

«L'orrore di quel volto» da *Frankenstein* a *Duckenstein*

Marina Guglielmi

I had worked hard for nearly two years, for the sole purpose of infusing life into an inanimate body. [...] I had desired it with an ardour that far exceeded moderation; but now that I had finished, the beauty of the dream vanished, and breathless horror and disgust filled my heart.

Avevo lavorato duramente per quasi due anni al solo scopo di infondere la vita a un corpo inanimato. [...] Lo avevo desiderato con un ardore che andava ben oltre la moderazione; ma ora che avevo finito, la bellezza del sogno svaniva, e il mio cuore si riempì di orrore e di un disgusto indicibili.

Mary Shelley, *Frankenstein*

La persistenza delle grandi opere della tradizione occidentale nella produzione contemporanea si delinea sempre più come una sfida: riscrivere, tradurre, adattare, manipolare i testi letterari è un fenomeno da monitorare oggi su terreni extra letterari, nel panorama il più esteso possibile delle arti e dei media. Le idee di intertestualità, traduzione e migrazione delle opere hanno deviato in pochi decenni verso una

quantità di direzioni prima insospettabili, testimonianza oramai ineludibile della complessità del processo di intersecazione, riuso e disseminazione, attraverso modalità più o meno partecipative dei lettori e del pubblico (Hutcheon 2011).

La mia attenzione si rivolge qui al discorso letterario presente nella produzione di narrativa per immagini. Fumetto e graphic novel attingono dal serbatoio della letteratura universale seguendo modi differenti a seconda degli obiettivi e del target prescelti. L'affinità tra parola e immagine è mediata dalle varie risonanze del testo che si sono già esplicitate su altri media. In questo modo l'adattamento segue percorsi autonomi che in parte sovvertono e in parte confermano le aderenze testuali. Il nuovo prodotto è determinato tanto dalla volontà di continuità all'interno della tradizione quanto da una pratica di innovazione e di trasgressione.

In quei romanzi la cui ricezione è segnata dalla massima irradiazione, come nel caso di *Frankenstein* (1818) di Mary Shelley, si produce un effetto centrifugo del testo: l'opera viene disseminata fra i media, dalla carta alla televisione al cinema e al web, dilatando le opportunità della sua persistenza ma anche le deviazioni che il percorso stesso produce.

La parodia prodotta dalla Disney italiana, *Duckenstein* (2016), è un esempio di tale impulso espansivo del testo. Il mio obiettivo è verificare in che modo questa narrazione a fumetti si inserisca nella disseminazione testuale e artistica del testo shelleyano a partire dallo sfruttamento grafico di un dispositivo scopic presente nel romanzo: il volto del mostro.

***Frankenstein*: quando il personaggio sovrasta l'autore**

Nel 1818 il romanzo *Frankenstein, or The Modern Prometheus*, viene pubblicato anonimo. La sua autrice, Mary Wollstonecraft Shelley, non avrebbe potuto immaginare a quale opera di lunga durata aveva dato vita, né avrebbero potuto i suoi mentori ed amici, Lord Byron e William Godwin, incluso suo marito P. B. Shelley. Ispirata dallo scientismo

dell'epoca e dalle teorie di Luigi Galvani sulla relazione fra elettricità e corpo degli animali, la giovane autrice immagina – come è noto –, che un corpo umano possa essere assemblato da cadaveri e rianimato mediante macchinari. La narrazione di modalità, cause e conseguenze della rianimazione di un essere umano dovrebbe costituire dunque il fulcro di un'opera centrata sulla questione del “principio della vita”, secondo la convinzione basilare che per indagarne le cause «dobbiamo prima fare ricorso alla morte» (Shelley 2016: 55). Al primo fulcro diegetico del romanzo – infondere «a spark of being» in una «lifeless thing» (Shelley 1971: 57) – l'autrice dedica tuttavia poche pagine prive di qualsiasi elemento descrittivo sulle procedure, sull'esperimento o sugli strumenti utilizzati. L'unica concessione descrittiva riguarda il materiale umano utilizzato, raccolto da cripte, sale anatomiche e mattatoi.

La storia della fortuna del romanzo di Mary Shelley e dell'immaginario visivo ad esso collegato può essere distinta da almeno due essenziali fattori complementari: l'affermazione autonoma del personaggio del mostro e l'elaborazione di un paradigma visivo iterativo a partire dal *terminus post quem* del 1931, anno dell'adattamento cinematografico di grande successo firmato da James Whale.

Al mostro creato da Frankenstein come essere umano “generico” e per questo plausibile di un'esistenza senza nome, è arrisa la fama prodotta dall'adesione empatica dei suoi lettori e spettatori. Il nome Frankenstein ha subito nel tempo una traslazione dal personaggio dell'inventore al frutto del suo esperimento, prima sovrapponendosi e poi sostituendo definitivamente nell'immaginario e nella memoria collettiva il mostro al suo creatore e al suo autore. La prima domanda da porsi, allora, è questa: chi o che cosa è oggi Frankenstein?

Frankenstein, al pari di Don Giovanni, è un mito della modernità: entrambi sono fondati sulla morte e sulla sua presenza “attiva”. Nel primo mediante il cadavere ricomposto e rivitalizzato, preistoria di successivi automi, manichini viventi e replicanti, in *Don Giovanni*, mediante la statua animata del Morto (Rousset 1980). A partire da lì per il pubblico di oggi Frankenstein rimane un mostro, un essere informe

assemblato da cadaveri ma, prima di ogni altra cosa, Frankenstein è un volto.

Il volto di Frankenstein

Portato dall'attore Boris Karloff nell'adattamento cinematografico tratto dal romanzo e realizzato per la regia di James Whale nel 1931, quello del mostro è un volto astorico. Il truccatore Jack Pierce, creando l'indimenticabile maschera fatta di cicatrici, dell'ampia metratura di una fronte piatta dagli angoli squadrati, e di elettrodi inseriti nel collo taurino, attribuiva un'esattezza iconografica alla fisionomia che Mary Shelley aveva solo abbozzata e inaugurava una risonanza visiva non prevedibile. Nessuna maschera di Frankenstein elaborata in futuro – neppure con l'avvento del colore e degli effetti speciali più sofisticati – riuscirà a soppiantare nell'immaginario visuale e mediatico quella karloffiana (Giovannini - Zatterin 1994; Levine – Knoepfmacher 1979).

