

# Chris Ware e la costruzione dello spazio rizomatico

Mario Tirino, Lorenzo Di Paola\*

## 1. Spazialità e fumetto

Spazio e tempo nel fumetto sono legati in maniera indissolubile. Sin dagli albori di questo medium i fumettisti hanno riempito lo spazio della pagina di particolari e complesse strutture per catturare, ingabbiare e rappresentare lo scorrere del tempo per fini narrativi (Barbieri 1991 e 2010, Frezza 1999). Sulla tavola ben composta dall'autore, allora, ci troviamo spesso a percorrere le storie raccontate procedendo linearmente in avanti di vignetta in vignetta fino alla conclusione. In altri casi, lo spaziotempo del fumetto è percorso da scosse eterodosse che lo aprono a dimensioni inedite, trasformando l'architettura visiva in un playground per la performance esperienziale del lettore, come vedremo a breve. In questo paragrafo introduttivo proveremo a riepilogare alcune delle concezioni teoriche dello spazio nei comics, nella diversità dei formati (albi, graphic novel, ecc.) e dei pubblici, prima di concentrarci sul caso specifico.

Nell'ambito della semiotica del fumetto (Barbieri 2017) si è operata la fondamentale distinzione tra lo spazio fisico e lo spazio semiotico del fumetto. In particolare, Fresnault-Deruelle (1977) adotta una prospettiva strutturalista, fondata, richiamandosi a Hjelmslev, sulla divisione tra la forma-espressione e la forma-contenuto, per esplorare lo spazio nei fumetti individuando tre dimensioni della comunicazione non-verbale (o «codice prossemico»): spazio acustico, spazio visivo e spazio tattile. La forma-espressione dello spazio acustico è costituito dalle nuvole o «balloon»: la misura, la forma e la direzione della freccia indicano la distanza tra i parlanti nello spazio del fumetto. Inoltre, la misura e la forma delle lettere può essere

---

\* I due autori hanno concepito unitamente il presente saggio. Mario Tirino ha redatto i paragrafi 1 e 4, Lorenzo Di Paola ha scritto i paragrafi 2 e 3.

utilizzata per rappresentare il volume del rumore in questo spazio. La forma-contenuto dello spazio acustico è strutturata da diverse modalità di uso della voce, che includono appelli, ingiurie, urla, minacce e così via. Lo spazio visivo si compone sia dei mezzi per la rappresentazione della prospettiva, plasmata in dialogo con gli altri media audiovisivi (in particolare il cinema) (forma-espressione), sia dal contatto visivo tra i personaggi e dagli ostacoli che si frappongono tra gli sguardi (forma-contenuto). Nel fumetto, diversamente da quanto accade nel cinema, la contiguità delle tavole consente la rappresentazione del contatto visivo tra i protagonisti attraverso le inquadrature delle vignette. Queste tecniche di significazione tipiche dei comics distruggono l'unità convenzionale dello spazio. Infine, la forma-espressione dello spazio tattile è determinata dalle linee grafiche e dalle metafore visuali relative ad azioni come attacchi, baci, abbracci e altre azioni di contatto tra i personaggi. La forma-contenuto dello spazio tattile comprende tutti i significati che variano dall'amore all'odio. Per quanto oggi datata ed emendabile in diversi punti, la teoria dello spazio nel fumetto di Fresnault-Deruelle (1977) pone le basi per valutare con maggiore consapevolezza la complessità dell'esperienza fruitiva del lettore, attivata in una pluralità di sensi (vista, udito, tatto).

Tuttavia se l'analisi dello studioso francese resta ancorata alla prospettiva semiotica, è in ambito narratologico che possiamo rintracciare una delle riflessioni più interessanti sulla relazione incarnata tra spazio fisico della pagina, narrazione e audience del fumetto: ci riferiamo al lavoro di Karin Kukkonen (2013) sullo *storyworld* che i lettori di storie grafiche devono ricostruire attraverso la lettura. Adottando l'approccio *embodied* della narratologia cognitiva degli ultimi decenni, la studiosa analizza i modi attraverso cui i lettori ricostruiscono le dimensioni dello spazio, del tempo e della causalità nel mondo onirico di *Dream of the Rarebit Find* di Winsor McKay. In maniera convincente, Kukkonen elabora la metafora del trasporto per dare conto del processo di lettura immersiva dello *storyworld* di McKay. In particolare, in questa prospettiva, la simulazione *embodied* (incarnata) gioca un ruolo cruciale per il trasporto emozionale e cognitivo del lettore. Lo spazio reale, effettivo della pagina «turns out to be just as much an arena of embodiment and readerly transportation as the storyspace represented in the panels» (Kukkonen 2013: 59).

Lo spazio della pagina e il supporto fisico, quindi, offrono ai lettori libertà e restrizioni, e suggeriscono ai fumettisti regole e convenzioni, che possono essere seguite o infrante, o ancora mostrate e superate. In ogni caso, con Pascal Lefèvre (2009) possiamo affermare che la pagina del fumetto non ha coordinate spaziali (né temporali) garantite. Nel richiamare l'attenzione sulle strategie con cui i fumettisti

collocano i personaggi nella vignetta e le vignette nella pagina, Lefèvre analizza le modalità complesse con cui i lettori navigano attraverso la superficie e le profondità delle vignette. In questa prospettiva, possiamo affermare che lo spazio nei comics esiste in diverse forme (o modalità di rappresentazione) e livelli. In particolare, all'autore interessa il modo in cui la relazione tra livello diegetico e livello extradiegetico influisce sull'esperienza del lettore:

Each reader is confronted with a particular extradiegetic space of the comic book itself, with a particular organization of the space on each page and with a particular representation of the fragmented diegetic space in a series of panels. During his reading process the reader tries to cope with these various aspects of space and to make meaning of it all (Lefèvre 2009: 161).

