novel Makes the Stories of Guantánamo Bay Visible*, KQED, 2020.

<sup>73</sup> *Ibidem*.

<sup>74</sup> «Using comics to tell the stories also allowed for balancing “all the horrors of Guantánamo with enough resilience or lightness or insightfulness to make sure that people don’t shut down while they’re reading”», Wang, *Stories from Guantánamo get compelling comic-style treatment from Portland journalist* cit.

dehumanized,” she said. Comics can also make a complicated story more accessible, said Mirk». <sup>75</sup> Questo processo è accostabile al funzionamento dei personaggi animati e fantasiosi di Zerocalcare: il cartoon si allontana dalla realtà come i colori alterano la realtà in *Guantánamo Voices*, ma rendono possibile il coinvolgimento del pubblico nella storia narrata.

Un altro tratto interessante dello stile di *Guantánamo Voices* riguarda l’attenzione per il dettaglio. <sup>76</sup> In questo caso la possibilità di una rappresentazione accurata è resa difficile dal fatto che a Guantánamo non è concesso fare fotografie, e anche le poche che Mirk ha avuto la possibilità di scattare le vengono fatte cancellare alla fine del viaggio o ne viene vietata la diffusione mediatica. <sup>77</sup> Inoltre, la cura grafica dell’opera è affidata a artisti che non sono stati a Guantánamo. Tuttavia, occorre sottolineare è che in *Guantánamo Voices* la funzione rappresentativa del dettaglio è diversa dall’ossessione di Joe Sacco, poiché si basa sul potenziale evocativo, tratto distintivo dello stile dell’opera.

Da ultimo, è opportuno fare alcune osservazioni rispetto al rapporto tra parola e immagine. Come spiegato nella sezione *How this Book was Made*, il processo di elaborazione artistica divide la realizzazione della componente testuale, curata da Mirk, da quella della sceneggiatura, affidata agli altri artisti. Come dichiara Mirk, l’elaborazione testuale comprende la divisione in balloon, riquadri testuali, note e citazione, oltre alla rispettiva collocazione di ogni elemento testuale rispetto all’immagine nello spazio della tavola. Il lavoro di Mirk viene poi elaborato in forma grafica dagli artisti, attraverso diversi passaggi: prima vengono realizzate le miniature, poi si disegna a matita, a inchiostro fino all’ultima fase di colorazione.

#### 5.4. Voce

I casi di studio in analisi sono molto diversi tra loro per quanto riguarda il dispositivo narrativo della voce. Tali differenze sono determinate dalle esperienze degli artisti-reporter.

Si parta da *Kobane Calling*, l’opera che, almeno apparentemente, più si avvicina all’archetipo: Zerocalcare svolge un reportage sul campo, si autorappresenta come personaggio e l’artista-reporter coincide con il disegnatore. Non mancano però caratteristiche peculiari.

<sup>75</sup> *Ibidem*.

<sup>76</sup> Cfr. Amberson, *The Stories We Tell About Guantánamo* cit.

<sup>77</sup> Cfr. Mirk, *Guantánamo Voices* cit., pp. 2, 6, 173 e 176.

La voce di Zerocalcare trova una prima configurazione nella *Prefazione alla seconda edizione*, in cui la voce autoriale appartiene a una dimensione temporale successiva alla realizzazione dell'opera, poiché la prefazione è stata realizzata per la seconda edizione nel 2020.

Oltrepassando il paratesto, la rifrazione della voce di Zerocalcare si rivela molto più complessa di quanto osservato con Joe Sacco in *Palestina*. In *Kobane Calling*, infatti, è più difficile individuare nitidamente le diverse manifestazioni della voce di Michele Rech, che, susseguendosi e alternandosi in continuazione, spesso intrecciano piani spaziali e temporali diversi. Le ragioni di un simile garbuglio sono essenzialmente due. La prima consiste nel fatto che l'autorappresentazione non riguarda solo Zero come protagonista del viaggio, ma anche il narratore extradiegetico. Si prenda ad esempio l'ultima vignetta della fig. 18.



Fig. 18. Zerocalcare, *Kobane Calling*. Oggi, p. 15.

© Michele Rech

Lo sdoppiamento delle raffigurazioni di Zerocalcare – che in realtà si vedrà essere una moltiplicazione molto più cospicua – è motivato a sua volta dal secondo fattore di complessità della voce. Il personaggio di Zerocalcare non è semplicemente l'autoraffigurazione dell'autore-reporter nell'esperienza del viaggio, ma è anche l'eroe – o forse l'antieroe – di tutti i fumetti dell'autore, con una sua costruzione e caratterizzazione che il lettore arriva a sovrapporre all'identità dello stesso Michele Rech, in arte Zerocalcare.<sup>78</sup> Il fatto che il personaggio di Zero sia una costruzione, con delle caratteristiche fisse e stereotipate, non significa che si tratti di un'autorappresentazione cristallizzata: «L'unica cosa che ho capito con esattezza in questi anni è che non posso disegnare un personaggio cristallizzato, non sono capace di fare tipo i Peanuts. Per continuare a raccontare devo attingere al mio presente».<sup>79</sup> Quindi, per comprendere la rifrazione della voce di Zero in *Kobane Calling* è necessario partire dallo stesso personaggio di Zerocalcare, cioè da come Michele Rech abbia deciso di strutturare e restituire la propria controfigura nelle sue opere:

Mi pare che la narrazione, e soprattutto l'autonarrazione, usi i personaggi con delle caratteristiche quasi sempre molto nette. [...] Però nessuno è veramente così nel suo privato, siamo tutti un mostro di Frankenstein, risultato di tanti aspetti diversi incollati tra loro. Io nei fumetti provo ad articolare questi aspetti: non è che nascondo di essere un cane sociopatico inospitale, o di avere pensieri gretti e meschini, o le insicurezze di un dodicenne complessato. Però cerco di raccontare anche gli altri lati, in lotta tra loro, e di rappresentare tutti i percorsi mentali che mi portano ad agire e a pensare in un certo modo.<sup>80</sup>

Occorre chiedersi quali siano le modalità attraverso cui Zerocalcare articola i diversi aspetti del suo 'mostro di Frankenstein'. I tratti contraddittori di Zero si sostanziano in una serie di alter ego che trovano manifestazioni differenti. Oltre al personaggio stesso di Zerocalcare, è possibile distinguere tre fondamentali forme di restituzione della sua poliedricità. La prima è attraverso altri personaggi (diversi e autonomi rispetto al *character* di Zerocalcare) che impersonano aspetti della sua interiorità: si pensi all'Armadillo, personificazione della coscienza di Zerocalcare presente in quasi tutti i suoi fumetti, oppure al già citato Mammuth, rappresentazione del sentimento di appartenenza a Rebibbia. La seconda modalità è tramite altre versioni di sé: come Zerocalcare bambino o adolescente, personaggi con una propria individualità e ricorrenti nella produzione dell'autore; oppure con diversi costumi di

<sup>78</sup> Cfr. Zerocalcare, *Guida ragionata all'universo di Zerocalcare* cit., p. 10.

<sup>79</sup> Ivi, p. 14.

<sup>80</sup> Ivi, p. 11.

sé, come nel caso del professor Calcare. Infine, attraverso proiezioni virtuali di sé che esplicitano l'immaginazione e le fantasie di Zerocalcare.

È evidente che le diverse rappresentazioni del sé sono la modalità principale attraverso cui Zerocalcare riesce a articolare i percorsi mentali alla base delle sue azioni o dei suoi pensieri, evitando così di cadere in un interminabile flusso di coscienza. Un esempio è il *Prologo di Kobane Calling*, esaminato nel paragrafo precedente.

Una simile autorappresentazione è realizzabile solo attraverso il *double code*: considerando il dialogismo che struttura il personaggio di Zerocalcare (in tutte le sue facce), è evidente che la responsabilità narrativa affidata alla voce di Calcare (in forma di codice testuale) non sarebbe sostenibile senza la funzione-immagine che dà corpo agli innumerevoli aspetti dell'autore e quindi alle rispettive voci che altrimenti rimarrebbero difficilmente distinguibili. La componente visiva è fondamentale non soltanto in termini di disegni veri e propri, ma anche e soprattutto per la strutturazione del layout, poiché spesso le diverse voci di Zero sono distinguibili dal lettore solamente grazie alla loro disposizione reciproca nella tavola. Si prenda ad esempio una scena della sezione *L'annuncio*,<sup>81</sup> in cui Zero ha appena comunicato ai genitori del suo viaggio in Kurdistan e ora ne teme la reazione. Osservando le due tavole, si individuano quattro scenari: l'annuncio ai genitori, una digressione didascalica (attraverso il disegno di una cartina), l'interiorità di Zerocalcare e l'immaginazione di Zerocalcare. La possibilità di riconoscere le diverse manifestazioni dell'autore è dovuta al fatto che la sequenzialità del layout funziona come un montaggio di scene, che si susseguono una dopo l'altra e si distinguono semplicemente per la delimitazione data dalle cornici (o dall'assenza di cornice, in un caso) che ne rende percepibile la successione. Se da un lato l'organizzazione del layout agevola l'individuazione della voce di Zerocalcare in termini sequenziali, permettendo di cogliere delle distinzioni da un punto di vista diegetico, dall'altro è la stessa natura visuale e spaziale del medium a consentire la percezione della coralità, ossia della simultaneità di più voci.

Riprendendo la funzione narrativa della voce, risulta chiaro che la rifrazione del sé in personaggi e manifestazioni differenti è un espediente narrativo che facilita l'autorappresentazione e la descrizione della propria interiorità, trasformando il potenziale monologo in un dialogo.

Dunque, se Joe Sacco riflette la propria voce nelle tre manifestazioni narrative di sé come autore, narratore e personaggio (distinguibili da un punto di vista diegetico e temporale), Zerocalcare al contrario non subisce una rifrazione della voce, ma è costruito – come personaggio – dalla moltiplicazione delle voci del sé: Zerocalcare è un personaggio che esiste e si struttura nel dialogismo con se stesso come altri da sé. Distinguere le diverse manifestazioni della voce di Michele Rech all'interno

<sup>81</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., pp. 18-19.

della storia diventa allora molto difficile, perché i livelli diegetici si confondono a causa delle diverse sfaccettature di Zero che di continuo entrano e escono dalla scena commentando o dialogando tra loro, con gli altri personaggi e con i lettori. È opportuno sottolineare che una siffatta moltiplicazione della voce autoriale, e il conseguente groviglio di voci e piani del racconto, non implica che non sia possibile individuare e descrivere caso per caso il livello diegetico e l'istanza narrante di ogni manifestazione della voce; tuttavia, il fatto che il tale moltiplicazione sia alla base della costruzione del personaggio non solo rende difficile individuare ogni singola distinzione, ma soprattutto dimostra la scarsa utilità di un'operazione sistematica come quella svolta in *Palestina*.

Chiarito questo aspetto basilare rispetto alle voci di Zerocalcare, è comunque interessante svolgere alcune osservazioni più generali su *Kobane Calling*. Nell'opera si può riconoscere la voce di Zero-personaggio, ossia l'autorappresentazione dell'autore durante i viaggi in Siria e in Turchia, attraverso cui il lettore viene condotto e guidato nello spazio e nel tempo della storia. La voce di Zero-personaggio è situata nei balloon e appartiene al livello intradiegetico.

Per quanto riguarda la voce narrante, non è possibile fare una distinzione tra Zero-autore e Zero-narratore all'interno del racconto, come invece si è visto per Sacco in *Palestina*. La voce narrante è extradiegetica, appartenente al tempo della scrittura; si pensi all'esordio nel *Prologo*: «Non so mai bene quanto andare indietro, con gli eventi. Due giorni? Una settimana? Un mese? Questo è martedì scorso. Sto andando da mia madre a comunicarle la notizia e ho una specie di déjà-vu». <sup>82</sup> Tuttavia, la coincidenza tra narratore e personaggio e soprattutto la natura autoriflessiva e dialogica di quest'ultimo fanno sì che molto spesso la distanza tra tempo della storia e tempo del racconto si riduca, consentendo alla voce extradiegetica di riferirsi direttamente al personaggio intradiegetico, come si vede nella seconda vignetta della fig. 19.

<sup>82</sup> Ivi, p. 13.



Fig. 19. Zerocalcare, Kobane Calling. Oggi, p. 161.

© Michele Rech

La voce narrante trova collocazioni diverse nella pagina: nei riquadri testuali, nel testo scorporato interno e esterno alle vignette e, nei casi in cui prende forma una nuova versione di Zero, anche nei balloon, che tuttavia fanno parte di un'altra dimensione diegetica rispetto a quella della storia raccontata. Nonostante le molteplici manifestazioni, la voce di Zerocalcare si distingue sempre per una spiccata ironia (e autoironia).

Infine, è necessario evidenziare un ultimo aspetto della costruzione eclettica del personaggio di Zerocalcare. Si è visto come la leggibilità sia un tratto fondamentale dello stile e della produzione di Michele Rech. Il dialogismo strutturante di Zero è uno dei principali fattori che contribuisce alla leggibilità: il discorso dialogico, infatti, è per sua natura più aperto e accessibile del discorso monologico. Inoltre, la continua esplicitazione delle proprie contraddizioni e dei propri percorsi mentali è uno dei fattori che più avvicina e conquista il pubblico eterogeneo di Calcare. Lo stesso Rech ammette che il centro dei suoi fumetti è un «nucleo di “sensibilità”, “di emotività” [...] un pezzo di sentire che non ha un'età»:<sup>83</sup> «la mia unica speranza è che quella cosa che mi racconto sempre sia vera e non solo un bluff: che il minimo comune multiplo tra me e i lettori miei non sia l'anagrafico, ma riguardi gli impicci che abbiamo in testa, che permettono di riconoscerci simili a 14 come a 90 anni».<sup>84</sup>

Le altre voci presenti in *Kobane Calling* sono quelle degli altri personaggi. Occorre fare una distinzione: da un lato ci sono i personaggi che non fanno parte della storia principale, ma che popolano le scene riflessive e immaginative di Zerocalcare; dall'altro lato ci sono i personaggi appartenenti propriamente al piano diegetico della storia dei due viaggi: dai genitori di Zero, ai compagni di viaggio, ai poliziotti in aeroporto, fino alla collettività che l'autore ha incontrato in Rojava. Dal momento che il centro della mia ricerca è la coralità dei testimoni come proiezione della collettività, ci si soffermerà esclusivamente sulla voce di quest'ultimo gruppo di personaggi.