La traduzione cinematografica del volto del mostro è tuttavia un'opera a sé, con rare aderenze al testo di Mary Shelley. Nel romanzo la prima descrizione fornita dallo scienziato Frankenstein è successiva al momento in cui riesce a «infondere la scintilla della vita nell'essere inanimato», prima di fuggire perché colto da orrore e disgusto:

How can I describe my emotions at this catastrophe, or how delineate the wretch whom with infinite pains and care I had endeavoured to form? His limbs were in proportion, and I had selected his features as beautiful. Beautiful! – Great God! His yellow skin scarcely covered the work of muscles and arteries beneath; his hair was of lustrous black, and flowing; his teeth of a pearly whiteness; but these luxuriences only formed a more horrid contrast with his watery eyes, that seemed almost of the same colour as the dune white sockets in which they were set, his shrivelled complexion and straight black lips. (Shelley 1971: 57)

Come descrivere le mie emozioni dinanzi a questa catastrofe, o come dare un'idea dell'infelice che, con cura e pena infinite, mi ero

sforzato di creare? Le sue membra erano proporzionate, e avevo scelto i suoi lineamenti in modo che risultassero belli. Belli! Gran Dio! La sua pelle giallastra copriva a malapena la trama sottostante dei muscoli e delle arterie; i suoi capelli erano folti e di un nero lucente, i suoi denti di un bianco perlaceo; ma questi pregi non facevano che rendere più orribile il contrasto con gli occhi acquosi, che apparivano quasi dello stesso colore delle orbite biancastre in cui erano collocati, con la pelle grinzosa e le labbra nere e tirate». (Shelley 2016: 62)

Gli indizi fisiognomici forniti dall'autrice non vanno oltre una generica indicazione di mostruosità percepita dal personaggio dello scienziato come un fallimento dell'esperimento e dal lettore – che assiste alla sua reazione di orrore e fuga – come il primo *misunderstanding* visivo di un compositore che non ha saputo vedere la sua opera mentre selezionava le parti per crearla: «Le sue membra erano proporzionate, e avevo scelto i suoi lineamenti in modo che risultassero belli! Belli! Gran Dio!» (Shelley 2016: 62).

Sulla rilevanza della fisionomia del mostro nel tramandarsi della sua tradizione insiste anche un maestro del genere horror quale Stephen King, introducendo l'operazione editoriale e commerciale del volume einaudiano che pubblica sotto il comune titolo *Creature dell'orrore* i romanzi di Frankenstein, Dracula e Jekyll – Hyde. Osservando come i nomi-titolo dei tre romanzi dell'orrore abbiano assunto una funzione linguistica d'uso comune cristallizzando ognuno dei personaggi nella connotazione di bruttezza, di malvagità o di doppiezza che lo contraddistingue (e nel tempo sovrapponendosi alla memoria collettiva del nome dell'autore), King cita e compara non a caso le prime descrizioni dei loro volti all'interno delle opere (King 2009: V).

A differenza di Dracula e di Jekyll, il mostro di Frankenstein ha subito una doppia cristallizzazione nel processo di disseminazione tanto orizzontale (all'interno della letteratura) quanto verticale (fra i vari media). Al nome, derivato dal suo creatore, si è affiancato un volto, di origine indiretta e mediata dall'adattamento cinematografico. Due

costanti, quindi, nome e volto, hanno segnato la storia delle varianti tratte dal romanzo di Mary Shelley.

Un ulteriore fulcro tematico del romanzo di Mary Shelley non è scindibile dalla risonanza visiva del volto-*collage* e dalla funzione narrativa che esso svolge: il lettore rimane all'oscuro della sua fisionomia ma accede gradualmente nello svolgersi della narrazione agli effetti e alle conseguenze causate da esso. L'orrore e il disgusto saranno la reazione costante di tutti gli umani che lo incontreranno. Solitudine, rabbia, depressione, desiderio di rivalsa, aggressività e morte: sono questi i termini chiave che determinano la *fabula* del romanzo, tutti motivi derivati dall'impatto visivo con il volto del mostro, come questi denuncia al suo creatore:

I am malicious because I am miserable. Am I not shunned and hated by all mankind? [...] Shall I respect man, when he contemns me? Let him live with me in the interchange of kindness; and, instead of injury, I would bestow every benefit upon him with tears of gratitude at his acceptance. But that cannot be; the human senses are insurmountable barriers to our union. (Shelley 1971: 145)

Io sono malvagio perché sono infelice; non sono forse evitato e odiato da tutta l'umanità? [...] Dovrei io forse rispettare l'uomo che mi disprezza? Che egli viva con me in termini di mutua bontà, e, in luogo di male, lo colmerò di attenzioni, e piangerò di gratitudine se si degnerà di accettarle. Ma ciò non può essere: i sensi umani sono una barriera insormontabile alla nostra convivenza. (Shelley 2016: 155)

Il mostro, nel primo confronto verbale con lo scienziato, dopo anni di solitaria formazione da autodidatta guardando di nascosto il mondo degli umani, reclama un sostanziale *misunderstanding* visivo. Come i personaggi dei racconti pirandelliani sono soliti visitare il narratore per lamentare l'inadeguatezza dei ruoli narrativi previsti per loro, come la procace Jessica Rabbit nel film *Who Framed Roger Rabbit?* (1988) denuncia allo spettatore l'incongruità fra il segno e il significato («I'm not bad. I'm

just drawn that way / Io non sono cattiva, è che mi disegnano così»), ugualmente il personaggio mostro lamenta allo scienziato che l'ha ideato le conseguenze irreparabili scaturite dall'aver prestato una scarsa attenzione estetica alle sue fattezze. Il rimprovero include la recriminazione sull'abbandono "paterno" da parte dello scienziato dopo averlo messo al mondo, prima tappa di un percorso di emarginazione sociale. La barriera alla convivenza con gli esseri umani è costituita dai *sensi*, denuncia il mostro, primo fra tutti la vista: nessuno è in grado di leggere il suo volto e di decifrare la lettera della sua innata e sostanziale (ancorché ipotetica) benevolenza verso gli uomini.