In ambito mediologico, il lavoro sul fumetto di Gino Frezza (1995, 1999, 2008, 2013, 2015, 2017) ha offerto numerosi spunti teorici sulla concezione dello spazio in albi e graphic novel. Una delle costanti teoriche del lavoro del sociologo italiano è il ricorso a un'analisi intermediale e transmediale, utile a collocare lo studio del fumetto dentro la sociologia dei media. Rispetto alla rappresentazione dello spazio, Frezza compie un'utile operazione di chiarificazione teorica, riflettendo sulle nozioni di inquadratura e movimento (Frezza 1999: 50-51). Occorre qui specificare che esistono due nozioni cinematografiche di «inquadratura», ovvero come «frame» (lo spazio delimitato dalla macchina da presa in relazione alla distanza) e come «take» (l'intervallo di ripresa tra uno stacco di montaggio e l'altro). La nozione di frame è estensibile al cinema, alla fotografia e al fumetto. Lo spazio rappresentato nell'inquadratura della vignetta non può essere scollegato dal movimento. Il fumetto presenta sia un movimento stroboscopico, ovvero quel fenomeno di movimento apparente generato dalla presentazione di due immagini separate da un intervallo temporale (tipico del cinema, ma anche di media residuali come i *flip books*), sia un movimento «indotto», altro movimento apparente prodotto in relazione al sistema di riferimento dell'osservatore (ad esempio la luna che corre attraverso le nubi). Il movimento nel fumetto è originato dalla mobilità dello sguardo del lettore, che possiede «la capacità di rendere dinamiche e in movimento reciproco figure ordinate in successione» (Frezza 1999: 51). Frezza stabilisce questa fondamentale acquisizione teorica, che collega norme convenzionali di rappresentazione grafica dello spazio e percezione del movimento. Lo sguardo del lettore, dunque, rappresenta il vero e

proprio fuori campo dell'inquadratura fumettistica, in grado di infondere il movimento alle vignette e di segnare il ritmo della lettura e della percezione (audio)visiva delle stesse. Ed è proprio sulla competenza ermeneutica del lettore che fa affidamento il fumettista allorché trasgredisce le norme convenzionali di rappresentazione grafica dello spazio. Frezza individua numerosi modelli eterodossi della rappresentazione dello spazio nella storia del fumetto; ci limiteremo qui a citarne due. Il primo caso riguarda una tavola di *Yellow Kid* del 28 ottobre 1897, dal titolo *The Yellow Kid takes a hand at golf*, in cui un gatto inseguito dal ragazzino cinese con camicia gialla «scappa liberamente dall'una all'altra, senza restrizioni dovute a direzioni obbligatorie o normative che racchiudano la sua fuga nel quadrato di ciascun disegno» (Frezza 1999: 56). Richard Outcalt, autore di questa tavola e tra i pionieri del fumetto delle origini, chiama in scena «il rapporto fondativo fra la competenza narrativa della lettura, e lo spazio-tempo dell'immaginario»: lo sguardo del lettore può essere inteso come «un insieme di percezioni che verifica e produce riconoscimenti di forme e di significati, interpretazioni delle immagini, costruzioni del movimento» (Frezza 1999: 82-83). Già agli albori il fumetto in quanto medium mette in campo strategie di costruzione semiotica dello spazio, che, velocemente assimilate dai lettori, sono violate in giochi di riconfigurazione che mostrano, sin da ora, l'apertura dello spazio semiotico ad altre dimensioni dell'esperienza e della rappresentazione. Un altro esempio delle potenzialità della rappresentazione grafica di cortocircuitare spazio del fumetto e tempo della narrazione e della percezione è tratta dall'*Amleto* di Gianni De Luca. In varie tavole di quest'opera, il fumettista italiano ricorre a una particolare tecnica di raffigurazione dei personaggi nello spazio incorniciato dalla tavola: in pratica, De Luca all'interno di architetture del visibile complesse colloca diverse pose dello stesso personaggio, lasciando intendere un'evoluzione temporale delle sue azioni. Per Frezza (2017) il maestro italiano mette in crisi l'idea che la durata nei fumetti faccia affidamento soltanto sulla sequenzialità:

De Luca evidenzia una grammatica della visione non irrigidita né preconstituita, tuttavia stringente nel duro lavoro di una progettazione inesausta del visibile temporale, o del tempo di visione: l'idea di uno spazio coesiste al muoversi dinamico – nella durata – di uno sguardo insieme indagatore e scrutatore delle sue interne competenze (Frezza 2017: 57).

Le coesistenze dello spazio nella pagina deluchiana, oltre a ribadire la connessione inestricabile tra il livello percettivo delle figure dei fumetti e il livello narrativo, offrono un ulteriore saggio della composizione pluridimensionale della spazialità nei comics. In altri termini, lo spazio semiotico del fumetto, in infinite configurazioni possibili nella relazione con lo spazio fisico della pagina, si può aprire a varie potenziali connessioni con il tempo (la durata) del racconto: la pagina del fumetto, così, può diventare autentica superficie temporale, e anzi quasi grafica resa dell'immagine-cristallo deleziana, intesa come un'immagine in grado di tenere insieme le falde del passato e comprendere «presenti di passato», «presenti di presente» e «presenti di futuro» (Deleuze 1989).