Le voci dei membri della collettività, dalle guerriglie curde a tutti gli altri sostenitori incontrati nei suoi viaggi, sono riportate dall'autore attraverso diverse modalità, similmente a quanto osservato in *Palestina*. La prima è il discorso diretto libero, realizzato o con l'uso dei balloon o attraverso la citazione da parte del narratore delle parole dei personaggi, poste tra virgolette nei riquadri testuali. Una seconda modalità riguarda le scene di testimonianza in cui si aprono spazi metanarrativi. L'autore inserisce quattro sezioni che hanno le stesse caratteristiche: - *R.A., 24 anni* -, - *N.I., 65 anni* -, - *G.I., 43 anni* - e - *E.A., 25 anni* -. Si tratta di scene in cui il testimone prende la parola e racconta la propria storia in prima persona, diventando narratore di secondo grado; il passaggio a un piano narrativo metadiegetico è sottolineato dallo sfondo nero; un'altra caratteristica distintiva delle sezioni è il titolo, indicato

<sup>83</sup> Ercolani, *Il segreto di Zerocalcare* cit., pp. 38-39.

<sup>84</sup> Zerocalcare, *Guida ragionata all'universo di Zerocalcare* cit., p. 14.

con le iniziali del nome del testimone tra trattini. Gli episodi di testimonianza non sono introdotti e contestualizzati con la stessa accuratezza e linearità evidenziata in *Palestina*; si tratta piuttosto di un rapido passaggio dal racconto del viaggio di Zerocalcare al racconto privato dei testimoni, come se le scene si susseguissero per montaggio. Dall'altra parte, come riconosciuto anche in Sacco, il codice visivo rende possibile una ricollocazione spaziotemporale della narrazione: in queste sezioni, le vignette raffigurano scorci della storia personale dei testimoni, relative a un tempo precedente rispetto al racconto.

In *Quaderni Ucraini*, invece, la funzione narrativa della voce ha una caratterizzazione completamente diversa. Infatti, la voce in *Quaderni Ucraini* è determinata dal fatto che Igort svolge il proprio reportage a distanza, non autorappresentandosi. Tuttavia, la presenza dell'autore non è meno invadente, poiché emerge nel consistente apparato testuale dell'opera.

È interessante sottolineare che, come si può intuire, la funzione narrativa della voce è trattata in maniera opposta da Zerocalcare e da Igort: nel primo caso il dialogismo struttura il personaggio dell'autore, al punto che anche l'autorappresentazione si moltiplica; nel secondo, l'autore non si autorappresenta, infatti la narrazione è sostenuta e guidata dalla discorsività autoriale.<sup>85</sup>

Considerando la voce dell'autore-narratore, si osserva innanzitutto che Igort nelle prime pagine si presenta e esplicita le ragioni e i propositi della propria opera. In questo modo la principale istanza narrante della storia, pur non mostrandosi visivamente, risulta pienamente identificabile. La riconoscibilità della voce narrante è d'altronde essenziale per la verifica della veridicità. Si tratta dunque di un narratore collocato sul livello extradiegetico del discorso. La voce dell'autore racconta le piccole storie della collettività, si sofferma su digressioni di carattere prevalentemente storico e interviene con giudizi e critiche personali. È interessante ricordare che nella voce dell'autore-narratore spesso si rintraccia l'uso dei pronomi 'tu' e 'noi':<sup>86</sup> rivolgendosi al lettore, Igort evidenzia l'appartenenza della voce narrante a un livello extradiegetico.

L'analisi della voce è invece più complessa per quanto riguarda la collettività dei testimoni. Da una parte Igort riporta fedelmente le parole dei testimoni, come dichiarato nell'ultima pagina dell'opera; dall'altra, le modalità di rappresentazione delle voci dei personaggi prevedono spesso un forte grado di mediazione del narratore, conseguenza della preminenza della voce dell'autore-narratore. Tale apparente

<sup>85</sup> Il confronto e le differenze tra la voce in *Kobane Calling* e in *Quaderni Ucraini* non sono riconducibili all'opposizione discorso dialogico / discorso monologico, in quanto anche la voce di Igort è in dialogo con le voci degli altri personaggi.

<sup>86</sup> Cfr. Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 47 e 106-107.

contraddizione è spiegabile se si pensa al fatto che la presenza ingombrante del soggettivismo d'autore non è un elemento critico per la veridicità, ma al contrario uno strumento che garantisce la 'vera verità'. Infatti, la verità ricercata da Igort sono le storie private della collettività:

There is a Russian paradox, a grotesque surrealism, same as in Russian literature, Gogol, etc.... My friend Anatoly... same age as me... he is sitting around all day with nothing to do. He just watches TV. Ukrainian channels are not available anymore. One day, out of the blue, there are 52 channels, 52 Russian channels... he listens to talk shows where Russians say that Ukrainians cannot be reeducated, and must be eliminated. What could this man think? How can he hold up? Could you? Me, I don't think I could. These people don't have a voice, and I wanted to be somehow helpful, telling the story of a mental institution on the top floor of a building. It is impossible to bring all patients to safety in the shelters when the siren sounds. So they sit around and wait, hoping not to be hit. Or how important a beetroot can be, the idea that starvation can be an instrument of war. But I also told stories of young Russian soldiers. [...] So I started telling their accounts, not without some kind of fear. These people were afraid of being tapped [i.e. surveilled]. My family have friends in many cities, in Mariupol, Kyiv, Melitopol... all very familiar places to me. I started telling these chronicles because I wanted to be helpful, I wanted to give a voice to those who are invisible, those who don't have the right to be represented. My purpose is to simply tell people's stories.<sup>87</sup>

Dunque, è chiaro come la contraddizione tra la promessa di verità e la forte mediazione autoriale risulti comprensibile alla luce del paradigma rappresentativo della morfologia di genere. Infatti, la voce autoriale attraverso rielaborazioni e digressioni critiche e storiche contribuisce a restituire voce, storicità e, quindi, corporeità alla collettività del popolo ucraino e russo, persone invisibili agli occhi del mondo.

È possibile individuare diverse modalità con cui Igort rappresenta le voci dei testimoni. Il discorso diretto è presente attraverso il consueto uso dei balloon e la citazione dell'autore-narratore delle parole dei personaggi poste tra virgolette. Tuttavia, il discorso diretto non è la modalità preminente, come ci aspetterebbe in un fumetto fattuale e come, di fatto, accade nella maggior parte delle altre opere appartenenti al genere. La ragione è, ovviamente, la collocazione spaziale del narratore e le conseguenze che ne derivano. Infatti, le storie dei personaggi sono spesso raccontate da Igort rispettando la distanza che separa il narratore dai testimoni. La mediazione del narratore si realizza in gradi diversi: attraverso il discorso indiretto legato, («Dopo dieci minuti mi chiama Maksim [...]. Dice che alla frontiera polizza forse lo fanno

<sup>87</sup> Stivé, "My Purpose Is simply to Tell People's Stories" cit.

passare»);<sup>88</sup> Igort usa poi il discorso narrativizzato; da ultimo, ci sono casi meno frequenti e spesso ambigui di discorso indiretto libero; si osservi, ad esempio, la parte inferiore della fig. 20: Igort riporta la testimonianza di Masha, ma l'espressione «ha la voce dolce», riferita a Galya, riflette evidentemente la prospettiva di Masha, non del narratore; la frase successiva, però, è un caso di discorso diretto legato, poiché presenta il verbum dicendi. Infatti, in molti casi Igort mescola il discorso indiretto libero, il discorso indiretto legato e la psiconarrazione, creando passi in cui la modalità di rappresentazione della voce dei personaggi risulta ambigua.



Fig. 20. Igort, Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione, p. 20.  
© Igort 2022 © Oblomov Edizioni - La nave di Teseo 2022

<sup>88</sup> Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 15.

L'ultima modalità è, di nuovo, il racconto dei testimoni in prima persona. A differenza delle altre opere finora analizzate, in *Quaderni Ucraini* è presente solo un caso di vera e propria metadiegesi, il racconto di Tetiana. È interessante sottolineare che in questa sezione Tetiana è rappresentata solamente in una vignetta, nella quale in un gruppo di persone è possibile solamente intuire – per la collocazione e la dimensione della figura femminile centrale – chi tra loro potrebbe essere Tetiana.

In conclusione, è necessaria una breve annotazione rispetto al coro dei testimoni. Il fatto che le voci dei membri della collettività siano subordinate alla voce dell'autore-narratore non significa che la coralità venga meno. Al contrario, come si è visto, *Quaderni Ucraini* è una delle opere in cui la coralità dei testimoni in termini propriamente di voci è posta più esplicitamente e consapevolmente al centro dell'opera. Infatti, proprio perché Igort non si autorappresenta, la narrazione portata avanti dal codice visivo riguarda esclusivamente la collettività. Inoltre, la (dis)organizzazione del layout aumenta l'effetto di stratificazione delle loro storie, che si susseguono una dopo l'altra, quasi una sopra l'altra, agevolando la percezione di simultaneità.

L'analisi del dispositivo narrativo della voce in *Guantánamo Voices* seguirà un ordine argomentativo differente, in quanto le caratteristiche dell'opera rendono inefficiente uno schema che distingue lo studio sulla voce narrante da quello sulle voci dei personaggi-testimoni. Occorre innanzitutto ribadire tre caratteristiche fondamentali dell'opera. La prima è la divergenza tra la curatrice nonché scrittrice dell'opera Sarah Mirk e i disegnatori; la seconda è il fatto che Mirk compare come personaggio raffigurato solo nel primo e nell'ultimo capitolo; la terza – ma la più importante nell'analisi specificatamente rivolta alla voce – è che nei capitoli centrali (dal due al dieci) la storia viene narrata dal testimone protagonista del rispettivo capitolo. A partire da questi tre tratti basilari, è possibile sviluppare l'indagine narratologica sulla voce in *Guantánamo Voices*.

Il primo e l'ultimo capitolo raccontano dell'esperienza diretta di Mirk: per questa ragione la curatrice viene rappresentata come personaggio e può farsi narratrice della sua stessa esperienza. In *Welcome to Guantánamo* e *Return to Guantánamo*, infatti, la voce di Mirk si declina sia nei riquadri testuali, come narratore collocato nel tempo della scrittura, sia nei balloon, quindi nel piano narrativo intradiegetico in cui Mirk è personaggio della storia. Occorre fare una precisazione rispetto al contenuto dei capitoli di cornice. In entrambi i casi viene raccontato il viaggio di Mirk a Guantánamo nel 2019. Tuttavia, l'esperienza della curatrice come artista-reporter non si limita a quel viaggio, ma a un lavoro di inchiesta svolto sul lungo periodo e in luoghi diversi. Tale specificazione è rilevante per la lettura dei piani narrativi: se il piano intradiegetico del primo e dell'ultimo capitolo riguarda la storia del viaggio di Mirk a Guantánamo, allora tale narrazione sarà esclusivamente ristretta ai capitoli di cornice. Se invece, con uno sguardo più ampio, si assume che il piano intradiegetico

del primo e dell'ultimo capitolo riguarda l'esperienza di indagine dell'artista-reporter – di cui il soggiorno a Guantánamo è solo un episodio – allora tale filo rosso resterà visibile anche negli altri capitoli.

I capitoli centrali si sviluppano come una successione di sezioni metadiegetiche incentrate su diversi testimoni. L'esperienza dell'artista-reporter, dunque, non è più il centro della storia, infatti Mirk non viene mai raffigurata, ma resta ravvisabile attraverso la differenziazione dei piani diegetici. Infatti, in queste sezioni si possono identificare tre piani diegetici: il piano extradiegetico, in cui si colloca Sarah Mirk nel tempo della scrittura; il piano narrativo intradiegetico dell'indagine di Mirk, ossia i momenti delle interviste con i testimoni; e infine, il piano narrativo metadiegetico delle storie dei testimoni. Per comprendere la realizzazione dei tre piani e, soprattutto, la rappresentazione delle voci relative ai tre piani, si prenda una tavola del Capitolo Due, in cui è raccontata la storia di Mark Fallon, ex capo delle operazioni di controspionaggio in Medio Oriente per il Servizio Investigativo Criminale della Marina Militare (Fig. 21). Il livello extradiegetico emerge nei riquadri di testo bianchi, esattamente come nei capitoli di cornice, in cui il testo è da ricondurre alla voce di Mirk come narratrice di primo grado. Il piano intradiegetico, invece, si distingue in due luoghi: nella vignetta a sfondo rosso e nel riquadro di testo giallo. Per tutto il capitolo, infatti, le vignette a sfondo rosso distinguono la raffigurazione di Fallon come testimone nel momento dell'intervista con Mirk da quella di personaggio del suo stesso racconto. Allo stesso modo, il testo nei riquadri gialli è da ricondurre a Fallon nel momento dell'intervista, ossia come narratore di secondo grado della storia raccontata nel capitolo. Il resto della tavola riguarda il piano metadiegetico, ossia l'esperienza di Mark Fallon a Guantánamo: in questi casi Fallon non è più ritratto nelle vesti del testimone, ma come personaggio della sua stessa storia. Ovviamente, in ogni capitolo sono presenti altri personaggi, oltre a Mirk e ai testimoni, le cui voci vengono riportate sempre tramite discorso diretto, con l'uso dei balloon.