La seconda domanda da porsi è allora: come si decifra un volto?

Hans Belting nei suoi studi di antropologia delle immagini ci ricorda che il volto, oltre ad appartenere a ciascuno di noi, è incluso nella comunità e che per esser riconosciuto deve entrare in contatto con quello degli altri, guardare ed essere guardato (Belting 2013; 2014). Deve includere proprio quella corrispondenza visiva che nel romanzo viene negata. La nascita di ogni individuo porta infatti l'inserimento nel mondo di un volto nuovo; identificato da Belting come «una forma elementare e grezza della vita», esso «è natura all'interno di una prassi sociale» (Belting 2014: 16). Il volto del mostro contravviene a tale norma universale portando in sé un'immagine distorta della natura e della vita, simile piuttosto a quella del transito incerto fra vita e morte.

L'orrendo volto ideato da Mary Shelley non può essere oggetto della vista perché è anche effigie cadaverica: essa ricorda la maschera che restituiva, nel culto preistorico dei morti, una fisionomia ai cadaveri, ribadendo in tal modo la funzione dell'immagine del volto come medium fra la vita e la morte. Il volto del mostro invece è dato per sottrazione: non si tratta di una maschera (teatrale) della morte perché le sue fattezze inguardabili sono prive del legame inscindibile fra vista e viso, fra guardare ed essere guardati proprio della maschera teatrale (Belting 2014: 68 sgg.), ma non è neppure, in quanto vitale, una maschera funeraria di un «volto svuotato lasciato dal defunto» (*ibid.*: 101). Quindi la faccia del personaggio di Mary Shelley porta e mostra due istanze inconciliabili: è vivo, mobile e parlante e allo stesso tempo è effigie e presenza della morte. È questa compresenza a scatenare il terrore di

chiunque lo incontri a parte – infatti – il povero cieco della capanna. Per questo, se il volto è anche un medium di espressione, autopresentazione e comunicazione (Wiegel 2012) la narrazione romanzesca di tale autopresentazione è veicolata attraverso l'impatto visivo esterno e produce l'effetto per cui la creatura è un mostro solo in quanto appare tale. L'unica occasione di riscatto dall'errata ricezione e lettura del suo volto fornita da tutti i personaggi del romanzo si presenta troppo tardi. Il dottor Frankenstein è già morto e al suo ultimo spettatore, il comandante Walton, il mostro può finalmente riuscire a dichiarare la sua situazione e la desolata consapevolezza sui fatti:

Yet I seek not a fellow-feeling in my misery. No sympathy may I ever find. (Shelley 1971: 221)

Non cerco chi possa comprendere la mia infelicità. Non ne troverò mai. (Shelley 2016: 237)

La paura suscitata nel lettore non corrisponde più all'ignoto del sovrannaturale o del magico, tipico della prima fase della narrativa gotica, e necessita di altre interpretazioni. Può riflettere il timore verso l'incomprensibile e l'ingovernabile della scienza, della scoperta e della macchina (Runcini 1985; Giovannini 1994), può essere oggetto di interpretazione marxista e psicanalitica (Moretti 1987), di una lettura antimistica (Tortonese 2003) o femminista (Spivak 1985).

Ma se teniamo a mente l'effetto prodotto dalla strategia dell'inserimento narrativo di un volto talmente pauroso da interrompere la linea della comunicazione, con tutti gli effetti già ricordati, vale la pena considerare anche l'importante funzione svolta dai dispositivi visivi presenti nei testi narrativi.

Nel romanzo di Mary Shelley il volto di Frankenstein-mostro è un'*immagine negata* che concede al lettore uno spazio immaginativo pressoché totale (e che forse attinge alle paure personali in un modo che nessuna descrizione dettagliata avrebbe potuto eguagliare). Se inserito all'interno dell'ampio panorama di ricerca sui regimi scopici della

letteratura questo caso va considerato alla luce dell'ambiguità rappresentata nel rapporto tra oggetto e sguardo (si veda almeno Cometa 2012; 2016). L'interscambio tra i tre "attori" tipici del regime scopico – *immagine, supporto e sguardo* –, identificati da Michele Cometa (Cometa 2016: 17), presenta qui un'anomalia di percorso data dallo sguardo distolto – per paura – dal corpo e dal viso del mostro. Questa immagine negata si rivela tuttavia centrale come strumento narrativo (senza discostarsi dall'effetto prodotto nei testi in cui la relazione tra i tre elementi è canonica) e dispiega un potenziale diegetico e accentratore decisivo, come ben sottolinea Alain Montandon:

l'elemento scopico è il centro e il nodo diegetico stesso che condensa, mette *en abyme*, focalizza e totalizza l'insieme del racconto. (Montandon 2104: 143).

Al pari dei quadri o delle fotografie descritte nei racconti di Hoffmann, Balzac o Maupassant, questo volto unico nella storia della letteratura, primo fra gli oggetti visivi e visualizzati dell'enorme corpo, è un anomalo elemento scopico con il ruolo di totalizzare l'insieme del racconto. La funzione narrativa che ne deriva è rilevante al punto di poter ipotizzare che *Frankenstein* sia la storia di un volto.

O, meglio, *Frankenstein* è la storia di *un* volto che, dalla fisionomia incerta del romanzo di Mary Shelley, si cristallizza nella maschera dell'attore Boris Karloff, diventando a partire da quel momento nell'immaginario culturale e artistico la storia di *quel* volto.