In una fase di potente riconfigurazione degli assetti mediali del fumetto (Frezza 2013 e 2017), in direzione di una massiccia convergenza di media, culture e tecnologie (Jenkins 2007), un ulteriore, rapido passaggio può essere riservato alla connessione tra la grafica digitale e la strutturazione dello spazio fumettistico come dispositivo di comunicazione transmediale. Come forse prima di altri aveva intuito Lev Manovich (2001), con la massiccia diffusione delle tecnologie di costruzione digitale dell'immagine i media audiovisivi esibiscono la caratteristica essenziale di medium grafici. Ciò comporta che, a partire dai software e dagli algoritmi di composizione digitale, le forme, i volumi e le profondità dello spazio fumettistico possono essere trapiantati in altri contesti audiovisivi. È quanto accade, per esempio, con graphic novel come *Sin City* (1993 – 2000) di Frank Miller, trasposto in un film che ne eredita l'impianto iconografico nell'omonimo film (*Sin City*, 2005, di Frank Miller e Robert Rodriguez), e *Persepolis* (2000) di Marjane Satrapi, adattato dalla stessa regista (*Persepolis*, 2007, di Vincent Paronnaud e Marjane Satrapi). Nelle ricomposizioni digitali dell'immagine in movimento, la costruzione di immagini dinamiche del cinema può essere graficamente assoggettata alle medesime strutturazioni che riguardano le vignette dei fumetti, in quanto ogni parte dell'immagine filmica digitale è il prodotto di disegni virtuali (indipendentemente dal fatto che l'immagine possa poi essere riconosciuta come “disegnata” ovvero come “filmata”).

Possiamo dunque parzialmente concludere che, da una semiotica tradizionale, dalle quale veniva dedotta una nozione di spazio nel fumetto come intreccio fra spazio fisico della pagina e spazio semiotico (costruzione significativa degli indizi e delle tracce grafiche disposte sulla pagina medesima) si perviene alla nozione di spazio integrato e ricombinato delle scienze della comunicazione più recenti, che hanno invece sottolineato come lo spazio della tavola o delle strisce dei comics sono disposizioni alle quali lo sguardo dei lettori partecipa

attivamente, assegnando alla superficie disegnata dagli autori i valori del movimento delle figure e dell'articolazione spazio-narrativa medesima.

Con la veloce e, inevitabilmente parziale, ricognizione di alcune tra le teorie semiotiche, sociologiche e mediologiche della costruzione dello spazio del fumetto, abbiamo provato a rendere l'idea di come questo medium coinvolga il lettore in un'esperienza mediale complessa infrangendo schemi fissi e precostituiti nella dialettica tra spazio fisico del supporto e spazio semiotico della narrazione.

Anche negli ultimi quindici anni, numerosi sono stati gli esempi di opere che hanno lavorato proprio alla sperimentazione sulle strutture spaziali, fisiche e semiotiche, del medium fumettistico. In questa prospettiva, *Building Stories* (2012) di Chris Ware è un fumetto, la cui materialità sta contribuendo a rivoluzionare alcune delle coordinate convenzionali del mondo dei comics.

## **2. Partecipazione, gioco e interazione: il modello di lettore in *Building Stories***

Autore dalle inclinazioni fortemente letterarie, Ware non ha mai nascosto la sua passione per autori come Nabokov, Flaubert, Hemingway e Tolstoj; a partire dal 1983 orbita a lungo intorno alla rivista *Raw* di Art Spiegelman che gli permette di entrare in contatto con le innovative opere di Charles Burns, Gary Panter, Richard McGuire, dello stesso Spiegelman e di altri autori appartenenti a questa avanguardia del fumetto statunitense ed europeo. Da questa esperienza e dal confronto con *Maus* di Spiegelman e con *Qui* di McGuire nasce, in Ware, l'ambizione di creare fumetti dal tono davvero serio. Fonte di grande ispirazione sono anche i lavori dei fumettisti di primo novecento. *Little Nemo*, *Krazy Kat* e *Gasoline Alley* sono riferimenti essenziali e imprescindibili per la sua opera. L'ammirazione per Herriman lo spinge a collaborare alla ristampa della collana *Krazy Kat & Ignatz*, mentre la sua collezione privata delle strisce di King è parte fondamentale dei volumi di *Gasoline Alley* riediti con il titolo *Walt and Skeeze*. Dimostra una profonda conoscenza della storia del fumetto e scrive saggi critici che spaziano da Rodolphe Töpffer a Richard McGuire. Conosciuto dal grande pubblico grazie alle sue copertine del *New Yorker*, Ware ha ricevuto nella sua carriera più di venti premi Harvey e premi Eisner, fino a vincere con *Jimmy Corrigan* l'American Book Award (2001) e il Guardian First Book Award (2001). Osannato dalla critica, studiato con attenzione dalla comunità accademica, Ware colleziona un successo dopo l'altro e il suo

pioneristico *Building Stories* oltre alla solita incetta di premi, è stato anche incluso nella lista dei dieci migliori libri del New York Times nel 2012. Nel corso della sua carriera, Chris Ware ha più volte tentato di far materializzare parte del suo universo finzionale nel nostro mondo, nella nostra realtà: falsi cataloghi, modellini di carta con le relative istruzioni, carte da collezione etc., costituiscono tutti stratagemmi extra narrativi che rappresentano altrettanti tentativi di fuga dallo spazio bidimensionale della pagina.

*Building Stories* sembra concretizzare e materializzare una certa insofferenza di Chris Ware nei confronti dello spazio limitato della pagina. Insofferenza che non a caso si manifesta già a partire dal paratesto,

una zona non solo di transizione, ma di transazione: luogo privilegiato di una pragmatica e di una strategia, di un'azione sul pubblico, con il compito, più o meno ben compreso e realizzato, di far meglio accogliere il testo e di sviluppare una lettura più pertinente (Genette 1989: 4).