Fig. 21. Illustrazione di Gerardo Alba, in S. Mirk, *Guantánamo Voices*, p. 21.  
© Sarah Mirk e Gerardo Alba

Chiarite le distinzioni tra i tre piani diegetici, occorre però svolgere alcune osservazioni per comprendere più approfonditamente la funzione narrativa della voce. Nei capitoli centrali sono sempre presenti un narratore primario e un narratore secondario, che si distinguono per la colorazione dei riquadri di testo (mantenuta uguale per tutta l'opera), rispettivamente bianchi e gialli. Nel primo caso il testo è da riferire direttamente a Mirk; nel secondo, invece, è più appropriato parlare di discorso diretto libero: le virgolette, infatti, sottolineano la subordinazione del testimone al narratore primario, che riporta fedelmente le testimonianze rilasciate durante le interviste. Una seconda osservazione riguarda la raffigurazione delle interviste. Nell'esempio lo sfondo rosso distingue il piano narrativo intradiegetico per l'intero capitolo. Altri capitoli (precisamente il sesto, il settimo, l'ottavo, il nono e il decimo) vedono sfondi differenti, ma omogenei all'interno del capitolo stesso, svolgendo così la medesima funzione; in altri ancora (il terzo, il quarto e il quinto) il piano intradiegetico non è rappresentato nelle vignette, ma si manifesta solamente attraverso i riquadri testuali gialli. La presenza dello sfondo rosso (o diverso) cambia automaticamente il livello diegetico, infatti nell'esempio la voce di Fallon è riportata attraverso il balloon, mentre nelle vignette metadiegetiche la voce del narratore-testimone è vincolata ai riquadri testuali gialli. Come è stato precedentemente sottolineato, il piano narrativo intradiegetico è il filo rosso che collega il primo e l'ultimo capitolo; tuttavia, nei capitoli centrali Mirk artista-reporter resta in scena solo come voce (attraverso i riquadri testuali): le vignette relative al momento delle interviste ritraggono solo i volti dei testimoni, come a sottolineare che il fulcro dei capitoli (e dell'intera opera) è la testimonianza di chi ha subito la violenza di Guantánamo, non l'esperienza di Mirk. Per riassumere, la voce di Sarah Mirk trova due manifestazioni: come narratrice extradiegetica e, esclusivamente nei capitoli di cornice, come personaggio; le voci dei testimoni, invece, sono riportate in forma di discorso diretto libero: attraverso i balloon o attraverso i riquadri di testo gialli, a seconda della collocazione del livello diegetico del personaggio.

Da ultimo, occorre evidenziare la relazione tra l'organizzazione del layout e la coralità della voce. Come emerso dall'analisi, l'intreccio tra diversi piani diegetici è centrale in *Guantánamo Voices*; la divisione dello spazio delle tavole nei diversi livelli è ciò che rende possibile la rappresentazione simultanea di voci appartenenti a tre situazioni spazio-temporali diverse.

Inoltre, osservando la rappresentazione della voce di Mirk, emerge chiaramente la potenzialità narrativa propria del *visual storytelling*. Nei capitoli centrali, infatti, non viene esplicitamente (verbalmente) raccontata l'esperienza di Mirk come artista-reporter; tuttavia, il codice visivo consente di portare avanti, silenziosamente, anche quel tassello della storia in simultaneità con i frammenti delle storie dei protagonisti.

### 5.5. Focalizzazione

In *Kobane Calling*, *Quaderni Ucraini* e *Guantánamo Voices*, la focalizzazione ha molti tratti in comune con l'impiego che ne fa Joe Sacco in *Palestina*, in virtù della multimodalità propria del medium, dell'appartenenza al campo della nonfiction e della promessa di verità condivisa dai quattro fumetti in analisi. Dall'altra parte, le caratteristiche distintive di ogni opera determinano delle particolarità e, quindi, delle differenze nell'uso e nella funzionalità della focalizzazione.

Si partirà da *Kobane Calling*, in quanto è l'unica opera che condivide pienamente con l'archetipo la coincidenza tra autore e personaggio. Come in *Palestina*, infatti, il punto di vista di Zerocalcare è percepibile sia nelle inquadrature, da cui emerge lo sguardo di Michele Rech come autore dell'opera, sia all'interno delle vignette, in cui si rintraccia la focalizzazione del personaggio di Zerocalcare durante il viaggio. Come nell'archetipo, la focalizzazione interna alle vignette coinvolge anche la molteplicità dei punti di vista della collettività incontrata da Calcare durante i suoi viaggi, restituendo la pluralità testimoniale che struttura la veridicità del racconto di Rech. Un ultimo aspetto in comune con *Palestina* riguarda gli episodi metadiegetici, in cui il punto di vista interno è quello dei personaggi testimoni. La testimonianza di R.A. è un esempio delle quattro sezioni metadiegetiche presenti in *Kobane Calling*. La prima e l'ultima vignetta sono delle *point-of-view images*, in cui il focalizzatore è presumibilmente Zerocalcare e il personaggio di R.A. è raffigurato nel momento dell'incontro con Zero-personaggio (assente dalla scena). Nelle vignette centrali, invece, R.A. diventa narratore secondario (come si nota dalla rappresentazione della voce, che dai balloon viene trasferita nelle didascalie): il mutamento della voce narrante determina il cambio della focalizzazione. Infatti, le immagini delle vignette centrali raffigurano scene della storia di R.A. a cui Zerocalcare non ha assistito. Anche in questo caso si presenta la stessa problematica già affrontata in *Palestina* rispetto all'uso della finzione per realizzare questi scorci; la spiegazione è la medesima: l'immaginazione creativa è posta al servizio della testimonialità e, quindi, della verità. Inoltre, occorre ricordare che la componente finzionale è una delle caratteristiche del Calcareverse. La creatività e l'immaginario propri di Zerocalcare, infatti, determinano anche le peculiarità della focalizzazione impiegata nell'opera.



Fig. 22. Zerocalcare, Kobane Calling. Oggi, p. 77.

© Michele Rech

Si è visto che la moltiplicazione dei punti di vista soggettivi è la modalità attraverso cui Sacco critica l'informazione mediatica occidentale, la quale pretende di presentare una verità univoca.<sup>89</sup> Nel caso di *Kobane Calling* la pluralità dei punti di vista va considerata a partire dalla poliedricità del personaggio di Zerocalcare. Infatti, la dialogicità che struttura Zero amplifica notevolmente il grado di soggettività del focalizzatore, che è quindi molto più marcato che in *Palestina*. La messa in scena degli alter ego di Calcare rende rappresentabile i pensieri e l'immaginazione di Zero stesso: se nel caso di Joe Sacco i giudizi dell'autore sono riportati solo verbalmente, in *Kobane Calling* l'interiorità dell'artista-reporter viene propriamente raffigurata. Si pensi ad esempio alla tavola intitolata *Pixel*, che mostra ironicamente il contenuto della testa di Calcare (Fig. 4).

Il punto di vista più spiccatamente introspettivo e molteplice di Zerocalcare introduce a altre tre caratteristiche che distinguono l'uso della focalizzazione di Zero da quello di Sacco. La prima consiste nel fatto che l'inquadratura dell'interiorità – e la rifrazione dei punti di vista che ne deriva – è una modalità attraverso cui Zerocalcare esalta la duplicità connaturata alla focalizzazione nel fumetto. Inoltre, se gli alter ego e le proiezioni di Zerocalcare sono uno strumento di dialogo con il pubblico, la possibilità di raffigurarne l'interiorità accresce ulteriormente il coinvolgimento del lettore. In secondo luogo, la focalizzazione dell'interiorità non riguarda solo Zerocalcare, ma anche altri personaggi. D'altronde, il graphic novel di reportage, in quanto prodotto estetico, si propone di superare l'informazione cronachistica addentrandosi nel campo dell'umano. La rappresentazione introspettiva degli altri non si limita ai casi di metadiegesi, ma coinvolge anche momenti in cui Zero-personaggio si figura i pensieri o i sentimenti dei suoi interlocutori. Tuttavia, non si tratta di libera invenzione o disinvolta immaginazione autoriale, ma di raffigurazioni che si basano sull'osservazione e sui dati raccolti dell'artista-reporter in maniera tanto accurata da consentire un racconto attendibile sull'interiorità dei personaggi. Un altro esempio è l'immagine del «peso delle macerie di tutta quest'umanità» che Nasrin è costretta a portare (Fig. 23). L'immagine è volta a presentare il cuore ferito di Nasrin che, in quanto comandante, deve sopportare il dolore per la morte dei soldati che ha addestrato e le sofferenze dei loro famigliari. In realtà, osservando la vignetta nella sequenzialità della scena, è chiaro che l'immagine dell'interiorità della donna riflette la percezione che Zerocalcare ha di Nasrin al cimitero dei martiri di Derik. Nonostante il filtro autoriale, la rappresentazione dell'interiorità di Nasrin è fondata sui dati che Calcare ha potuto raccogliere nel corso del viaggio.

<sup>89</sup> Questo tratto della focalizzazione è in realtà presente in tutti i casi di studio. D'altronde, la critica alla misinterpretazione della verità e la restituzione delle testimonianze della collettività sono elementi condivisi.



Fig. 23. Zerocalcare, Kobane Calling. Oggi, p. 157.

© Michele Rech

Nel paragrafo precedente è stato spiegato come il ricorso a personaggi cartooneschi favorisca l'avvicinamento e il coinvolgimento del lettore. Anche nel caso della focalizzazione, l'inquadratura dell'interiorità ha un effetto empatico sul lettore, che – in linea con l'intento didattico di *Kobane Calling* – permette di comprendere maggiormente la situazione della collettività al centro del racconto.

Da ultimo, l'exasperata esplicitazione della soggettività dell'autore è il modo attraverso cui Rech sottolinea lo scontro tra il proprio punto di vista e quello degli altri personaggi, enfatizzando ulteriormente la molteplicità delle prospettive:

The reporters compel their bodies to react to a different reality, governed by different laws, customs, and political and social organisations. As long as they find themselves in that foreign land, they are not merely external visitors, but entities compelled to adhere to different laws and customs. The change they are forced to undergo affects their bodies, and the new conditions imposed on their senses are entirely different from those to which they and their readers are accustomed.<sup>90</sup>

Infatti, l'incontro con i punti di vista degli altri rispetto al conflitto – o più in generale sul mondo – è indicato dallo stesso Zerocalcare come punto di interesse del suo viaggio: «Il suo modo di raccontare è sempre tirando in ballo se stesso. Anche in *Kobane Calling* lui è sempre la pietra di paragone e l'osservatore anche “stolido”, “straniero”... È il suo punto vincente. Riesce a far capire Kobane o luoghi altri a persone diverse, perché lo riporta a casa tua».<sup>91</sup> L'ironico e ingenuo punto di vista di Zerocalcare come occidentale (romano di Rebibbia) non solo lascia cogliere lo scarto rispetto al modo di vedere degli abitanti locali, ma allo stesso tempo rende accessibile al pubblico quella prospettiva diversa, lontana per il lettore. Si pensi ad esempio alle tavole della sezione *Semelka*, in cui Zerocalcare descrive l'esperienza di attesa per varcare il confine con la Siria attraverso il paragone con la mattina della Vigilia di Natale da MediaWorld:

Sei mai stato a Mediaworld la mattina del 24 dicembre? Prima fai la fila per arrivare là. Poi fai la fila per parcheggiare. Poi fai la fila per parlare con uno del reparto che serve a te. Poi la fila alla cassa. Poi la fila per uscire. Ecco, La porta di Semelka, al confine con la Siria, è così. Moltiplicato per mille. E negli occhi di tutti quelli che incontri, c'è una cosa familiare. Ma non l'ho vista da Mediaworld. È una cosa che sta a Rebibbia. Che impari guardandoti intorno,

<sup>90</sup> Boemia, *The Lives of Others and My Own Life* cit., p. 427.

<sup>91</sup> Su «*Internazionale*», *Chiacchierata con Giovanni De Mauro* cit., pp. 435-436.

nelle facce di tutta l'umanità che ruota attorno a quell'enorme deposito coatto di corpi che è il carcere. L'attesa.<sup>92</sup>

L'uso della focalizzazione si distanzia ulteriormente dall'archetipo nel caso di *Guantánamo Voices*. Come per l'analisi della voce, per comprendere i tratti comuni e le differenze rispetto a *Palestina* e a *Kobane Calling* bisogna considerare le particolarità dell'opera di Mirk: questi elementi consentono di individuare due punti di divergenza e, in parte, di problematicità di *Guantánamo Voices* rispetto alle altre opere. Da un lato, se in nove capitoli Mirk non compare come personaggio, la focalizzazione interna alle vignette potrà essere attribuita all'artista-reporter solo per una porzione ridotta dell'opera. Inoltre, il fatto che – in un fumetto fattuale e documentario – la narratrice Mirk-autrice non coincida con i disegnatori pone degli interrogativi rispetto alla focalizzazione intrinseca all'inquadratura. La prospettiva connaturata alle cornici veicola un «asset di percezione»<sup>93</sup> che può essere impersonale o appartenere a un'istanza che partecipa alla narrazione. Nel caso di *Palestina*, si è detto che le inquadrature apparentemente impersonali potevano essere ricondotte al punto di vista di Sacco in quanto autore e disegnatore, in virtù del forte grado di esperienzialità che connota l'opera. Diversamente, in *Guantánamo Voices* la responsabilità delle inquadrature impersonali è a carico degli illustratori, che non hanno partecipato all'esperienza di indagine. Tuttavia, come è già stato sottolineato, la realizzazione dell'opera coinvolge esplicitamente anche l'esperienzialità dei disegnatori. Sarah Lakshmi, riprendendo le parole della stessa Mirk, afferma: «Comics also clearly show a perspective; subjectivity is created through each artist's approach to their material. "There's no pretense to this being some sort of removed pseudo-objective journalism».<sup>94</sup> Si tratta di un dato estremamente interessante, poichè dimostra come Mirk (in linea con l'intero genere) ponga al centro l'esperienzialità, un punto di vista stratificato e intersoggettivo, escludendo ogni indice di obiettività.