L'effigie con gli elettrodi e le cicatrici, divenuta immagine mediatica, viene riprodotta *ad infinitum*, secondo il principio per cui «la società dei media [...] consuma all'infinito i volti che essa stessa produce» (Belting 2014: 217). Tanto più che la storia del cinema ha inaugurato, a partire dal film muto, la trasformazione dei volti degli attori in icone imponendo sul volto fisiognomico una maschera cinematografica (*ibid.*: 263).

Il volto di Frankenstein, assunta una fisionomia definita grazie al film di Whale, diventa tanto immagine del personaggio quanto

maschera cinematografica, determinando mediante il suo successo una tipizzazione multipla e indelebile del mostro.

Astraendosi dalle coordinate spazio temporali, questo volto sovrastorico e sovraspaziale diventa «immagine condensata dell'humanum» (Weigel 2012), inteso come tessuto di passioni e sentimenti.

L'immagine di Karloff-Frankenstein, divenuta un'icona moderna, costituisce il sottotesto visivo delle opere ispirate al romanzo di Mary Shelley, rifrangendosi sui media. Il fumetto e il graphic novel accolgono e trasmettono la disseminazione cui il romanzo ha dato vita, transitandola tanto sul regime serio quanto su quello parodico o caricaturale, ivi incluso il filone delle riduzioni erotiche di un Frankenstein-mostro super dotato o quello dei supereroi con poteri speciali: il primo volto del buono ma incompreso Incredible Hulk disegnato negli anni Sessanta da Jack Kirby riproduce quello di Boris Karloff (Gaspa-Giorello 2007: 209).

In ambito grafico il legame tra il romanzo di Mary Shelley e la rappresentazione visiva che ne è derivata scaturisce anche da un'aderenza ai concetti propri della fisiognomica. Presupponendo che «il volto offrisse un'immagine fedele dell'essere umano» la fisiognomica è stata nel tempo sostituita da metodologie di visualizzazione che hanno accantonato ogni relazione fra volto e mente: «in passato si partiva dal volto per porre le domande che vengono oggi formulate dallo studio del cervello» (Belting 2014: 84). Tuttavia, secondo gli esponenti della fisiognomica, quale Johann Caspar Lavater sul finire del XVIII secolo, attraverso lo studio dell'aspetto esteriore di un uomo, e in particolare la fisionomia, era possibile cogliere la sua interiorità (*ibid.*: 87).

Prima che l'equazione fra volto e interiorità fosse definitivamente negata ed estromessa dalla ricerca scientifica, a testi narrativi come quello di Mary Shelley si erano affiancati testi iconografici o di saggistica che stabilivano affinità fra volti più o meno deformi e patologie psichiche o criminali, così come erano già state trovate affinità tra fisionomie umane e animali. In linea con tale lettura fisiognomica in alcuni adattamenti cinematografici tratti da *Frankenstein* – in primis proprio quello di Whale –, al mostro viene attribuito un cervello mal

funzionante o preso dal cadavere di un criminale, applicando le teorie di Cesare Lombroso su morfologia, follia e devianza criminale. Vediamo rapidamente il panorama su cui si intersecano i percorsi dello studio del corpo e la sua rappresentazione tra arte, caricatura e fumetto.

Il volto dalla caricatura al fumetto

Nelle pubblicazioni di storia del fumetto (McCloud 2010; Eisner 1995; Barbieri 1991; Brancato 1994; Fresnault-Deruelle 1972) viene ricostruita la nascita di questo medium in forma derivativa, riconoscendo in esso la forma moderna appartenuta originariamente a geroglifici, manoscritti illustrati di età precolombiana, affreschi o arazzi di argomento storico, stendardi, filatteri e tutte quelle forme espressive che, facendo interagire immagine e parola, oggi vengono rivisitate come possibili esempi della teoria proto o prefumettistica (Tosti 2016; Barbieri 2010). La modalità narrativa del fumetto si afferma in Europa nel XIX secolo e, fra i precursori, lo svizzero Rodolphe Töpffer è oggi considerato come il primo autore di storie per immagini, da lui definite «una sorta di romanzo» nel quale «i disegni senza testo avrebbero un significato oscuro, i testi senza disegno non avrebbero alcun significato» (Tosti 2016: 442; Groensteen – Peeters 1994; Kunzle 2007). La fonte di ispirazione grafica di Töpffer sono quei grandi autori inglesi, a partire da William Hogart, che fanno della caricatura e del disegno satirico l'arte di imitare esaltando la caratteristica o il difetto che fa scaturire il riso. La forma d'arte della caricatura inizia ad affermarsi nell'Italia rinascimentale per trovare successivamente grandi consensi nell'età del gotico e del romanticismo. La sua carica eversiva rispetto al tratto armonico e rinascimentale produce due effetti principali: da una parte inizia a «minare l'orgoglioso terreno della retorica antropocentrica del mondo» e dall'altra «introduce una tensione narrativa all'interno dell'opera d'arte» (Tosti 2016: 96, 98). È a partire dal segno caricaturale che viene quindi riconosciuto l'apporto prima di Hogart e poi di Töpffer per lo sviluppo e l'affermazione della «narrazione sequenziale per immagini» (*ibid.*: 179).

Ma chi sono i bersagli dei disegni caricaturali? Sono personaggi storici e politici – Napoleone, Luigi Filippo, poi saranno i dittatori del Novecento – ma anche la società borghese o la folla variegata degli umani. Le firme di Daumier, Grosz, Le Brun, Macaire, Gavarni si impongono creando un modello estetico popolare in cui i tratti delle deformità umane richiamano le teste disegnate da Leonardo da Vinci e riconosciute come modello a partire dal XVII secolo in Europa centrale.