L'opera si presenta racchiusa in una scatola di cartone rettangolare molto simile a quella di un qualunque gioco da tavola, e già il coperchio della scatola rivela la complessità del lavoro che abbiamo di fronte e alcune richieste dell'autore ai lettori. Al lettore viene chiesto di ricostruire il titolo scomposto e perfettamente integrato fra le varie icone che richiamano temi e figure della narrazione. Il «ding» che compone la parola «Building» si trasforma nel trillo di un quasi a voler simboleggiare una particolare richiesta d'attenzione nei confronti del lettore. Come afferma Umberto Eco (1987: 507), «un titolo purtroppo è già una chiave interpretativa. Non ci si può sottrarre alle suggestioni generate da *Le Rouge et le Noir* o da *Guerra e Pace*». Nel nostro caso il titolo suggerisce due piste da seguire: «Building» si riferisce agli edifici che compaiono sul coperchio o, dato che già siamo stati costretti a «montare» il titolo, all'atto di costruire? Sul retro della scatola poi troviamo delle singolari istruzioni per l'uso che, a detta dell'autore, indicherebbero tutto quello che è necessario sapere per leggere *Building Stories*. Siamo informati intorno al contenuto della scatola che contiene quattordici distinte unità tra libri, libretti, riviste, quotidiani e opuscoli; poi una sorta di dichiarazione d'intenti:

With the increasing electronic incorporeality of existence, sometimes it's reassuring – perhaps even necessary – to have something to hold on to. Thus within this colourful keepsake box

the purchaser will find a fully-apportioned variety of reading material ready to address virtually any imaginable artistic or poetic taste, from the corrosive sarcasm of youth to the sickening earnestness of maturity – while discovering a protagonist wondering if she'll ever move from the rented close quarters of lonely young adulthood to the mortgaged expanse of love and marriage. Whether you're feeling alone by yourself or alone with someone else, this book is sure to sympathise with the crushing sense of life wasted, opportunities missed and creative dreams dashed which afflict the middle- and upper-class literary public (and which can return to them in somewhat damaged form during REM sleep). A pictographic listing of all 14 items (260 pages total) appears below, with suggestions made as to appropriate places to set down, forget or completely lose any number of its contents within the walls of an average well-appointed home. As seen in the pages of the *New Yorker*, the *New York Times* and *McSweeney's Quarterly Concern*, *Building Stories* collects a decade's worth of work, with dozens of 'never-before published' pages (i.e., those deemed too obtuse, filthy or just plain incoherent to offer to a respectable periodical).

In queste indicazioni l'autore, con la sua consueta ironia, definisce questo peculiare formato come una scatola dei ricordi («keepsake box») e insiste sulla materialità della sua opera contrapponendola a una «crescente incorporeità elettronica dell'esistenza». Proprio la possibilità di poter stringere tra le mani qualcosa, unita alle vicissitudini della protagonista, permetterebbe al libro di empatizzare con il lettore, che, in queste pagine, può trovare conforto dalla «schiacciante sensazione di aver sprecato la vita».

Seguono poche righe in cui Ware illustra il senso del grande diagramma che occupa buona parte del retro della scatola. Una «pictographic listing» delle quattordici pubblicazioni è collegata in vario modo da frecce e linee tratteggiate all'assonometria di un appartamento per suggerire i posti adatti per «conservare, dimenticare o perdere» qualsiasi numero del contenuto della scatola. L'opera sembra così richiedere al lettore un tipo di partecipazione diversa da quella intima e privata del libro stampato; si presenta nelle vesti di un gioco da tavolo e chiede di essere vissuta, partecipata e diffusa nello spazio casalingo proprio come un gioco. Un espediente, questo, che richiama alla mente alcune riflessioni di Marshall McLuhan (2015: 218):

Quando prendiamo in mano una racchetta da tennis o tredici carte da gioco, noi accettiamo di essere parte di un meccanismo dinamico in una situazione regolata con mezzi artificiali. Non è

forse per questo che gustiamo soprattutto quei giochi che mimano altre situazioni del nostro lavoro e della nostra vita sociale? I nostri giochi preferiti non ci offrono forse una liberazione dalla tirannide monopolistica della macchina sociale? Insomma la concezione aristotelica del dramma come rappresentazione mimetica e sollievo dalle pressioni che ci assillano non si applica forse perfettamente a ogni sorta di giochi, di danze e di divertimenti? Perché i giochi e i divertimenti siano ben accetti, devono trasmettere un'eco della vita di ogni giorno. D'altro canto un uomo o una società senza giochi sprofondano nell'ipnosi da zombie dell'automazione. L'arte e i giochi ci permettono di distaccarci dalle pressioni della routine e della convenzione, di osservare e di dubitare.

Una volta aperta la scatola siamo costretti a confrontarci con il suo contenuto frammentato e con la natura non lineare della storia. Un lettore attento, rigirando la scatola tra le mani sicuramente noterà subito che lungo i bordi laterali della parte inferiore della scatola sono presenti alcune vignette che presentano un personaggio colto nella sua quotidianità, una donna che nel corso della lettura scopriremo essere la protagonista: si tratta di un altro tentativo di espandere la storia oltre il limite della pagina. Facciamo conoscenza con la protagonista e cominciamo a renderci conto che ci troviamo davanti a un racconto che non ha né inizio né fine; afferma Chris Ware (in Heer 2016: 102):

Quando prendiamo in mano una racchetta da tennis o tredici carte da gioco, noi accettiamo di essere parte di un meccanismo dinamico in una situazione regolata con mezzi artificiali. Non è forse per questo che gustiamo soprattutto quei giochi che mimano altre situazioni del nostro lavoro e della nostra vita sociale? Quando incontriamo qualcuno la prima volta, non ascoltiamo l'intera storia della sua vita. Ne scopriamo dei frammenti e iniziamo a mettere insieme un'idea di quella persona, cementando con le nostre congetture e supposizioni le crepe e buchi intorno ai suoi aneddoti e ai tic della sua personalità. In seguito, siamo in grado di pensare a quella persona più o meno come a un'entità, di osservarla da diversi punti di vista, e magari persino di imitarla o prenderla in giro. Ma tutto ciò che riteniamo reale è sempre comunque una nostra creazione. Siamo tutti scrittori creativi.