Riguardo alla focalizzazione interna alle vignette invece, è opportuno distinguere i due capitoli di cornice da quelli centrali. Nel primo e nell'undicesimo capitolo la focalizzazione è quella di Mirk-personaggio: la curatrice viene rappresentata in quanto testimone della propria esperienza di indagine. I capitoli centrali, dall'altra parte, sono prevalentemente sezioni metadiegetiche in cui vengono raccontate le storie di nove testimoni. La focalizzazione, quindi, vede l'alternarsi del punto di vista di Mirk-personaggio (seppur non presente in scena) e di quello del testimone protagonista e narratore di ogni capitolo. Si prenda ad esempio la focalizzazione del

<sup>92</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., pp. 112-113.

<sup>93</sup> *Ibidem*.

<sup>94</sup> Lakshmi, *A New Graphic Novel Makes the Stories of Guantánamo Bay Visible* cit.

Capitolo Dieci, che racconta la vicenda di Katie Taylor, vicedirettrice dell'organizzazione Reprive e coordinatrice del progetto di riabilitazione Life after Guantánamo.

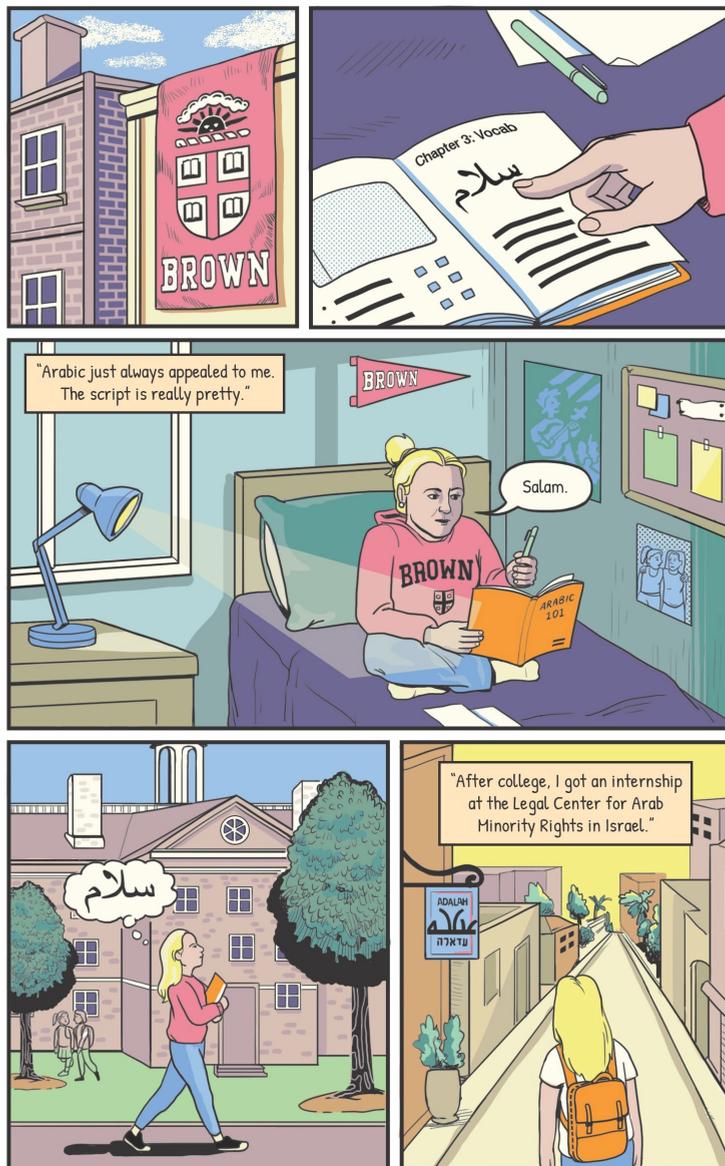


Fig. 24. Illustrazione di Chelsea Saunders, in S. Mirk, *Guantánamo Voices*, p. 157.  
 © Sarah Mirk e Chelsea Saunders

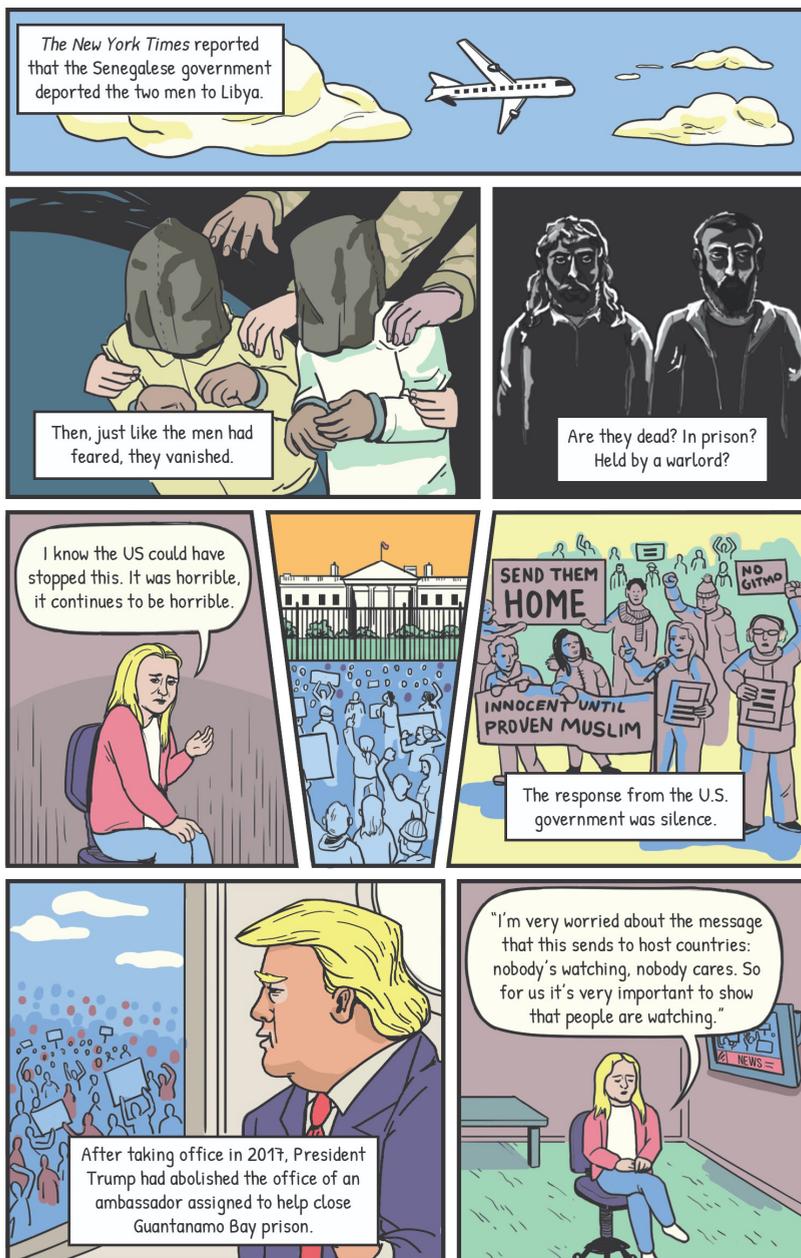


Fig. 25. Illustrazione di Chelsea Saunders, in S. Mirk, *Guantánamo Voices*, p. 165.  
© Sarah Mirk e Chelsea Saunders

La prima tavola coincide con la prima pagina del capitolo: Katie Taylor è raffigurata come personaggio della storia, relativo dunque al piano narrativo metadiegetico; in questo caso le vignette riflettono la prospettiva della stessa Taylor in quanto narratrice di secondo grado. Nella seconda tavola, invece, ci sono due vignette (la quarta e l'ultima) in cui compare Taylor nel momento dell'intervista con Mirk: le vignette appartengono quindi al livello intradiegetico e la focalizzazione è da ricondurre all'artista-reporter Sarah Mirk.

In queste sezioni, la presenza dell'artista-reporter si rileva solo attraverso la voce e la focalizzazione, senza che Mirk venga rappresentata. Da un lato, questa sorta di 'presenza assente' è comune anche agli episodi di metadiegesi di *Palestina e Kobane Calling*; tuttavia, se nei casi precedenti l'assenza del personaggio autoriale riguarda brevi sequenze metadiegetiche, in *Guantánamo Voice* tale mancanza è particolarmente accentuata, poiché si prolunga per nove capitoli.

Infine, è interessante osservare come in *Guantánamo Voices* la proliferazione dei punti di vista risulti più naturale rispetto agli altri casi in analisi. Infatti, il punto di vista dell'autrice non vede alcuna rifrazione, mentre quello dei personaggi si moltiplica tante volte quante sono le testimonianze che compongono l'opera, ossia coincide con il numero dei testimoni. Se Joe Sacco e Zerocalcare attraverso la moltiplicazione dei punti di vista soggettivi si oppongono all'obiettivismo proposto dai media occidentali, Sarah Mirk ha invece un obiettivo polemico molto più radicale. *Guantánamo Voices* non si limita a criticare la misinterpretazione della verità, ma vuole far emerge e problematizzare la particolare forma di violenza che è il silenzio. Per questa ragione, la struttura dell'opera è volta a far brillare la pluralità del coro dei testimoni non tanto attraverso la proliferazione dei punti di vista, ma soprattutto nella proliferazione delle voci.

L'ultima opera in analisi è *Quaderni Ucraini*, in cui il dispositivo narrativo della focalizzazione si distanzia maggiormente rispetto all'archetipo. Anche in questo caso le ragioni sono da ricercare nel tratto distintivo dell'opera, ossia il fatto che è un reportage realizzato a distanza. Questo dato, è bene ricordarlo, ha diverse conseguenze: Igort non si autorappresenta, quindi non sarà rintracciabile una focalizzazione interna alle vignette riconducibile a un Igort-personaggio; non essendoci una rappresentazione sul piano della storia, c'è piena coincidenza tra autore e narratore. Pur non venendo raffigurato, Igort è estremamente presente nell'opera, a causa dell'ampio impiego dell'apparato testuale in cui emerge con forza la mediazione autoriale nella restituzione degli eventi. Questo ultimo aspetto permette di comprendere che nel caso di *Quaderni Ucraini* l'analisi della focalizzazione deve considerare il codice verbale con più attenzione rispetto che nei casi di studio precedenti.

Nell'apparato testuale il punto di vista di Igort viene esplicitato fin dalle prime pagine, in cui l'autore si presenta e introduce le ragioni e il processo creativo alla

base della propria opera. Il punto di vista spiccatamente soggettivo dell'autore emerge nelle digressioni storiche e ancor più nei momenti di critica politica. Per quanto riguarda le immagini, invece, si tratta di scene esplicitamente filtrate dal punto di vista di Igort, nonostante egli non sia testimone diretto delle storie e degli eventi rappresentati.<sup>95</sup> A riguardo, occorre considerare tre fattori. Innanzitutto, come negli altri casi di studio, si tratta di una creatività e di un uso dell'immaginazione in funzione del vero e fondati sul vero, ossia sulle testimonianze e i dati raccolti dall'autore. In secondo luogo, *Quaderni Ucraini* consente di comprendere come la responsabilità dell'autore rispetto alle inquadrature debba essere considerata in relazione al fattore deittico intrinseco dell'immagine. La ricerca del vero e la deissi del codice visivo guidano alla terza osservazione: il particolare tratto immaginativo che caratterizza il punto di vista di Igort è definito dallo stile evocativo rintracciabile nel secondo volume di *Quaderni Ucraini*. Infatti, il realismo rappresentativo di Igort non è mimetico, ma emotivo, volto a restituire non solo gli stati d'animo dei personaggi rappresentati, ma anche le impressioni dello stesso Igort nell'impatto con le loro storie. Risulta chiaro, dunque, che lo stile è fondamentale per cogliere il grado di mediazione e soggettività che definisce l'inquadratura impiegata nell'opera.

Un altro marcatore di focalizzazione importante è il layout. È stato spiegato che l'organizzazione del layout è lo strumento principale attraverso cui Igort, con delle scelte tutte personali, struttura *Quaderni Ucraini* come anti-narrazione, aderendo morfologicamente al paradigma rappresentativo di genere. L'estrema frammentazione e l'irregolarità del layout determinano delle inquadrature molto particolari. È interessante riprendere alcune osservazioni di Valerio Monti sul primo volume di *Quaderni Ucraini*, che risultano valide anche per *Diario di un'invasione*:

L'uso di inquadrature è frutto della competenza maturata da Igort in anni di sperimentazioni formali: l'angolazione orizzontale, presente solitamente nelle vignette, è sostituita da angolazioni oblique (anche nei casi di campi lunghi) in modo da dare enfasi alla scena. Sono presenti tutti i diversi tipi di piano, dai campi lunghi ai primi piani, ai piani americani, alternati in modo da rivolgere l'attenzione di volta in volta a dettagli o a figure significative per il testo contenuto nella didascalia. Anche in questo caso la componente iconografica non illustra semplicemente quanto è contenuto nel testo, ma si concentra su un particolare del racconto, guidando il lettore nell'interpretazione. [...] È come se le immagini costruissero un commento che si sovrappone al racconto

<sup>95</sup> In *Palestina e Kobane Calling* questo problema si poneva solo per la focalizzazione interna alle vignette. Il caso di *Guantánamo Voices*, invece, va considerato in maniera distinta e particolare, a causa della distinzione tra scrittrice e disegnatore e per la struttura prevalentemente metadiegetica dell'opera.

testuale, e che, di vignetta in vignetta, marca gli elementi che l'autore crede siano più rappresentativi.<sup>96</sup>

Le inquadrature sono uno strumento attraverso cui Igort non focalizza semplicemente il contenuto della storia narrata, ma dei particolari che ne suggeriscono l'interpretazione. La focalizzazione connaturata ai frame, dunque, non solo apre a uno *storyworld* rappresentato in maniera evocativa più che mimetica, ma oltretutto è determinata da scelte volte a restituire il punto di vista propriamente autoriale.