La testa e il volto sono l'obiettivo principe del disegno caricaturale e vengono evidenziati spesso da un'enfaticizzazione delle forme e delle dimensioni della porzione superiore del corpo, il capo, rispetto a quella inferiore. Questo effetto volutamente disarmonico nella rappresentazione umana si collega di certo alla sottolineatura della caratteristica facciale più consona a suscitare il riso o il sorriso ma non è esente dall'idea – presente nella storia della civiltà occidentale - che il volto sia la sede per la manifestazione dell'io (Violi 2007: 2670). Il volto, che sia stato inteso come sede di segni impressi dagli astri, come maschera teatrale e maschera di morte, come icona sacra o come deformazione paurosa, è costante oggetto dei tentativi di decifrazione da parte dell'arte e della scienza. La fisiognomica istituisce il parallelo fra immagine e interiorità cercandone i nessi, stabilendo relazioni e confronti zoomorfi con gli animali.

Il trattatista napoletano Giovan Battista Della Porta segnerà una tappa decisiva a fine '500 accostando in base al comune temperamento volti umani e volti animali nel suo *Della fisionomia dell'huomo*: con lui «lo zoomorfismo diventa il principio fondamentale per indagare il rapporto fra aspetto fisico e carattere» (Caroli 2002: 71). Della Porta anticipa le riflessioni di Le Brun e fa da supporto al revival settecentesco della fisiognomica con i trattati di Johann Kaspar Lavater che riaccendono l'attenzione dei romanzieri sul tema del volto portatore di una narrazione (Violi 2007: 2672). La grande diffusione tra Sei e Settecento della caricatura e del disegno zoomorfo avrà fra i suoi esiti opere quali *Scènes de la vie privée et publique des animaux* (1853) di Grandville. Nei suoi disegni l'autore raffigura scene familiari o sentimentali i cui attori sono animali abbigliati secondo la moda dell'epoca e ritratti con espressioni traducibili in emozioni umane. Si tratta in genere di uccelli e sanciscono

quella continuità fra uomini e animali cui si sarebbe dedicato Claude Lévi-Strauss negli anni Sessanta. L'antropologo inseriva ne *La pensée sauvage* (1962) i disegni di Grandville e caricature coeve di società antropomorfe di animali. Insieme a queste, le opere grafiche di Le Brun e di Métyvet (*La Physionomie humaine comparée à la physionomie des animaux*, 1917) di volti di uomo derivati da uccelli o da volpi erano il supporto visivo alla sua ipotesi di rovescio del totemismo e di uomo naturalizzato (Lévi-Strauss 1979).

Nel frattempo, nei romanzi ottocenteschi l'immaginario del volto si era arricchito di tipologie che se da una parte disegnavano i tratti dei personaggi pensando alla resa del carattere o dell'io interiore, dall'altra – dopo la nascita dell'antropologia criminale di Lombroso –, tratteggiano ritratti parlati in cui i segni del volto corrispondevano a segnali indiziari o a ipotesi di colpevolezza.

Alla produzione grafica e caricaturale che si sviluppa all'unisono con le prime forme riconosciute di profumetto si era affiancata dunque una grafica incentrata sul rapporto tra uomo e animale. La caricatura in questi casi non serviva per deformare il tratto umano ma piuttosto per costruire volti inediti a partire dall'aderenza fra la fisionomia animale e il volto dell'uomo.

Da Frankenstein a Duckenstein

All'interno del panorama di quella che Thierry Groensteen, parafrasando Gérard Genette, chiama la *Bande Dessinée au second degré* (Groensteen 2010), le parodie di Mickey Mouse e dei suoi parenti topi e paperi rappresentano un esempio di convergenza tra disegno antropomorfo, caricatura e narrazione a fumetti.

La trilogia composta da *Dracula di Bram Topker* (Enna – Celoni 2012), *Lo strano caso del Dottor Ratkyll e di Mister Hyde. Storia di una porta* (Enna – Celoni 2014) e *Duckenstein di Mary Shelduck* (Enna – Celoni 2016) è stata ideata da Bruno Enna, disegnata da Fabio Celoni e definita dai suoi autori come «una serie di rivisitazioni disneyane a tema horror/gotico di grandi film o romanzi del passato» (Enna – Celoni 2014). Le tre parodie,

uscite in due puntate per ciascuna sugli albi settimanali di *Topolino*, vengono successivamente riedite all'interno della collana "Disney d'Autore" (Celoni 2014) o di quella delle "Grandi Parodie Disney" oppure nei singoli volumi della serie "Topolino Limited De Luxe Edition" per i tipi della Panini Comics. Quest'ultima pubblicazione di storie singole, prevedendo libri di grande formato, la distribuzione nelle librerie e una grafica di rottura rispetto al tradizionale canone disneyano, si propone al pubblico come romanzo grafico adattato, una forma ibrida fra fumetto e graphic novel (Guglielmi 2013; 2016).

La più recente delle tre, *Duckenstein di Mary Shelduck*, è liberamente tratta dal romanzo di Mary Shelley e si colloca all'interno delle oltre cento parodie tratte da capolavori della letteratura universale uscite dalle matite dei disegnatori italiani della Disney a partire dagli anni Quaranta (Tosti 2011; Becattini *et. al.* 2012; Argiolas *et. al.* 2013). Pur rientrando in quel tipo di produzione, emergono diversi elementi che permettono di classificare tanto la trilogia quanto questa singola parodia in maniera eclettica rispetto al canone disneyano realizzato fino al termine degli anni Novanta. Si possono infatti rintracciare alcune costanti tematico-stilistiche che la allineano alla recente fase di parodie di casa Disney dagli anni zero a oggi, che si delinea sempre più esplicitamente come un trend tanto editoriale quanto stilistico.

Duckenstein conserva del romanzo di Mary Shelley il principale fulcro tematico: dare la scintilla della vita a ciò che non è più (o non ancora) vivo. Il dilemma della conoscenza e dell'esperimento solipsistico sono centrali anche per lo scienziato Victor von Duckenstein, impersonato da un Paperino dalla folta chioma umana. L'inserimento di alcuni nuovi personaggi, fra cui i nipoti Wilm, Wolf e Waldo, alter ego di Qui, Quo, Qua, o dell'antagonista in amore Gaston Clerval, ispirato a Gastone, risponde una volta di più all'esigenza di adattamento disneyzzante dell'opera ispiratrice, piegata a supportare esigenze e presenze narrative proprie del mondo dei paperi e dei topi (Distefano 2013). Tale modalità tipica delle parodie disneyane si incrementa tuttavia nel *Duckenstein* mediante alcuni elementi innovativi e decisivi.