Quello che viene chiesto al lettore, dunque, è di intraprendere un viaggio tra i complessi strati della narrazione mettendo in gioco sé stessi e la propria creatività, nessuna direzione viene indicata dall'autore per navigare tra i diversi fascicoli. Proprio come quando

conosciamo per la prima volta una persona ci troviamo a farci domande sul suo conto, sulla sua affidabilità, sul suo passato; non a caso per Ware un libro può diventare metafora del corpo umano (in Heer 2016: 100):

Un libro può essere una sorta di metafora del corpo umano: ha un volto che può essere rivelatore o menzognero, ha una spina dorsale, è più grande dentro di quanto non sia fuori. La stratificazione delle vignette, delle pagine e dei capitoli essenzialmente crea una scultura nello spazio e nella memoria del lettore. Penso anche che ci sia una certa armonia poetica - tra la fisicità di un libro e l'ineffabilità di ciò che contiene - simile al modo in cui i nostri corpi contengono ancora vivo, al loro interno, il nostro sé bambino, per non parlare di ciò che consideriamo la nostra coscienza, che è da qualche parte lì dentro. Uno dei motivi per cui ho coltivato il mio interesse per i fumetti era il loro potenziale nel raggiungere la forma quadrimensionale dell'esistenza.

Ma l'articolazione della storia e la sua fascicolazione, oltre a essere parte della strategia narrativa dell'opera, riflettono anche la sua particolare genesi. Il diverso ed eterogeneo contenuto della scatola, infatti, è collegato alla precedente serializzazione dell'opera apparsa nel corso di un decennio sul «New Yorker», su «Kramers Ergot», sul «Chicago Reader» e altri giornali e riviste, oltre che su un app, Touch Sensitive, e sulla serie di libri di Ware, *Acme Novelty Library* (1993 – in corso). La struttura complessiva della storia, dunque, oltre a richiamare una genesi seriale, va oltre la canonica divisione in capitoli della gran parte dei graphic novel: non basta voltare pagina o scavalcare con gli occhi uno spazio bianco, qui le cesure da un capitolo all'altro si fanno spazio fisico. Tutto questo consente all'autore di giocare con la storia dei formati del fumetto e di saltare da un comic book, a un newspaper, da un poster a un piccolo «golden book», dal libretto alla striscia, fino ad arrivare anche a un tabellone pieghevole simile a quello dei giochi in scatola. Le nostre abitudini di lettura vengono stravolte, e alla disparità dei formati corrispondono, poi, tempi ed esecuzioni di lettura estremamente diversi. La partecipazione diventa quindi un atto fondamentale, poiché non si tratta solo di decidere dove iniziare e dove terminare la propria esperienza di lettura: al lettore è richiesto di ricostruire la storia, processo inevitabilmente legato alla sequenza e alla direzione della lettura. Ogni possibile percorso porta a rivelazioni e a scoperte diverse, sia per quanto riguarda il «momento» della scoperta, sia per la sua intensità emotiva. Nei vari formati narrativi si raccontano

le storie di alcuni personaggi che vivono in un condominio di Chicago. Chi inizia a leggere la storia dal fascicolo dedicato alla coppia in crisi o da quello incentrato sull'anziana proprietaria del condominio posticipa l'incontro con la protagonista, ma prima o poi arriverebbe a scoprire che sta leggendo la storia di una donna con una protesi alla gamba, dei suoi vicini, della sua famiglia e di un'ape. La narrazione esplora in maniera non lineare alcuni frammenti di vita della nostra protagonista, da quando viveva in un condominio (abitato dalla coppia in crisi e dall'anziana proprietaria), in preda alla solitudine e alla tristezza, al matrimonio, alla maternità e alla nuova vita in un quartiere residenziale, con nuove ansie e nuove paure legate al rapporto con la morte, alla crisi economica e ai rimpianti. A complicare la già intricata struttura narrativa, si aggiunge la sensazione, che piano si trasforma in certezza, della inaffidabilità della narratrice. Incoerenze e incertezze nel racconto della protagonista, e altri indizi disseminati dall'autore ci confermano che siamo di fronte al frutto dell'immaginazione del personaggio principale. Alcuni passaggi sono particolarmente esplicitivi in questo senso, nel grande foglio di quattro pagine che mima il formato newspaper, la nostra protagonista è alla ricerca di un libro da leggere durante un viaggio in aereo:

What about Ulysses? Start Proust? No... Scale back... What's on Phil's shelf – Dostoevsky? Eh... too many murderers and lunatics... I do like the russian, though... I could take Nabokov... but he's such a pedant... child molester and -- [...] Fuck! Why does every "great book" have to always be about criminals or perverts? Can't i just find one that's about regular people living everyday life?

Viene il sospetto che il libro sulle persone normali nella loro quotidianità che lei avrebbe voluto leggere sia proprio quello che noi stiamo stringendo tra le mani. Ancora, nel comic book di venti pagine intitolato *Disconnect*, racconta un sogno alla figlia ormai adulta, si trova in una libreria e un libro molto particolare attira la sua attenzione:

Someone had published my book! Wow...And it had everything in it... my diaries, the stories from writing classes, even stuff i didn't know i'd written... everything i'd forgotten, abandoned or thrown out was there... everything... and you know, it wasn't so bad... in fact, it was kind of good... interesting...All of the illustrations (and there were a lot of them – there seemed to be more and more the more i looked) were so precise and clean it was like an architect had drawn them... they

were so colorful and intricate...That's weird... I can't draw like this...(Swallow)And it wasn't – I dunno – it wasn't really a book, either... it was in... pieces, like books falling apart out of a carton, maybe...but it was... beautiful... it made sense...