L'uso dei dettagli suggerito da Monti riguarda sia le scene in cui il codice visivo collabora a un maggior grado di narratività (Fig. 26), sia le tavole a dominanza testuale, in cui l'atto narrativo è prevalentemente affidato al codice verbale e l'immagine ha più un ruolo complementare.

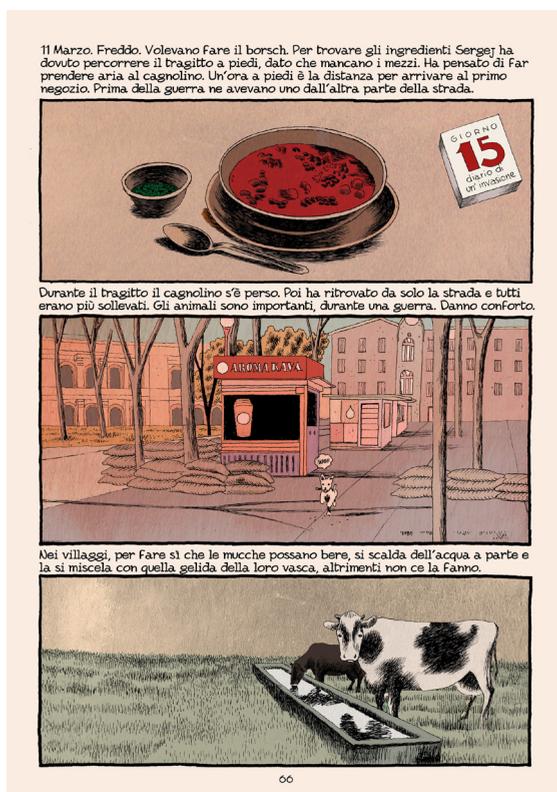


Fig. 26. Igort, Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione, p. 66.  
© Igort 2022 © Oblomov Edizioni - La nave di Teseo 2022

<sup>96</sup> Monti, I "Quaderni Ucraini" di Igort cit., pp. 267-268.

La storia dell'undici marzo racconta un episodio banale. La testimonianza di Sergej suggerisce la difficoltà a rimediare del cibo, la distruzione della guerra, le temperature fredde che si aggiungono alla devastazione e alle difficili condizioni di sopravvivenza che le persone devono sopportare. Tuttavia, i disegni pongono al centro della storia altri elementi, un piatto caldo e gli animali. La scelta dei soggetti grafici denota quello che, secondo Igort, è il vero punto di interesse nella testimonianza di Sergej: gli elementi di quotidianità.

Viaggio, scrivo e disegno: è il mio modo per capire cosa sto vivendo, un modo per riflettere. [...] La notizia dell'invasione è stata talmente devastante che ho dovuto interrompere tutto. Ero paralizzato, dovevo cercare di capire, fare il punto. Le telefonate di amici e parenti hanno continuato con scadenza incessante per tutti questi mesi. [...] Ne è nato un vero e proprio diario che raccontava come questa invasione stesse facendo strazio della cosa più preziosa che le persone a me care possedevano, la loro quotidianità. Giorno dopo giorno l'esistenza di chi stava sotto i bombardamenti si essiccava, perdeva pezzi. Al terrore si reagisce in modo diverso, chi con disperazione, chi con rassegnazione, chi con pazienza e fede.<sup>97</sup>

L'analisi della focalizzazione interna alle vignette è altrettanto problematica, poiché in *Quaderni Ucraini* individuare un personaggio focale non è un'impresa banale. In alcuni casi è possibile ipotizzare un personaggio riflettore. Si prenda ad esempio la sezione *La città incenerita*, in cui si racconta di Bucha. La voce di Igort conduce la narrazione senza fare riferimento a nessun testimone: le vignette, quindi, sembrerebbero restituire il punto di vista del narratore extradiegetico. Tuttavia, nell'ultima tavola il narratore fa riferimento a Djana, riportando una conversazione tra la donna e un sergente russo. La presenza e le parole di Djana suggeriscono lei come testimone del racconto e dunque aprono alla possibilità che la focalizzazione interna restituisca il suo punto di vista. Tuttavia, l'assunzione della prospettiva di Djana si può solo supporre, non assumere come evidente. Ciononostante, nella maggior parte delle vignette prevale un punto di vista ambiguo, se non evidentemente riconducibile all'autore. Infatti, la decostruzione narrativa genera frammenti di storie molto diversi nello stile e nella rispettiva organizzazione del layout; tale irregolarità investe anche la focalizzazione, rendendo impossibile individuare un codice di focalizzazione coeso.

Inoltre, l'analisi della focalizzazione non può trascurare un elemento alla base di *Quaderni Ucraini*, che deve anzi essere assunto come chiave di lettura: la componente diaristica, che sottolinea il soggettivismo che sottende l'opera. Quindi, da un

<sup>97</sup> Igort, *I nuovi "Quaderni Ucraini" di Igort. I miei eroi normali*, «Robinson», 2022, pp. 34-35.

lato è indiscutibile che, raccontando la storia di altri, Igort riporta la loro esperienza e dunque, necessariamente, il loro punto di vista:

La guerra che io volevo raccontare era vista dal basso, dall'osservatorio delle persone normali, dalle persone come me. Non sapevo cosa farmene degli eroi, della retorica bellica. [...] Queste sono solo alcune delle piccole storie che ho raccolto in questo affresco di vita quotidiana. [...] I Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione sono una testimonianza senza filtri di quel che le persone comuni stanno vivendo in questi giorni terribili.<sup>98</sup>

Dall'altro lato, tuttavia, l'“osservatorio delle persone normali” è ricollocato nelle pagine di diario di Igort, ossia è restituito attraverso l'impatto che queste storie e la guerra hanno generato nell'autore:

Esiste una specie di dimensione inconscia nella cucina di un racconto, sono stato guidato dall'impatto che ho ricevuto ascoltando queste storie e ho cercato di riprodurlo per il lettore. E in questo caso è stato molto difficile perché le cronache erano talmente eloquenti e potenti, la velocità della tecnologia ha favorito un uso e un abuso di testimonianza che è davvero complicato da gestire per chi vive di immagini. Io, però, dovevo riuscire a raccontare il non detto, quello che appunto depositava e cresceva nel mio inconscio.<sup>99</sup>

Dunque, è chiaro che l'assenza di filtri di cui parla l'autore non riguarda il proprio punto di vista, ma la rielaborazione che ne fanno gli altri media: «Guardavo per ore i tg, leggevo pagine e pagine di articoli. La guerra, nella narrazione dei media, era fatta di truppe, di distruzione, la conta dei morti, l'analisi di tattiche e strategie militari, la disamina dei riflessi geopolitici. Non somigliava molto se non in maniera superficiale a ciò che stavano vivendo i miei». <sup>100</sup> L'assenza di filtri consiste nell'evidenza testimoniale ben indicata dal titolo originario *Cronache dal telefono*, in cui l'approccio cronachistico riguarda la trascrizione delle telefonate e dei messaggi ricevuti dalle persone care all'autore, le parole citate testualmente.

Occorre però segnalare un caso particolare, il racconto di Tetiana. Come già messo in luce, si tratta di un episodio metadiegetico, in cui è Tetiana stessa a raccontare la propria vicenda:

“Penso alla storia di Tetiana e al buio che invade la sua vita, e mi chiedo: di fronte alle testimonianze che hai raccolto al telefono in mesi di guerra, come

<sup>98</sup> Ivi, p. 35.

<sup>99</sup> Mannocchi, *Igort. Diario di un'invasione* cit., p. viii.

<sup>100</sup> Igort, *I nuovi “Quaderni Ucraini” di Igort* cit., p. 35.

hai selezionato quello che volevi illustrare e come hai deciso quello che si poteva vedere e quello che non si poteva mostrare?”

“[...] Bisogna scrivere e riscrivere per capire esattamente cosa dovevo omettere, inserire, prelevare, dovevo scrivere molto e poi cominciare ad asciugare, sottrarre, riscrivere e riscrivere ancora. È stato così per il racconto di Tetiana e il suo viaggio nella notte. La paura nei convogli che viaggiavano nella notte a fari spenti per non essere identificati. Il racconto di questa paura, le bombe, le esplosioni che illuminano il buio, i grandi silenzi, una dimensione andava evocata più che illustrata. [...] È importante quindi avere la capacità di evocare quello che senti e non di illustrare in maniera piatta”.<sup>101</sup>

In questo episodio emerge il confine tra il punto di vista di Igort e il punto di vista dei personaggi. Il codice verbale restituisce il punto di vista del narratore secondario, quindi di Tetiana; il codice visivo, invece, introduce la mediazione autoriale, il filtro di Igort che seleziona e rielabora il racconto di Tetiana per evocare il non detto. Da un lato si segnala che tale distinzione emerge in maniera così netta solo nelle tavole di Tetiana, in quanto si tratta dell'unico caso di metadiegesi. Dall'altro, è interessante sottolineare le differenze della scena metadiegetica presente in *Quaderni Ucraini* rispetto a quanto visto nelle altre opere. Se in *Palestina, Kobane Calling* e *Guantánamo Voices* la metadiegesi introduce sempre la voce di un personaggio come narratore secondario, accompagnata da scorci visivi che ne restituiscono il punto di vista, nel caso di *Quaderni Ucraini* il *double code* subisce una divaricazione: la funzione-parola si fa cronaca, ossia testimonianza diretta tramite la voce di Tetiana; la funzione-immagine, invece, risponde alla componente diaristica, ossia alla rielaborazione soggettiva di Igort.

Infatti, rispetto all'archetipo e agli altri casi di studio la focalizzazione impiegata in *Quaderni Ucraini* aderisce in maniera completamente diversa al paradigma. Nelle altre opere è emerso come, in modalità e gradi diversi, la proliferazione dei punti di vista sia comprensibile alla luce della dominante della collettività, sia come critica all'obiettivismo del giornalismo tradizionale, sia come riflesso del coro dei testimoni. Nel caso di *Quaderni Ucraini*, invece, il focalizzatore è essenzialmente uno: Igort. Tuttavia, la declinazione paradigmatica della focalizzazione a opera dell'autore è stata resa più volte esplicita: restituire l'alterità dell'altro nella sua concretezza raccontando la guerra vista dal basso.

Dal momento che il centro dell'opera sono gli altri, occorre definire in che modo la prospettiva del coro dei testimoni si delinea in *Quaderni Ucraini*, nonostante il loro punto di vista sia sempre mediato dallo sguardo dell'autore. Le modalità in cui affiora la prospettiva della collettività sono già emerse nel corso dell'analisi, si tratterà ora di riprenderle sinteticamente per evidenziare come punto di vista dei

<sup>101</sup> Mannocchi, *Igort. Diario di un'invasione* cit., pp. xii-xiii.

testimoni non venga meno nonostante non siano veri e propri focalizzatori. Oltre alla prospettiva dal basso e al caso particolare di Tetiana, si ricordano altri due elementi. Il primo è lo stile evocativo. Il secondo è la mediazione della voce di Iğort, in particolare nei casi di discorso indiretto libero. La mediazione della voce narrante può essere intesa come forma di deissi linguistica che introduce un secondo centro deittico, ossia il punto di vista dei personaggi rispetto alla realtà. In questo caso, la soggettività autoriale trova forma solo in termini stilistici, non esperienziali.

### 5.6. Sistema spaziotopico

*Guantánamo Voices* è l'opera in cui lo spazio e il tempo sono più facilmente riconoscibili e chiaramente rappresentati.

Per quanto riguarda lo spazio, la narrazione trova collocazione prevalentemente a Guantánamo. In particolare, i capitoli di cornice riportano il viaggio di Mirk nell'aprile del 2019, a esclusione di un'analessi in cui Mirk racconta l'incontro con Chris Arendt. Si tratta di tre tavole introdotte da una didascalia che dà chiare indicazioni spaziotemporali: «November 2008, Portland, Oregon». <sup>102</sup> Lo spazio e il tempo rappresentati nelle vignette, quindi, riguardano il piano narrativo di Mirk personaggio, escludendo la collocazione spaziotemporale di Mirk come narratrice nel tempo della scrittura.

Le indicazioni cronotopiche scandiscono l'intera opera, situando nel tempo e nello spazio le storie di tutti i testimoni. Nei capitoli centrali, infatti, il cronotopo cambia di volta in volta: seppur tutti i testimoni raccontino principalmente della propria esperienza a Guantánamo, parte delle loro vite si svolge ovviamente in altri luoghi (diversi da caso a caso). Spesso, sono riportate indicazioni cronotopiche precise, che riguardano la narrazione metadiegetica. A differenza di quanto avviene nei capitoli di cornice, i nove protagonisti sono raffigurati anche come narratori, ossia nello spazio e nel tempo dell'intervista con Mirk. Infatti, l'analisi della focalizzazione ha rilevato la presenza di vignette (caratterizzate da uno sfondo diverso, ma costante in ogni capitolo) che differenziano il piano intradiegetico dal piano metadiegetico. Si tratta, tuttavia, di una collocazione poco definita: il tempo è genericamente quello dell'indagine di Mirk, che tuttavia comprende anni e anni di lavoro; l'ambientazione, invece, è ancor meno identificabile, si distingue solamente come spazio altro rispetto a quello della metadiegesi.

In questo caso, si mostra la potenzialità del sistema spaziotopico del fumetto: un tempo imprecisato (quello delle interviste con Mirk) viene incluso in uno spazio non

<sup>102</sup> Mirk, *Guantánamo Voices* cit., p. 3.

determinabile, ma che può esistere nella narrazione grazie alla sostanza materiale della pagina.