Questi sono: la serialità della trilogia Enna-Celoni; l'aderenza di modalità narrativa fra romanzo grafico e romanzo scritto; lo slittamento

del fulcro tematico dalla “scintilla della vita” alla “fiamma della creatività” e, infine, la tipizzazione del personaggio del mostro.

La serialità nella trilogia è data tanto dalla selezione di opere della letteratura gotica dai temi tabù in casa Disney – sangue, sofferenza, pulsioni inconse, morte –, quanto dalle originali scelte grafiche atte a rendere tali temi nella vignetta mediante toni cupi o rossi, inquadrature e angolazioni inusuali, realizzate anche tramite la tecnica grandangolare a semisfera del *fish eye* (Celoni 2014: 439). Decisivo il riferimento scenografico e testuale ai numerosi adattamenti cinematografici realizzati per ognuno dei tre romanzi. *Duckenstein*, in particolare, ha un debito consistente verso la filmografia ispirata al mito di Frankenstein, dal film di Whale (1931) a oggi, senza trascurare le parodie quali *Young Frankenstein* (1974) di Mel Brooks, ispirata a sua volta al film di Whale.

Per quanto riguarda le modalità narrative *Duckenstein* ripropone la narrazione di tipo epistolare e concentrica del romanzo di Mary Shelley. Il capitano Walton (impersonato da Ciccio) nella sua nave diretta verso il Polo Nord, raccoglie il racconto del dottor Duckenstein e lo trasmette in una lettera alla nonna (Paperera); il dottore inserisce nella narrazione tanto il proprio racconto quanto quello in prima persona del mostro (qui nominato mediante il primo vocalizzo emesso: Growl) quanto la narrazione “oggettiva” dei fatti “nudi e crudi”. I diversi punti di vista adottati e l’enfasi con cui vengono segnalati al lettore è certamente l’elemento più innovativo rispetto alla tradizionale narrazione onnisciente e oggettiva delle precedenti parodie.

Altro elemento originale è la gestione del macrotema della “still of life” che viene traslata da un corpo umano riassemblato e rianimato a un manufatto ugualmente ricomposto da vari pezzi difettosi ma fatti di un nuovo materiale, il cartone. Le sequenze che ritraggono Paperino-Victor von Duckenstein nel recupero furtivo e notturno degli scarti difettosi di quella materia duttile e malleabile sono in linea con il recupero di cadaveri nei cimiteri da parte del dottor Frankenstein: anche nel fumetto una cassa viene riportata alla luce da sotto terra ma questa volta il contenuto è affatto diverso. La creatura di cartone, una volta che è stata composta, colorata e animata da una scarica elettrica, non può che dar vita a un Cartone Animato. Il riuso parodico del tema del dare la vita

permette ai due autori di gestire il motivo della creatività (artistica) come traslato della creazione scientifica presente nel romanzo. Questa direzione imposta da *Duckenstein* si allinea anche a un filone critico interpretativo che ha ravvisato in *Frankenstein* tanto la metafora della creazione letteraria quanto, con gli adattamenti, la metafora della realizzazione e della produzione cinematografica, puri esempi di «esercizio frankensteiniano» (Picart 2002:187).

Facendo del cadavere rianimato post umano un Cartone Animato antropomorfo, gli autori prevedono il lieto fine della storia a fumetti non solo come sopravvivenza del mostro rivelatosi gentile ma anche come interazione sociale tanto con gli umani quanto con quegli altri esseri simili a lui che andranno a costituire l'universo dei cartoons. Victor von Duckenstein ripropone al comandante Walton il monito shelleyano di tenersi lontano dalla follia della conoscenza e di trarre la giusta morale dal sapere ma sarà contraddetto dal finale ottimistico sulle potenzialità insospettite della sua invenzione, negando una volta per tutte nel mondo nei fumetti disneyani la paura riguardo il rischio dell'uso arbitrario e antisociale delle scoperte scientifiche, su cui Mary Shelley aveva incentrato il suo racconto (Spandri 2014: 251).

L'elemento testuale che meglio rappresenta il processo di disseminazione del romanzo e al tempo stesso di inclusione parodica nel mondo disneyano è il personaggio del mostro. Grawl, il gigante di cartone destinato a diventare il prototipo del Cartone Animato, è un disegno che assembla (come il corpo del mostro) le note fattezze del volto di Boris Karloff con l'elemento base della fisionomia disneyana, il becco. Non manca la ripresa allusiva di un altro personaggio della trilogia Enna-Celoni, Dracula, in particolare per il suggestivo e sovradimensionato copricapo trapezoidale qui ripreso nelle dimensioni e nella forma dalla nota fronte spaziosa del mostro.

In *Pippo Frankenstein* (Crosby 2012), una parodia di produzione svedese degli anni '80 che costituisce l'unico precedente disneyano, il mostro ha le fattezze di Pippo, che impersona sia la creatura sia il dottor Frankenstein (citato con il suo vero nome). Anche qui il volto è disegnato in stile karloffiano e lo scienziato ammette a Topolino di aver copiato

“da un vecchio film” il metodo di provocare la scarica vitale con un fulmine (Gaspa-Giorello 2007: 247-253).