È evidente a questo punto che a Chris Ware piace giocare con i diversi piani della realtà. La protagonista ha sognato il libro che stiamo leggendo, ha sognato la scatola delle sue memorie:

Considerato che il libro è un'istantanea del sogno - fantasticheria della protagonista sul libro che avrebbe voluto scrivere senza mai riuscirci, tutto ciò che contiene è reale. Detto questo, ci sono deliberate contraddizioni e incertezze sui dettagli, che spero riflettano il modo in cui tutti noi cambiamo i nostri ricordi, a seconda di ciò che stiamo cercando di evocare o di dimostrare a noi stessi. Alcune delle storie, come quelle sui vicini, sono pensate per essere esercizi per il suo corso di scrittura creativa. Altre sono sue riflessioni su come potrebbero essere le vite di altre persone, e alcune sono volutamente scritte in maniera maldestra proprio per questa ragione. Le idee che ho sui miei amici e vicini, su come sono le loro vite private, sono tutte reali per me, nonostante siano ipotesi, oppure siano inventate di sana pianta. Credo che Proust sia stato il primo a sottolineare il modo in cui ciò che si immagina prima di incontrarsi, e ciò che si ricorda dopo essersi incontrati, girino l'uno intorno all'altro nella nostra memoria in continuazione, influenzandosi, a volte per anni (in Heer 2016: 102).

### **3. Memoria, narrazione e materialità**

La memoria ha dunque un ruolo fondamentale, e la frammentazione e la non linearità dell'opera mima proprio i movimenti, la segmentazione e il potere creativo del processo mnemonico. Ecco allora che in queste pagine costruite con perizia da architetto, gli inciampi, i vuoti fisici e temporali, la tattilità, altro non rappresentano che il tempo della memoria spalmato sullo spazio della pagina. Rendere la pagina metafora della mente umana significa imitare nella costruzione del layout i suoi movimenti, le sue torsioni verso il passato, i suoi balzi verso l'ignoto.

Ho una vaga familiarità con l'idea di "poetica dello spazio", e immagino sia qualcosa su cui ho indirettamente scritto e disegnato per anni, ma sono tristemente disinformato su qualsiasi teoria

reale in merito. Ogni volta che mi imbatto in qualche articolo sulla ricerca neurologica recente, ad esempio sul fatto che le nostre connessioni cerebrali in pratica non sono soltanto un ammasso di spaghetti ma sono organizzate intorno ad assi X, Y e Z, mi sento in qualche modo rassicurato, perché forse sono sulla strada giusta. Magari costruiamo degli spazi squadrati per contenere le nostre vite anche perché i nostri ricordi hanno bisogno dello stesso genere di sistema di archiviazione, e magari è per questo che il modo più efficace di ricordare qualcosa e posizionarlo nell'immagine di una casa, o un "palazzo della memoria". O magari no (in Heer 2016: 90-91).

Noi lettori non possiamo far altro che esplorare questo palazzo della memoria e provare a dare un senso al nostro cammino. Per tentare di capire in che modo è stato costruito questo complesso edificio e come il suo corpo materiale riesce a espandere il racconto, analizzeremo la tragicomica storia dell'ape Branford, una narrazione che potrebbe sembrare marginale oppure un diversivo per alleggerire il tono dell'opera, ma che in realtà è perfettamente complementare a quella della protagonista. Come abbiamo scritto in precedenza, la nostra esperienza di lettura, le nostre emozioni, le epifanie a cui andiamo incontro dipendono dal nostro modo di navigare tra i diversi formati dell'opera; niente è stabilito e siamo vincolati all'oggetto che di volta in volta stringiamo tra le mani, dal tempo che questo oggetto racchiude, e dalla promessa di novità e di nuove scoperte che gli altri articoli della scatola attendono di svelarci. Branford l'ape è un personaggio inventato dalla protagonista per far divertire e addormentare la figlia, ma è anche una vera ape che trascorre la sua breve esistenza nei pressi del condominio in cui la nostra «eroina» ha trascorso parte della sua giovane età adulta. Sembra però improbabile, visto il tono esistenzialista e filosofico delle unità di cui è protagonista, che quello che stiamo leggendo siano le favole raccontate a una bambina. A Branford sono dedicate due intere unità di Building Stories, il libretto *Branford the Best Bee in the World* e il *Daily Bee* in formato newspaper. Il libretto si apre con la nostra ape in pericolo, intrappolata in una «scatola di aria dura», si libera solo grazie alla comparsa di una «rosa balena di terra» che oltre a terrorizzarla, apre la finestra rendendola libera. Le sue disavventure però non sono finite, disprezzato e bullizzato dalle altre api, diviso fra l'amore verso la moglie Betty e il desiderio erotico di possedere l'ape regina, fra obblighi familiari e sogni infranti, Branford the bee vive una profonda crisi esistenziale che lo porta a mettere in dubbio la sua stessa identità. Le sue contraddizioni, le difficoltà nell'accettarsi, i sensi di colpa e il

tormentato rapporto con Dio e con la propria coscienza, fanno da contraltare «comico» alle vicende e alle crisi esistenziali della donna senza gamba. Emarginata e disprezzata, la nostra ape è costretta a cercare il polline lontano dalle altre api. Nell'ultima pagina del libretto la vediamo prima fuggire da un fiore che sta per essere colto da una rosa balena di terra, per poi essere fatalmente attratta da una goccia di saccarosio; intenta a leccare, fa appena in tempo ad accorgersi di una sinistra ombra incombere su di sé. L'ultima striscia ci presenta una notevole trasformazione, assistiamo alla nascita di *Branford The Benevolent Bacterium*. Tale trasformazione da ape a batterio non è di facile comprensione per chi abbia iniziato a leggere *Building Stories* proprio da questo libretto, ma non è l'unica questione a rimanere sospesa: chi è Branford, come è rimasto intrappolato all'inizio della storia nella scatola di aria dura, chi è la rosa balena di terra? Nel *Daily Bee* la narrazione si espande verso il passato: veniamo così a sapere in che modo Branford ha conosciuto sua moglie, e in che modo, ingannato dai riflessi dei fiori sul vetro della finestra dello scantinato, è rimasto intrappolato in quella che lui crede sia una prigione d'aria dura. Fin qui niente di troppo strano, si tratta solo di mettere nel giusto ordine temporale i pezzi di storia, ma la nostra piccola ape ronza seguendo i propri impulsi un po' dappertutto in questa scatola e, nel suo disordinato volo, mette in relazione fra di loro vari frammenti di vita della protagonista. Fino ad ora sappiamo che la vita di Branford si svolge nello stesso periodo in cui la nostra donna senza nome vive in condominio, a questo punto chi ancora non ha letto *Disconnect* si trova davanti a una grossa sorpresa. Nelle ultime pagine di quest'albo, infatti, scopriamo che quella dell'ape non è altro che una favola della buonanotte: «And then, Branford smacked into the side of the can again: Bonk!».