Dall'altra parte, l'analisi della voce ha messo in luce come il piano intradiegetico sia il filo rosso che percorre l'intera narrazione: nei capitoli di cornice l'esperienza di Mirk a Guantánamo è la storia principale e, quindi, è pienamente raffigurata; nei capitoli metadiegetici, invece, il piano della storia dell'artista-reporter è presente solamente nell'apparato testuale e nelle vignette che inquadrano i testimoni durante le interviste. Considerando questi dati non stupisce che il narratore primario non sia ritratto in un'ambientazione spazio-temporale disegnata, mentre i narratori secondari sì, in quanto la voce extradiegetica di Mirk è da ricondurre al tempo della scrittura, mentre i testimoni fanno parte dello spazio e del tempo dell'inchiesta con cui si apre l'opera. Inoltre, il fatto che nei capitoli centrali la voce di Mirk sia ravvisabile solo nei riquadri testuali richiama nuovamente alla valenza dello spazio della pagina, che rende rappresentabile nello spazio la temporalità del discorso narrativo.

Per quanto riguarda il rapporto tra presente e passato, è possibile fare delle annotazioni interessanti. L'analisi del sistema spaziotopico di *Palestina* ha messo in rilievo come nei casi metadiegetici passato e presente vengano raccontati quasi simultaneamente. In *Guantánamo Voices* l'accostamento tra tempi passati e presente è evidente, trattandosi prevalentemente di racconti di secondo grado. Tuttavia, occorre ricordare che nei capitoli Tre, Quattro e Cinque il tempo presente non è raffigurato; inoltre, la riproduzione del presente nei capitoli centrali riguarda una parte esigua della narrazione, a differenza dell'archetipo e degli altri casi di studio.

La narrazione, quindi, verte prevalentemente sul tempo passato. Questo dato è particolarmente rilevante considerando che l'opera stessa insiste sul fatto che la realtà di Guantánamo è un fatto presente, di cui bisogna prendere consapevolezza. Dunque, diversamente da quanto osservato nell'archetipo, *Guantánamo Voices* racconta il passato per fare luce sul presente. Se in *Palestina* il lettore conosce il passato nel dialogo con il presente (ossia il tempo dell'indagine di Sacco), attraverso il fumetto di Mirk il lettore conosce il presente attraverso l'incontro con il passato. Osservando la relazione tra forma e contenuto, è quindi possibile affermare che la verità su Guantánamo, cancellata nel mondo reale, trova un ancoraggio spaziale e viene così affermata nel fumetto.

Da ultimo, si sottolinea che, essendo la narrazione condotta in larga parte direttamente dai testimoni, non mancano vignette in cui è rappresentato lo spazio dell'interiorità degli stessi narratori secondari. Nonostante la prevalenza della metadiegesi, non si tratta in realtà di casi frequenti, dato che risulta interessante nel confronto con gli altri casi di studio.

Il sistema spaziotopico di *Kobane Calling*, invece, non è altrettanto trasparente. L'opera copre un arco temporale molto più ampio rispetto a *Palestina*. La storia si apre

alla fine del 2014, quando Michele Rech intraprende il primo viaggio in Kurdistan; segue il racconto del secondo viaggio, avvenuto nel 2015; infine, la seconda edizione si chiude con *Macelli*, che racconta l'indagine su Lorenzo Orsetti intrapresa nel 2019. Nel complesso, dunque, la storia narrata in *Kobane Calling* si sviluppa lungo sei anni.<sup>103</sup> Dall'altra parte, lo spazio della storia non è univoco: nella prima parte si alternano scene ambientate a Roma e in Kurdistan; mentre la vicenda raccontata in *Macelli* si svolge a Roma e a Firenze. Quindi, la storia principale, ossia l'esperienza di Zerocalcare come artista-reporter, abbraccia tempi e luoghi diversi. In realtà, la narrazione si dipana nel corso di sei anni, ma vede dei salti temporali notevoli. Oltre ai numerosi flashback, la narrazione esclude il tempo che intercorre tra il primo e il secondo viaggio e tra quest'ultimo e l'indagine su Orsetti. Tali lacune non stupiscono, dal momento che la seconda edizione di *Kobane Calling* unisce tre racconti che hanno tempi di realizzazione e pubblicazione diversi e indipendenti. La storia del primo viaggio è stata pubblicata su «Internazionale» nel 2015; la parte centrale sul secondo viaggio viene realizzata autonomamente e unita alla prima per la pubblicazione in volume dell'opera nel 2016; la sezione *Macelli* è stata realizzata nel 2019 e pubblicata su «Internazionale», per essere successivamente posta in coda nella seconda edizione del 2020. Ciò che unisce le tre microstorie è l'indagine di Calcare sui Curdi e il confederalismo democratico. Tuttavia, nonostante larghe porzioni temporali vengano trascurate, il trascorrere del tempo viene reso manifesto attraverso alcune dichiarazioni di Zerocalcare. Ad esempio, la sezione *Tutte cose*, che apre il racconto del secondo viaggio, esplicita la collocazione spaziotemporale della storia in rapporto al viaggio precedente: «Roma, Luglio 2015. Che sono 8 mesi dopo il viaggio al confine turco-siriano che stava nelle pagine prima. [...] Otto mesi in cui sono successe un sacco di cose, una su tutte: a gennaio Kobane è stata liberata, contro ogni mia aspettativa».<sup>104</sup> Lo scarto temporale tra il secondo viaggio e *Macelli*, invece, è meno esplicito. Nelle prime tavole Zero si limita a ricordare i viaggi in Kurdistan e il fumetto che ne è conseguito, soprattutto per informare il lettore di «Internazionale» che non conosce i suoi lavori precedenti. La storia si apre con delle indicazioni generiche: «Roma, oggi»<sup>105</sup> e, tre tavole più avanti, «Firenze, ieri».<sup>106</sup> Se per il lettore di «Internazionale» tali indicazioni risultano immediatamente riferibili

<sup>103</sup> Se si considera anche la prefazione del 2020, l'opera ricopre un periodo di sette anni. Tuttavia, l'indagine del sistema spaziotopico è limitata alla storia, escludendo il paratesto.

<sup>104</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., pp. 53-54.

<sup>105</sup> Ivi, p. 263.

<sup>106</sup> Ivi, p. 266.

a un qualche giorno dei mesi precedenti del 2019,<sup>107</sup> il lettore del fumetto non ha alcun elemento all'interno della storia per collocare 'oggi' e 'ieri' nel tempo; tuttavia, nell'*Introduzione alla seconda edizione* l'autore fornisce le indicazioni circa la data e il luogo della prima pubblicazione di *Macelli*.

Per ricapitolare, se si assume come narrazione principale l'esperienza di indagine di Michele Rech, il tempo della storia riguarda il novembre del 2014, il luglio del 2015, e i mesi tra marzo e luglio del 2019. D'altra parte, il presente dell'esperienza di Zerocalcare si intreccia con il passato della storia del popolo curdo nelle prime due parti del fumetto, e con la storia privata di Orsetti in *Macelli*. Per gettare luce su alcune particolarità del sistema spaziotopico di *Kobane Calling* per un primo momento si considerino separatamente il racconto dei viaggi di Zerocalcare e *Macelli*.

Nelle prime due parti dell'opera, le sezioni metadiegetiche sono un esempio di rappresentazione simultanea di passato e presente. Come già osservato in *Palestina*, le scene metadiegetiche mostrano che il sistema spaziotopico del fumetto permette di rappresentare diversi piani temporali nello spazio della tavola. Si osservi la sezione *E.A. – 15 anni –*, in cui è raccontata la storia di Ezel, una ragazza di venticinque anni che accompagna Zero durante il secondo viaggio in Rojava.

<sup>107</sup> Lorenzo Orsetti è morto il 18 marzo 2019 e *Macelli* è stato pubblicato il 19 luglio successivo. L'indagine di Zerocalcare, e la successiva realizzazione delle tavole, si è dunque svolta nei mesi compresi tra la fine di marzo e l'inizio di luglio.

## EZEL RESPIRA COI PIEDI

NEL CORICARSI A KOBANE, CITTA' DI MARTIRI E RESISTENZA, UN INTERROGATIVO SI FA STRADA :



Fig. 27. Zerocalcare, Kobane Calling. Oggi, p. 195.

© Michele Rech

## E.A. - 25 anni -



È FINITA COME FINISCE SPESSO. LA POLIZIA CHE SPARA, I GAS, LE FIAMME, LE BARRICATE.



LÌ MI HANNO ARRESTATO VICINO A UNA MACCHINA CHE BRUCIAVA.



A 13 ANNI HO PASSATO 6 MESI NELLE CARCERI ANTITERRORISMO TURCHE.

Fig. 28. Zerocalcare, Kobane Calling. Oggi, p. 196.

© Michele Rech

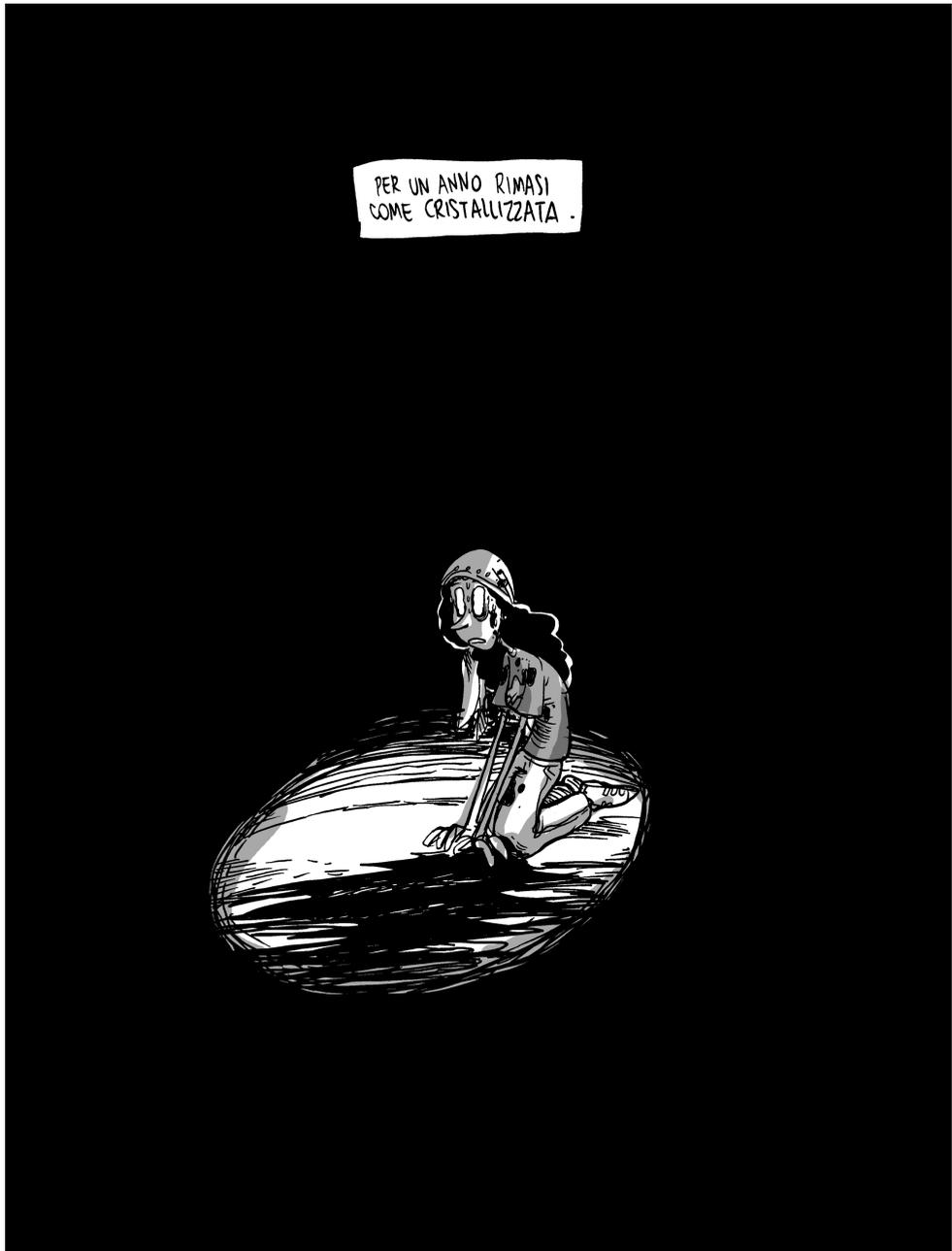


Fig. 29. Zerocalcare, Kobane Calling. Oggi, p. 198.  
© Michele Rech

Come in *Palestina*, il lettore di *Kobane Calling* entra in dialogo con il passato di Ezel innanzitutto seguendo Zero nel suo viaggio. Infatti, nella prima tavola il piano temporale è quello del viaggio di Zerocalcare: prima che entrambi si corichino, Zero domanda a Ezel perché si avvolga il capo in una maglietta. La domanda di Calcare apre al racconto di Ezel, che per le successive cinque tavole diventa narratrice di secondo grado. La sezione metadiegetica a sfondo nero alterna vignette che raffigurano Ezel nel momento della testimonianza, ossia nel presente del dialogo con Zerocalcare, a altre che riguardano la storia passata della ragazza tra i tredici e i diciassette anni di età. Nella percezione olistica e atemporale della tavola, le vignette del presente e gli scorci del passato si sovrappongono, offrendo al lettore la possibilità di percepire il passato nella sua immediatezza. Anche in questo caso, il racconto di Ezel si costruisce nell'accostamento di brevi scene frammentate, lampi della memoria che danno accesso alla storia e all'interiorità della testimone. L'aspetto introspettivo è molto più marcato rispetto a *Palestina*, per due ragioni. La prima è di natura stilistica: nelle scene delle interviste Sacco evita le caricature e ricorre a un maggior realismo, mentre in questo caso Zerocalcare non abbandona i tratti cartooneschi, evidenziando esteriormente lo stato d'animo di Ezel. La seconda ragione riguarda la vera e propria rappresentazione dell'interiorità: se in *Palestina* l'introspezione coincide con l'accesso alla memoria dei testimoni, in *Kobane Calling* il lettore non solo è introdotto ai ricordi di Ezel, ma anche alla sofferenza vissuta dalla ragazza nel passato. La fig. 29, infatti, non raffigura semplicemente il tempo passato, ma l'impatto traumatico del carcere su Ezel. È interessante sottolineare che proprio la tavola che più si spinge nell'interiorità del personaggio è occupata da una sola vignetta, non delimitata da alcuna cornice: il susseguirsi di scene del presente e del passato sembra interrompersi per un istante, aprendo a una dimensione che non ha confini spaziali e temporali. Questo dato mostra ancora una volta che la rappresentazione simultanea del presente, del passato e dell'interiorità è resa possibile dall'organizzazione del layout e dal codice visivo del fumetto.