Nella nuova parodia, con un riferimento più aderente al volto di Karloff, si realizza in maniera decisamente efficace l'effetto di divismo cinematografico dei personaggi disneyani (Distefano 2013). Da notare che l'inserimento nelle parodie di un personaggio non appartenente all'universo Disney registra solo un altro esempio recente nel commissario Topalbano, collage fumettistico che, seppure ispirato ai romanzi di Camilleri, assume i tratti fisiognomici e la postura dell'attore che interpreta il commissario Montalbano, Luca Zingaretti, innestando le orecchie di Topolino (noto investigatore) su un volto televisivo. In ambito non antropomorfo si registra invece il caso dell'inserimento di un personaggio-animale realistico nella parodia di *Moby Dick* realizzata nel 2013 (Artibani – Mottura 2013) che, con un enorme cetaceo spaventoso (echeggiante i film horror sugli squali), archivia definitivamente il segno tondeggiante e domestico della balena bianca nella prima parodia del romanzo firmata da Gottfredson nel 1938.

Growl, il nuovo mostro disneyano, se da una parte possiede una cubatura cranica pari o superiore a quella di Karloff, dall'altra è dotato di un sorriso accattivante, segno di una “leggerezza” che gli permette non solo di stringere un immediato rapporto empatico e solidale con i tre nipotini ma anche di volare via appeso a un aquilone. Gli elettrodi karloffiani nel fumetto Disney possono essere svitati e tolti, essendo solamente dei tappi che dovevano proteggere il neo nato mostro dalla paura dei suoni.

Enna e Celoni propongono una rilettura del romanzo di Mary Shelley che si innesta sulla gravidanza del volto del mostro sovvertendone il messaggio: in *Frankenstein* l'impossibilità di lettura della sua immagine produce rifiuto, asocialità, incomprendimento e morte. In *Duckenstein* il mostro, novello Narciso che specchiandosi si reputa “un bel fusto”, è il segno che produce la lettura e la ricezione. Per scardinare il loro testo di partenza gli autori della parodia hanno prima di tutto disinnescato la reazione automatica del romanzo modificando la fisionomia e la materia. Per questo motivo la migrazione del volto di Karloff sui media che hanno riattivato, a vario titolo, la storia di

Frankenstein rappresenta un esempio di un dispositivo visivo che ha totalizzato l'insieme del racconto: è l'elemento che maggiormente ha agevolato – e permeato – il transito del romanzo dall'immaginario letterario a quello visivo.

Roland Barthes definiva il volto «intonacato» di Greta Garbo nel film *Regina Christina* di Rouben Mamoulian, uscito due anni dopo l'edizione rivista del romanzo di Mary Shelley, come un viso-oggetto, un «archetipo del viso umano» (Barthes 1994: 639); similmente, le fattezze abnormi di Karloff restano un archetipo del corpo riportato in vita, continuando a produrre visi-oggetto nel tempo, di fronte ai quali si ripete la reazione del primo sguardo – «Oh! no mortal could support the horror of that countenance»¹ (Shelley 1971: 58) – oppure se ne apre una nuova:

Quella che Duckenstein ha creato è una terra meravigliosa! Un luogo fatto di creature fantastiche, del tutto inventate! Dunque non sono stato testimone della fine di Grawl ma del suo nuovo inizio... qualcosa che cambierà per sempre anche le nostre vite (Enna-Celoni 2014: 46).

Questo il resoconto finale della parodia, il narratore è il capitano Walton, il nuovo inizio annunciato è quello del mondo dei cartoni animati e del fumetto.

¹ «Oh, nessun mortale avrebbe potuto reggere all'orrore di quel volto!» (Shelley 2016: 63).

Bibliografia

- Argiolas, Pier Paolo – Cannas, Andrea – Distefano Giovanni Vito – Guglielmi Marina, *Le Grandi parodie Disney ovvero I classici fra le nuvole*, Roma, Nicola Pesce Editore, 2013.
- Argiolas, Pier Paolo, *La parodia Disney. Fisionomia di un genere composito*, Argiolas – Cannas – Distefano – Guglielmi 2013: 51-96.
- Barbieri, Daniele, "Tracce di paleofumetto nell'arte del Seicento", *Lo spazio bianco*, 7 agosto 2010, <http://www.lospaziobianco.it/Tracce-paleofumetto-arte-Seicento/>.
- Id., *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani, 1991.
- Barthes, Roland, *Mythologies* (1970), trad. it. *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi, 1994.
- Becattini, Alberto – Boschi, Luca – Gori, Leonardo – Sani, Andrea, *I Disney italiani*, Roma, Nicola Pesce Editore, 2012, 2 voll.
- Belting, Hans, *Faces. Eine Geschichte des Gesichts* (2013), trad. it. *Facce. Una storia del volto*, Roma, Carocci, 2014.
- Id., *Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft* (2001), trad. it. *Antropologia delle immagini*, Roma, Carocci, 2013.
- Brancato, Sergio, *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Roma, Datanews, 1994.
- Caroli, Flavio, *Storia della fisiognomica. Arte e psicologia da Leonardo a Freud*, Milano, Electa, 2002.
- Celoni, Fabio, *Da Topolino a PK, i magnifici racconti di uno straordinario viaggiatore del sogno*, pref. di Tito Faraci, Milano, Disney Libri, 2014.
- Cometa, Michele, *Archeologie del dispositivo. Regimi scopici della letteratura*, Cosenza, Luigi Pellegrini Editore, 2016.
- Id., *La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale*, Milano, Raffaello Cortina, 2012.
- Crosby, Greg, *Pippo Frankenstein*, disegni di de Urtiaga, Hector Adolfo, *I classici della letteratura Disney*, Milano, Grandi Opere del Corriere della Sera, 2012, IV.
- Distefano, Giovanni Vito, *Paperi e topi alla prova del personaggio*, Argiolas – Cannas – Distefano – Guglielmi 2013: 97-127.