La tragicomica avventura nella lattina, raccontata in *Branford the Best Bee in the World*, capace di dare il via a riflessioni sulla morte, sulla coscienza e su Dio, si trasforma qui in una simpatica favola tutta da ridere. Ovvio che la nostra esperienza di lettura è destinata a cambiare in base alle informazioni che di volta in volta abbiamo sottomano. L'ape ritorna nei discorsi della figlia nel grande formato newspaper da venti pagine; la bambina, aiutata dalla mamma a cambiarsi, ha ai suoi piedi un piccolo pupazzo a forma d'ape, e semplicemente chiede se le famiglie d'api hanno bambini. Questa innocente domanda apre uno squarcio nella memoria della protagonista costretta ad affrontare il doloroso ricordo di un aborto. Nel volume *September 23rd, 2000* in formato «golden book», Branford non compare mai e non viene mai nominato, ma il valore che diamo ad alcune immagini e ad alcune informazioni dipende anche dalla nostra conoscenza delle avventure

dell'ape. Così, quando nelle prime pagine leggiamo della storia «quantitativa» del condominio e veniamo a sapere che 2349 insetti si sono scontrati contro la finestra del seminterrato, non possiamo non pensare alla disavventura di Branford. Quando in una pagina compare un'ape (non antropomorfizzata e dai tratti più realistici) appoggiata proprio vicino alla finestra del seminterrato, diventa naturale chiedersi se si tratta proprio della protagonista delle nostre storie. È nel tabellone composto da quattro pannelli, però, che la storia di Branford si chiarisce e acquisisce un nuovo senso. La narrazione qui si svolge più o meno nello stesso tempo raccontato in *September 23rd, 2000* e in ogni pannello è rappresentata una stagione e frammenti di vita e memoria degli abitanti del condominio. Proprio qui si nasconde la chiave per comprendere ciò che accade in altri luoghi di *Building Stories*. Nel quarto pannello, la cui struttura analizzeremo più avanti nel dettaglio, scopriamo che la rosa balena di terra, che terrorizza e libera Branford dalla trappola d'aria dura, altro non è che la protagonista. Vediamo anche che è sempre la protagonista, intenta a raccogliere fiori, a far scappare l'ape, e scopriamo che è la soda dell'uomo della coppia in crisi a rovesciarsi e ad attirare Branford, ma soprattutto veniamo a sapere che è proprio la scarpa dell'uomo a schiacciare e a uccidere il povero insetto. Quest'ultima scena chiude perfettamente il cerchio delle avventure di Branford e ci riporta proprio dove si era concluso *Branford the Best Bee in the World*.

Questo breve esempio mostra alcuni dei meccanismi narrativi di questa particolare opera e l'intima connessione che esiste tra narrazione e materialità. Ci muoviamo da frammento a frammento, posizionandoci ogni volta tra un possibile futuro o un possibile passato, se il lettore volesse guardare avanti (o indietro) per capire cosa succede, non saprebbe dove cercare. Siamo legati all'oggetto che di volta in volta stringiamo fra le mani, e, proprio come Branford, ronziamo da un pezzo all'altro della storia alla ricerca di un senso. Un modello, questo, molto diverso da quello che Deleuze e Guattari (2003: 51-52) definiscono «arborescente»:

I sistemi arborescenti sono sistemi gerarchici che comportano centri di significanza e di soggettivazione, automi centrali come memorie organizzate. I modelli corrispondenti sono tali che un elemento non vi riceve che le sue informazioni se non da un'unità superiore, e una destinazione soggettiva, da collegamenti prestabiliti. [...] A questi sistemi centrati gli autori oppongono sistemi acentrati, reticoli di automi compiuti, dove la comunicazione si effettua da un vicino a un vicino qualunque, dove gli steli o i canali non preesistono, dove gli individui sono

tutti interscambiabili, definendosi solamente per uno stato in un momento dato, di modo che le operazioni locali si coordinano e il risultato finale globale si sincronizza indipendentemente da un'istanza centrale.

L'acquisizione di senso avviene attraverso un ordine non gerarchico, ma «rizomatico», in cui ogni unità della scatola permette di vivere emozioni ed esperienze diverse in base al percorso seguito, cosa che spinge il lettore a cercare nuove piste da battere e nuovi indizi da seguire. Il rizoma connette un punto qualunque con un altro punto qualunque e ognuno dei suoi tratti non rinvia necessariamente a tratti della stessa natura. Esso mette in gioco regimi di segni molto differenti e anche stati di non-segni. Il rizoma non si lascia riportare né all'uno né al molteplice: «Non è fatto di unità ma di dimensioni o piuttosto di direzioni in movimento, non ha inizio né fine ma sempre un mezzo, per cui cresce e straripa» (Deleuze e Guattari 2013: 56). La storia tende a straripare, ogni oggetto della scatola espande la narrazione senza direzioni predefinite, e in una tensione costante fra passato e presente navighiamo liberi nell'universo di carta creato da Ware.