Nel caso di *Macelli*, invece, la narrazione comprende tre piani spaziotemporali: il presente dell'incontro tra Zerocalcare e Er Cipolla nell' 'oggi' a Roma, quartiere Centocelle; il passato vicino del giorno precedente a Rifredi, Firenze, in cui Zero ha intervistato Tommy e altri amici di Orsetti. Entrambe le collocazioni spaziotemporali riguardano l'esperienza di indagine dell'autore e sono tra loro in contiguità cronologica. Il terzo livello è la storia di Lorenzo Orsetti, raccontata da Cipolla e Tommy, ambientata tra Firenze e la Siria. Anche in questo caso i due amici diventano narratori secondari, aprendo a un piano narrativo metadiegetico che dà accesso al passato di Orso. Diversamente dall'esempio precedente e dall'archetipo, Cipolla e Tommy non sono chiamati a documentare il proprio passato, ma la storia di un terzo personaggio assente, che nel fumetto prende parola solo nei balloon del piano metadiegetico. Osservando il sistema spaziotopico, i tempi dell'oggi, di ieri e del passato più lon-

tano relativo alla vita di Orsetti restano distinguibili, ma sono totalmente assorbiti e ridistribuiti nello spazio della pagina: sia attraverso un layout che accosta scene relative a livelli temporali e diegetici diversi, sia tramite inquadrature che si muovono da un piano all'altro, come azzerando la distanza temporale.

In questo caso, l'introspezione riguarda prevalentemente la dimensione della memoria. L'interiorità dei personaggi emerge in maniera più discreta rispetto all'esempio precedente; infatti, se Ezel è narratrice (secondaria) della sua stessa storia e quindi può raccontare dall'interno i suoi stati d'animo, in *Macelli* il centro del racconto è Lorenzo Orsetti, ma la sua vita è mediata da altri narratori che possono raccontare di Orso esclusivamente dall'esterno. L'unica finestra introspettiva riguarda Tommy, testimone diretto, nel momento in cui riceve la notizia della morte dell'amico.

La metadiegesi, dunque, è un primo esempio di come nel cronotopo di *Kobane Calling* il tempo viene incluso nello spazio. Nell'opera, però, è possibile rintracciare un'altra modalità. La storia di Ezel ha anticipato l'apertura di dimensioni spazio-temporali particolari, perché danno accesso all'interiorità. Nei paragrafi precedenti è stato spiegato che Zerocalcare articola i propri pensieri, spesso ricorrendo a scenari finzionali. Come sottolineato, si tratta di finestre immaginative frequenti nella produzione dell'autore, funzionali – nel caso di *Kobane Calling* – a una maggior comunicabilità. Questo atteggiamento narrativo crea delle zone in cui il tempo della storia viene rallentato e il lettore è condotto in uno spazio altro, ossia lo spazio mentale di Zerocalcare, che comprende sia i suoi pensieri e le sue emozioni, sia il suo immaginario. Si tratta, quindi, di piani spazio-temporali diversi rispetto a quello della storia. Risulta interessante sottolineare che, se da una parte il codice visivo del fumetto rende possibile la rappresentazione dell'interiorità dell'autore, dall'altra il sistema spaziotopico crea delle vere e proprie dimensioni spaziali per dei fatti che avvengono in un non-spazio, cioè la mente dell'autore. La messa in scena delle metariflessioni e dell'immaginario di Zerocalcare è, dunque, un'altra modalità in cui emerge come la durata temporale dei processi mentali dell'autore sia inclusa nello spazio materiale della pagina e restituita attraverso una trasposizione spaziale di un dato che non occupa alcuno spazio nella realtà.

Per riprendere una formulazione di Calabrese e Zagaglia, si potrebbe dire che in *Kobane Calling* il tempo viene 'spazializzato'.<sup>108</sup> Il rallentamento narrativo è accompagnato da accelerazioni o condensazioni temporali rispetto al resoconto del viaggio. Lo stesso Zerocalcare esplicita tale rielaborazione artistica del tempo nella sezione *One shot*, in cui racconta dell'attesa alla porta di Semelka per entrare in Siria: «Oh, io l'ho fatto in due vignette per misericordia, ma sono passate comunque tre ore».<sup>109</sup>

<sup>108</sup> Cfr. Calabrese, Zagaglia, *Che cos'è il graphic novel?* cit., pp. 70 e 72.

<sup>109</sup> Zerocalcare, *Kobane Calling* cit., p. 114.

Per comprendere la portata del processo di trasposizione dello spazio mentale di Zerocalcare sulla pagina risulta utile rifarsi a ciò che Marfè ha definito «processo di de-territorializzazione e ri-territorializzazione delle idee».<sup>110</sup> In questo modo, il racconto del viaggio apre alla «continua invenzione di nuove superfici concettuali, fa dello spazio il terreno di un pensiero libero da forme fisse nel tempo».<sup>111</sup> Il viaggio di Michele Rech è un percorso gnoseologico che supera l'oggetto dell'indagine (la collettività) aprendo alla possibilità di una conoscenza nuova della realtà, la «terza verità». Tale apertura può essere letta come 'de-territorializzazione': l'esperienza conoscitiva è trasposta in uno spazio altro in cui viene esplicitamente articolata. In questo modo l'esperienza personale dell'autore diventa comprensibile anche per il lettore, assumendo valore esemplare. Non a caso, Dario Boemia evidenzia come il movimento connotato al reportage sia strettamente legato con le strategie di addomesticamento:

In its traditional form, a reportage always implies a journey, meaning a movement from a familiar place to a less know one [...] or to a familiar place where unknown and new events are happening. By its very nature, therefore, reportage thematizes the distance from the subject who investigates. This distance strengthens the connection with the new and the unknow. As a result, traditional reportage always involves a movement aimed to cover that distance, either to explore a lesser-known place or to cover unfamiliar events in a known location. The movement can be accompanied by strategies of domestication tailored to the culturally determined audience.<sup>112</sup>

Infine, si osservi il sistema spaziotopico in relazione al contenuto dell'opera. In *Palestina* il sistema spaziotopico contribuisce – attraverso rallentamenti e oscillazioni ritmiche – a una decostruzione della linearità narrativa a favore della simultaneità, restituendo nella forma la critica ai media occidentali insita nella storia raccontata. In *Kobane Calling* la dilatazione della linearità temporale è legata prevalentemente all'intento didattico dell'autore, al fine di colmare la distanza spaziale e esperienziale tra il proprio viaggio e l'esperienza di lettura del suo pubblico. Anche in questo caso è opportuno ricordare che la scansione spaziotemporale dipende in parte dall'atto di lettura. A riguardo, è interessante segnalare la consapevolezza di Zerocalcare rispetto alla responsabilità fruitiva del lettore. Nelle prime pagine, introducendo il già citato 'pippone' sui curdi e su Kobane, Calcare suggerisce al lettore già informato di saltare le successive due tavole.

<sup>110</sup> Cfr. Marfè, *Oltre la "fine dei viaggi"* cit., pp. 14-15.

<sup>111</sup> *Ibidem*.

<sup>112</sup> Boemia, *The Lives of Others and My Own Life* cit., p. 427.

In *Quaderni Ucraini* il sistema spaziotopico ha una connotazione peculiare e, in parte, problematica. L'opera infatti è costituita da frammenti narrativi estremamente diversi tra loro, soprattutto nello stile e nelle scelte del layout, che rendendo impossibile identificare dei riferimenti spazio-temporali coesi. Per comprendere il sistema dello spazio e del tempo che struttura *Quaderni Ucraini* è necessario considerare entrambe le componenti generiche del diario e del reportage.

Si parta dall'analisi del sistema temporale. Igort racconta i primi mesi di guerra tra Russia e Ucraina. Più precisamente, la storia si apre il 24 febbraio (il giorno dello scoppio del conflitto), l'ultima testimonianza raccontata risale al 1 giugno 2022 e l'intera opera viene terminata il 10 settembre 2022. Come già sottolineato, Igort pubblica originariamente *Cronache dal telefono* su Facebook, riportando le testimonianze giorno per giorno, per poi ampliare e rielaborare il suo lavoro fino alla pubblicazione in volume. È chiaro, dunque, che il tempo della storia coincide con il tempo del racconto. Questo dato riflette l'elemento diaristico alla base dell'opera, che emerge con evidenza nel sistema temporale. *Diario di un'invasione*, infatti, è scandito da chiari riferimenti temporali che, oltre a collocare nel tempo ogni storia, evidenziano lo scorrere del tempo. Igort inserisce indicazioni di vario tipo. Innanzitutto, si ricordano i calendarietti, che non segnalano una data, ma il passare dei giorni, il protrarsi della guerra ('GIORNO 1 diario di un'invasione', 'GIORNO 2 diario di un'invasione'...). Ci sono poi riferimenti che specificano il giorno e il mese (o solo il mese) di un determinato episodio o evento: tali indicazioni si presentano sia nei disegni, sia nell'apparato testuale; sia come veri e propri titoli delle microsezioni, sia all'interno della narrazione testuale. In alcuni casi la tavola presenta l'immagine del calendarietto e la precisazione del giorno, in altri è presente solo uno dei due riferimenti temporali.

Le indicazioni cronologiche non riguardano solo i fatti presenti relativi alla guerra, ma anche il passato; Igort, infatti, inserisce numerose digressioni storiche. In alcuni casi si tratta di piccole storie risalenti al passato. «Anno 2014. Qualche mese dopo la cacciata del presidente Yanukovich»,<sup>113</sup> così si apre una sezione che racchiude tre microstorie: «Racconto di giugno»,<sup>114</sup> che si conclude con l'indicazione in calce «(Igort 2014)»; «Carbone. Ucraina orientale. Settembre 2014»,<sup>115</sup> introdotta a sua volta da una pagina indicante esclusivamente l'indicazione «Settembre» e che termina con la dichiarazione della fonte «(Registrazione raccolta ad Akimovka, Ucraina)»; infine, «La triste storia di un soldato russo che non voleva capire (2014)».<sup>116</sup> In altri casi si

<sup>113</sup> Igort, *Quaderni Ucraini. Diario di un'invasione* cit., p. 37.

<sup>114</sup> Ivi, pp. 39-42.

<sup>115</sup> Ivi, pp. 45-46.

<sup>116</sup> Ivi, pp. 47-56.

tratta di approfondimenti volti a una maggiore comprensione di certi aspetti della guerra: «Agosto 2008, La Russia di Putin invade la Georgia, l'Abcazia e l'Ossezia se le era già prese in precedenza»,<sup>117</sup> così si apre una digressione che, risalendo agli anni Novanta, occupa ben dieci tavole. Trattandosi di parentesi storiche e considerando la struttura frammentaria dell'opera, contestualizzare da un punto di vista temporale tali segmenti è fondamentale.

Un dato particolarmente interessante, quasi paradossale, è l'assenza di indicazioni temporali nelle pagine propriamente diaristiche, ossia nelle tavole a righe in cui Igort riporta e sviluppa giudizi e critiche personali. Tale assenza è da ricondurre al titolo: *Diario di un'invasione*. Il diario di Igort riguarda la Storia della guerra e le storie della collettività; per questo le indicazioni temporali diaristiche escludono le riflessioni autoriali, che tuttavia rientrano nell'opera trovando spazio nelle pagine di quaderno, che stilisticamente richiamano il genere diaristico in modo evidente.

L'analisi del sistema spaziale è invece più complicata. Infatti, se il tempo della storia coincide con il tempo della narrazione, lo stesso non può dirsi per lo spazio, dal momento che Igort svolge un reportage a distanza. Inoltre, la prevalenza della narrazione testuale spesso fa sì che l'ambientazione della storia non venga rappresentata, contrariamente a quanto avviene solitamente nel fumetto.

Per comprendere il sistema dello spazio in *Quaderni Ucraini* occorre inizialmente distinguere l'analisi dello spazio nel codice visivo e nel codice testuale. Come osservato, le storie dei personaggi sono introdotte da indicazioni testuali che specificano il tempo e, spesso, il nome delle città. Solo in alcuni casi, però, la storia che segue viene narrata attraverso il *double code*, garantendo una raffigurazione dello spazio all'interno delle vignette; negli altri casi, la testimonianza è raccontata solo attraverso il codice verbale e, dunque, l'ambientazione della storia non si espande nello spazio materiale della tavola. Il codice visivo non può esimersi da un qualche tipo di collocazione spaziale della storia raccontata, poiché la narrazione visuale si realizza nello spazio della pagina. In alcuni casi, come appena visto, le vignette mostrano l'ambientazione dei paesi in guerra; in altri, il codice visivo privilegia lo spazio della scrittura diaristica: quando la narrazione è portata avanti solamente dal codice testuale, lo spazio materiale della tavola dà sostanza alla pagina di quaderno a righe o ai fogli bianchi. Dunque, il sistema spaziale di *Quaderni Ucraini* sembra mescolare lo spazio della scrittura diaristica e lo spazio della guerra.