- Eisner, Will, *Comics & Sequential Art* (1990), trad. it. *Fumetto & arte sequenziale*, Torino, Pavesio, 1995.
- Elfenbein, Andrew, *Mary Wollstonecraft and the sexuality of genius, The Cambridge Companion to Mary Wollstonecraft*, Ed. Claudia L. Johnson, Cambridge, Cambridge UP, 2002: 228-245.
- Enna, Bruno – Celoni, Fabio, “Dracula di Bram Topker”, *Topolino*, colori di Mirka Andolfo, nn. 2945-2946, 2012.
- Enna, Bruno – Celoni, Fabio, “Duckenstein di Mary Shelduck”, *Topolino*, colori di Luca Merli, nn. 3179-3180, 2016.
- Enna, Bruno – Celoni, Fabio, “Lo strano caso del Dottor Ratkyll e di Mister Hyde. Storia di una porta”, *Topolino*, colori di Mirka Andolfo, nn. 3070-3071, 2014.
- Fresnault-Deruelle, Pierre, *Il linguaggio dei fumetti*, Palermo, Sellerio, 1972.
- Fusini, Nadia, “Introduzione”, *Mary Shelley, Frankenstein*, Torino, Einaudi, 2016: V-XXI.
- Gaspa, Pier Luigi – Giorello, Giulio, *La scienza tra le nuvole. Da Pippo Newton a Mr Fantastic*, Milano, Raffaello Cortina, 2007.
- Giovannini, Fabio – Zatterin, Marco, *Frankenstein il mito*, Firenze, Edizioni Polistampa, 1994.
- Groensteen, Thierry, *Parodies. La Bande Dessinée au Second Degré*, Paris, Flammarion, 2010.
- Groensteen, Thierry – Peeters, Benoît, *Töpffer. L'invention de la bande dessinée*, Paris, Hermann, 1994.
- Guglielmi, Marina, “Tra fumetto e *graphic novel*. Il caso della Disney italiana”, *Bande à part. Graphic novel, fumetto e letteratura*, Eds. Sara Colaone – Lucia Quaquarelli, Milano, Morellini, 2014: 163-176.
- Ead., *Paperi e topi alla ricerca di temi perduti*, Argiolas – Cannas – Distefano – Guglielmi 2013: 129-158.
- Hutcheon, Linda, *A Theory of Adaptation* (2006), trad. it. *Teoria degli adattamenti*, Roma, Armando, 2011.
- King, Stephen, “Introduzione”, *Shelley – Stoker – Stevenson* 2009: V-XIV.
- Kunzle, David, *Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer*, Jackson, University Press of Mississippi, 2007.

- Levine, George – Knoepfmacher U.C. (eds.), *The Endurance of Frankenstein. Essays on Mary Shelley's Novel*, Los Angeles, University of California Press, 1979.
- Lévi-Strauss, Claude, *La pensée sauvage* (1964), trad. it. *Il pensiero selvaggio*, Milano, il Saggiatore, 1979.
- McCloud, Scott, *Understanding Comics* (1993), trad. it. *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, Torino, Pavesio, 2010.
- Montandon, Alain, "Dispositivi visuali del narrativo", *Al di là dei limiti della rappresentazione. Letteratura e cultura visuale*, Eds. Michele Cometa – Danilo Mariscalco, Roma, Quodlibet, 2014: 143-165.
- Moretti, Franco, "Dialettica della paura", *Segni e stili del moderno*, Torino, Einaudi, 1987: 104-137.
- Picart, Caroline Joan, *The Cinematic Rebirths of Frankenstein. Universal, Hammer, and Beyond*, Westport, Praeger, 2002.
- Rousset, Jean, *Il mito di Don Giovanni*, Parma, Pratiche, 1980.
- Runcini, Romolo, *La paura e l'immaginario sociale nella letteratura*, Napoli, Liguori, 1985.
- Mary Shelley – Bram Stoker – Robert Louis Stevenson, *Creature dell'orrore. Frankenstein, Dracula, Lo strano caso del Dottor Jekyll e del Sig. Hyde*, Torino, Einaudi, 2009.
- Shelley, Mary, *Frankenstein, or The Modern Prometheus*, London, Oxford University Press, 1971, trad. it. *Frankenstein*, Torino, Einaudi, 2016.
- Spandri, Elena, "Frankenstein, Jekyll e Hyde", *Letteratura Europea*, Eds. Piero Boitani – Massimo Fusillo, *Capolavori*, Torino, Utet, 2014: 251-255, IV.
- Spivak, Gayatri Chakravorty, "Three Women's Texts and a Critique of Imperialism", *Critical Inquiry*, 12 (Autumn 1985): 243-258.
- Tortonese, Paolo, "La creatura. Mary Shelley, Frankenstein, 1818", *Il romanzo. IV Temi, luoghi, eroi*, Ed. Franco Moretti, Torino, Einaudi, 2003.
- Tosti, Andrea, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Latina, Tunué, 2016.
- Id., *Topolino e il fumetto Disney italiano. Storia, fasti, declino e nuove prospettive*, Latina, Tunué, 2011.

Marina Guglielmi, «L'orrore di quel volto» da *Frankenstein a Duckenstein*

Violi, Alessandra, "Volto", *Dizionario dei Temi Letterari*, Eds. Remo Ceserani – Mario Domenichelli – Massimo Fusillo, Torino, Utet, 2007, III: 2670-2674.

Weigel, Sigfrid, "Das Gesicht als Artefakt", *Trajekte*, 25 (2012): 6-7.

Filmografia

Frankenstein. The Man Who Made a Monster, Dir. James Whale, USA, 1931.

Young Frankenstein, Dir. Mel Brooks, USA., 1974.

Who Framed Roger Rabbit?, Dir. Robert Zemeckis, USA, 1988.

L'autrice

Marina Guglielmi insegna Letterature comparate e Teoria della letteratura all'università di Cagliari. È co-direttrice e fondatrice di *Between*.

Email: marinaguglielmi@unica.it

L'articolo

Data invio: 15/05/2016

Data accettazione: 30/09/2016

Data pubblicazione: 30/11/2016

Come citare questo articolo

Guglielmi, Marina, "«L'orrore di quel volto» da *Frankenstein a Duckenstein*", *Chi ride ultimo, parodia satira umorismi*, Eds. E. Abignente,

F. Cattani, F. de Cristofaro, G. Maffei, U. M. Olivieri, *Between*, VI.12 (2016), <http://www.betweenjournal.it/>