Se lo spazio è prevalentemente inorganico, composto da frammenti che appartengono a storie, luoghi e piani diegetici diversi, il tempo garantisce una maggior coesione del sistema spaziotopico. Le indicazioni temporali, infatti, scandendo la temporalità della narrazione e segnalando le analessi, ricollocano la disgregazione spaziale nel divenire storico. Mentre nel caso di *Kobane Calling* il tempo viene spa-

<sup>117</sup> Ivi, p. 27.

zializzato, in *Quaderni Ucraini* lo spazio viene temporalizzato. Il rapporto tra spazio e tempo è particolarmente interessante nel paragone con *Palestina*. Nell'archetipo la linearità della Storia viene lacerata dai frammenti di storie private della collettività che, dilatando la temporalità attraverso l'accumulo di informazioni (i dettagli disegnati), trovano unione nel movimento di Joe Sacco nello spazio, centrale nella storia. Nell'opera di Igort, invece, si assiste al processo opposto: l'unità del sistema spaziotopico è garantita da una scansione temporale che impedisce la completa disgregazione dello spazio.

Occorre però fare delle precisazioni. Secondo la definizione di sistema spaziotopico, nel fumetto il tempo viene letto in modo spaziale, la linearità cronologica viene scardinata a favore della simultaneità atemporale. Nonostante si sia visto che in *Quaderni Ucraini* la temporalità svolge un ruolo cardine, la funzione strutturale dello spazio nel sistema non viene meno, proprio perché connaturato al medium. Innanzitutto, è già stato sottolineato che anche i segmenti di narrazione esclusivamente discorsiva – incluse le indicazioni temporali –, per la natura multimodale del fumetto acquistano una collocazione spaziale. In secondo luogo, le indicazioni temporali non limitano la percezione di simultaneità e atemporalità, che al contrario viene enfatizzata dal layout estremamente irregolare adottato da Igort. Inoltre, è bene ricordare che l'effetto di simultaneità e atemporalità non dipende esclusivamente da caratteristiche intrinseche all'opera, ma anche dall'atteggiamento del lettore davanti alla pagina. Da ultimo, si ricorda che in entrambe le opere le storie dei testimoni sono l'elemento centrale. Nel primo caso, lo spazio ha un ruolo primario perché Joe Sacco svolge un reportage sul campo. In *Quaderni Ucraini* non solo viene meno l'esperienza sul campo, ma lo sviluppo lineare della guerra è centrale trattandosi di una narrazione realizzata, in parte, giorno per giorno.

Dunque, se la dimensione temporale è la medesima per l'esperienze dell'artista-reporter e della collettività, la dimensione spaziale alterna l'esperienza diaristica del lavoro a distanza di Igort con l'ambientazione della guerra delle storie dei testimoni. La relazione tra l'*hic et nunc* di Igort e della collettività è dunque il presente: «Non è una lettura facile quella di un libro del genere: è lacerante, duro, annichilente. Non stiamo leggendo informazioni, racconti e storie di eventi passati o distanti, ma è il nostro presente quello che riempie queste pagine di parole e di disegni. Un presente con cui sentiamo un coinvolgimento molto più vicino e diretto».<sup>118</sup> La centralità del presente nel sistema spaziotopico non solo mette in relazione l'esperienza di Igort e l'esperienza della collettività, ma è condivisa anche dal lettore, dal momento che *Quaderni Ucraini* racconta la guerra in presa diretta.

<sup>118</sup> P. Ferrara, «Diario di un'invasione»: *Igort racconta la guerra in Ucraina*, «Lo Spazio Bianco», 2022.



## *Indice dei nomi*

### A

Achmatova, Anna 94  
Adams, Jeff 116  
Alba, Gerardo 99, 166, 203  
Amberson, Joshua James 189, 191  
Andreani, Filippo 187  
Arendt, Chris 98, 219  
Aristotele 45  
Atarassia Gröp 187

### B

Babis, Kasia 99  
Baetens, Jan 15, 25–27, 52, 74, 113–114, 117, 121–122, 174  
Balfour, Arthur James 116  
Ballerio, Stefano 68  
Baker, Matt 26  
Barbieri, Carlo 90  
Barth, John 35  
Barthes, Roland 111  
Bashar, al-Assad 79, 161  
Beguez, Alex 99  
Bellow, Saul 35  
Benvenuti, Giuliana 78, 81, 87, 91  
Berger, John 65, 148  
Bertens, Hans 61  
Boemia, Dario 71, 209, 228  
Brancato, Sergio 66–67, 151–152  
Broccio, Emanuele 78  
Brodksij, Iosif 94  
Bruzzi, Stella 11  
Bulgakov, Michail 94  
Burrows, Alex 38–39, 55, 70, 118  
Bush, George Walker 100  
Buzzati, Dino 28

## C

- Calabrese, Stefano 15, 26–27, 31–33, 112, 114, 125, 134–135, 137, 147, 149, 227  
 Callegher, Bruno 62  
 Callot, Jacques 24  
 Campbell, Duncan 38  
 Capoferro, Riccardo 23  
 Capote, Truman 36, 43, 55  
 Carlin, John 23  
 Carrère, Emmanuel 55  
 Casadei, Alberto 46, 49  
 Castellana, Riccardo 12–13, 41–43, 45  
 Cecchi, Carlo 14  
 Čechov, Anton 98  
 Cercas, Javier 13, 45, 49  
 Cerruti, Federico 162  
 Chahwan, Tracy 99  
 Churchill, Winston 93  
 Chute, Hillary 12, 14, 24–26, 28–31, 33, 39, 46, 51, 62, 65, 71, 73, 115, 118–120,  
 134, 140, 144, 146–148, 150, 152, 155  
 Cilli, Simone 90, 98  
 Cingolani, Stefano 95  
 Clemente, Massimiliano 118  
 Cohn, Dorrit 12, 42–45  
 Colon, Ernie 38  
 Contarini, Silvia 78  
 Crumb, Robert 27, 30

## D

- D'Aversa, Giulio 162  
 D'Orazio, Ann 74  
 Davenport, Homer 34  
 Davies, Dominic 51  
 Davis, Morris 171  
 De Mauro, Giovanni 79, 209  
 Delisle, Guy 38, 54–55, 67  
 Donnarumma, Raffaele 45–46, 49  
 Dovstoevskij, Fëdor 94  
 Drake, Arnold 26  
 Dugin, Aleksandr 95  
 Dugina, Dar'ja 95

## E

Eisner, Will 21, 32  
El Akkad, Omar 99–101, 103–104, 160, 165  
Ercolani, Adriano 184, 197  
Erode 187  
Erodoto 53

## F

Fallon, Mark 189, 202, 204  
Fasiolo, Francesco 34–37, 41–42, 74, 118–119  
Ferrara, Paolo 231  
Flaubert, Gustave 55  
Florenskij, Pavel 94  
Fludernik, Monika 42, 45  
Fokkema, Douwe Wessel 61  
Frey, Hugo 15, 25–27, 52, 74, 112–114, 117, 121–122, 174

## G

Gabrielli, Ettore 90, 98  
Gaiman, Neil 113  
Garboli, Cesare 14  
Gardner, Jared 144  
Garibaldi, Giuseppe 35  
Genette, Gérard 12, 42, 44–45, 109, 111–112, 124, 136, 159  
Gibbson, Dave 32  
Glidden, Sarah 48–49, 51  
Gogol', Nikolaj 94, 98, 199  
Goodman, Nelson 12, 16, 49, 69  
Goya, Francisco 24  
Goria, Gianfranco 34  
Green, Justin 30  
Groensteen, Thierry 22, 114, 147, 169–170  
Groth, Gary 9, 46  
Guibert, Emmanuel 38  
Gunning, Tom 148

## H

Harpold, Terry 122  
Hatfield, Charles 15, 22, 113–114, 121, 135–136, 148, 169–170  
Heidegger, Martin 67

Hickock, Dick 55  
Hogarth, Arthur Paul 24  
Hogarth, William 22–23  
Holland, Edward 141  
Horrocks, Dylan 149  
Horstkotte, Silke 138–139, 145

## I

In't Veld, Laurike 52  
Interdonato, Paolo 35  
Ivanovna, Maria 176

## J

Jacobson, Sid 38  
Jahn, Manfred 138  
Jakobson, Roman 60  
Janson, Klaus 32  
Jauss, Hans Robert 10–11, 59–60, 67–69

## K

Kafka, Franz 94  
Kane, Nomi 99, 166, 190  
Kapuściński, Ryszard 47, 52–53, 63–64, 93, 151–152  
Katsy, Julia 97  
Kennedy, John Fitzgerald 36  
Khouri, Omar 99  
Köhler, Erich 10–11, 59–60  
Korematsu, Fred 104  
Kozol, Wendy 144  
Kurtzman, Harvey 27

## L

Lai, Claudia 162  
Lakshmi, Sarah 190, 210  
Lamola, Giuseppe 90, 98  
Lapecherie, Jean-Gérard 122  
Lapia, Roberto 78  
Layoun, Mary 33  
Lee, Kazimir 188  
Lefèvre, Didier 38

Lemercier, Frédéric 38  
Leroy, Fabrice 52  
Letissier, Georges 23  
Lichtenstein, Roy 27  
Lippit, Akira Mizuta 29–30, 123  
Lynch, Kane 99

## M

Madrigal, Alberto 157  
Mailer, Norman 43–44, 57  
Makkox 78  
Mala, Jacqueline 97  
Mannocchi, Francesca 95, 97, 159, 168, 175, 217–218  
Marchese, Lorenzo 12–13, 41  
Marfè, Luigi 10, 47, 52–53, 63–64, 69–70, 151, 228  
Martini, Omar 35  
McCloud, Scott 15, 23, 30–31, 49, 113, 120–121, 135, 137, 148, 150  
McHale, Brian 60–61  
Menu, Jean-Christophe 54  
Mikhalidze, Nona 97  
Mikkonen, Kai 136–138, 140  
Miller, Ann 73, 115–116, 140–141, 144  
Miller, Frank 32  
Mongelli, Marco 43–44  
Monti, Valerio 109, 139, 162, 164, 174–176, 180–181, 214–215  
Moore, Alan 32  
Morante, Elsa 14  
Mouly, Françoise 32  
Murgese, Elisa 81–82, 86  
Myazion, Evgenij 94

## N

Nakazawa, Keiji 24, 29–30, 32, 123  
Naro, Maki 99, 172  
Nast, Thomas 34–35  
Newlevant, Hazel 99  
Nguyen, Jeremy 99, 171  
Nguyen, Maria 159, 188

## O

- Obama, Barack 100  
Oesterheld, Héctor Germán 33  
Orbán, Katalin 31  
Orsetti, Lorenzo 81, 161, 221–222, 226–227  
Osrin, Ray 26

## P

- Palumbo, Mosca Raffaele 45–46, 49  
Parise, Goffredo 61–62  
Patey, Caroline 23  
Pedri, Nancy 138–139, 145  
Peeters, Benoît 114  
Plakkaggio HC 187  
Plimpton, George 43  
Politkovskaja, Anna 91, 94  
Polonsky, David 38  
Portello, Mauro 62  
Pratt, Hugo 28  
Puškin, Aleksandr 94  
Putin, Vladimir 93–95, 230

## R

- Rall, Ted 38  
Renner, Karl Nikolaus 42, 47–48  
Rifkind, Candida 51  
Roman, Cynthia 23  
Romanovna, Anastasia 95  
Roth, Philip 36  
Rumsfeld, Donald 100  
Ryan, Marie-Laure 42, 45, 107–108

## S

- Saettone, Andrea 162  
Said, Edward 40, 109–111, 115–116, 155, 188, 190–191  
Saunders, Chelsea 99, 211–212  
Scarpa, Laura 78–79, 81, 162, 173, 184, 186  
Schmid, Johannes 51  
Searle, John 12, 44  
Semeniuk, Galya 97

Shelton, Gilbert 27  
Shklovsky, Viktor 65  
Shteyngart, Gary 98  
Smith, Perry 55  
Smith, Suzette 189  
Solnit, Rebecca 104  
Spiegelman, Art 24, 30–32, 46  
Spiegelman, Vladek 30  
Spinazzola, Vittorio 69  
Stafford, Smith Obe Clive 160  
Stamboulis, Elettra 34  
Stanton, Eric 27  
Stefanelli, Matteo 35, 78–79, 182, 187  
Stivé, Valerio 10, 93, 163, 167, 176, 199  
Stuteville, Sarah 48

## T

Tabachnick, Stephen 74  
Talbot, Brian 23  
Taylor, Katie 211, 213  
The Clash 157  
Thon, Jan-Noël 107–108  
Tocci, Nathalie 97  
Todini, Davide 97  
Töpffer, Rodolphe 22–23, 34  
Tosti, Andrea 11, 21–24, 149–150  
Trudeau, Garry 35  
Tynjanov, Jurij 11, 60, 66

## U

Updike, John 36

## V

Vågnes, Øyvind 116  
Valtorta, Luca 158  
van Loon, Natasja 51  
van Vugt, Tonio 51  
Varley, Lynn 32  
Verbinski, Gore 54  
Vonnegut, Kurt 98

## W

- Waller, Leslie 26  
Wang, Amy 188, 190  
Warhol, Andy 27  
Wertham, Fredric 25  
Wilner, Thomas 172  
Wolfe, Tom 36, 41, 52  
Worden, Daniel 74

## Z

- Zagaglia, Elena 15, 26–27, 31–33, 112, 114, 125, 134–135, 137, 147, 149, 227  
Zar Ivan IV 95  
Zhlava, Vika 97  
Zubaydah, Abu 166  
Zwigoff, Terry 30