Ovviamente questa particolare architettura dell'opera si riflette anche sullo spazio e sull'organizzazione della pagina. Il tempo della memoria non può essere rappresentato in maniera sequenziale e gerarchica, poiché altri sono i suoi movimenti, fatti di digressioni e improvvise epifanie, di incertezze e nostalgie. Ware tende a spezzare la tipica linearità e sequenzialità della narrazione a fumetti preferendo percorsi di lettura multipli e aperti; per fare questo, costruisce tavole, anche di inaudita complessità, attraverso un uso originale e insistente dei diagrammi. Ritorniamo ora all'ultimo pannello del «boardgame», quello dedicato all'ape Branford. Qui la narrazione avviene quasi esclusivamente per immagini dal forte valore iconico, il poco testo presente fa da connettore temporale fra i vari livelli narrativi: «thus» e «and so», sono utilizzati in tutta l'opera di Ware (insieme ad altri avverbi e congiunzioni come «and», «finally», ecc.) per segnare il passaggio tra momenti diversi sempre con ironia e con tipografie, colori e posizioni diverse. Spesso questi connettori sono seguiti da un periodo, come nella tavola *And So, on the first warm day of our New Year*. Colpisce subito lo stile grafico, pulito e lineare, la geometria perfetta della costruzione della pagina. Ben presto però cominciamo a inciampare tra le linee dei diagrammi, che disfano la linearità classica con cui si succedono le vignette sulla tavola. Proprio la pulizia, la forte astrazione e l'estetica minimalista, spostano l'attenzione sulla costruzione del layout e sulle relazioni che intercorrono tra le parti rappresentate. Ancora una volta l'autore richiede la nostra più viva

partecipazione e concentrazione; nella tavola, che sovrappone vari livelli temporali, siamo liberi di scegliere da quale «blocco narrativo» iniziare la lettura. È un modello, come abbiamo già affermato, non gerarchico, ricorsivo e multidirezionale; spesso siamo costretti a ritornare sui nostri passi per seguire poi traiettorie diverse. Nella seconda fila di vignette, troviamo la nostra protagonista intenta a fare il bucato e notare una piccola ape bloccata dalla finestra; questo «blocco narrativo» si chiude con la liberazione dell'insetto. Ovviamente notiamo subito alcune linee diagrammatiche che ci indirizzano in diversi luoghi della tavola, ampliando il senso e la narrazione. Innanzitutto, a sinistra notiamo una piccola vignetta circolare, con una freccia che ci riporta alla prima vignetta di questo blocco, all'interno un calendario ci avverte che quello che stiamo vedendo si è svolto un anno fa: il tempo «presente» è quello rappresentato dalla grande illustrazione di sfondo che ricopre l'intero pannello, e che rappresenta il condominio, con i suoi abitanti, in un giorno di primavera. Un'altra freccia parte dalla prima vignetta e trasporta il nostro sguardo verso lo scantinato del palazzo, indicando semplicemente in quale luogo sta avvenendo l'azione rappresentata qualche centimetro più sopra. Torniamo indietro dalla nostra protagonista intenta a fare il bucato; questa prima vignetta è collegata a un'altra serie da un'ennesima freccia che questa volta ci porta al di sopra di questa striscia. Uno zoom sulla piccola ape, bloccata dalla finestra, apre un'altra sequenza di eventi che si svolgono contemporaneamente a quelli descritti nella striscia inferiore. Lo spettro della narrazione viene ampliato, ci viene mostrato il punto di vista di Branford, il suo terrore. Esaurita la lettura di queste vignette, ancora una volta siamo costretti a tornare sui nostri passi. Giungiamo così al momento della liberazione di Branford e, seguendo il volo dell'ape, spostiamo il nostro sguardo verso le vignette a destra. La donna del secondo piano sta sistemando una fotografia, mentre Branford libero riprende a ronzare intorno ai fiori. Al di sotto di questo riquadro, una serie di cinque piccole vignette espandono il tempo e l'azione dell'ape; addirittura dopo un tipico «and so» assistiamo anche al suo ritorno all'alveare. La fotografia che la donna del secondo piano sta sistemando, richiama alla mente avvenimenti situati in un altro pannello del tabellone (il suo compagno che, in preda alla rabbia dopo un litigio, scaglia a terra la cornice distruggendo il vetro); ma da questa foto parte un ennesimo vettore che stavolta apre una finestra sul passato della coppia. In una breve serie di piccole vignette e di icone, vediamo come la coppia in vacanza in Sud America abbia portato con sé al ritorno alcuni semi. L'ultima icona si collega poi alla vignetta inferiore in cui assistiamo alla semina inconsapevole di un fiore. Nel bordo inferiore di questa vignetta una linea orizzontale

mostra, da destra verso sinistra, la germinazione del seme. Siamo tornati nuovamente ai fiori davanti allo scantinato, alla sinistra dei fiori bianchi importati dalla coppia c'è un gruppetto di fiori rossi, di cui possiamo conoscere le origini grazie alla serie verticale di vignette sul bordo sinistro del pannello. In cima a questa serie, un calendario ci avverte che stiamo assistendo a una scena avvenuta molto tempo fa. In linea con l'appartamento dell'anziana proprietaria, tre vignette verticali (collegate al presente da un breve diagramma in cui sono illustrate varie età della signora) aprono un ennesimo squarcio sul passato: assistiamo, così, alla semina del gruppo di fiori rossi. Per terminare la lettura siamo costretti per l'ennesima volta a tornare indietro, nel lato inferiore del tabellone, sotto il gruppo di fiori, dove si apre l'ultimo blocco narrativo. Un altro calendario avverte che l'azione qui descritta si svolge quest'anno, poi un ultimo gruppo di vignette, in cui diversi piani di realtà si sovrappongono (i desideri dell'uomo, la realtà dell'ape), narra della tragica fine di Branford.

L'uso dei diagrammi permette all'autore di legare digressioni e salti temporali a una serie di vignette ampliandone così lo spazio e il tempo; una vera e propria esplosione di significati e di richiami memoriali complica la linearità del tempo svelando particolari e dettagli. Il moltiplicarsi di linee vettoriali intrica non poco la lettura che corre lungo percorsi non prestabiliti, da sinistra a destra, da destra a sinistra, da sopra a sotto e da sotto a sopra. Il lettore è costretto a intensificare il suo sguardo e a reiterare i suoi percorsi alla ricerca di significato; diventa così impensabile una lettura veloce o distratta. Ware riesce a mostrarci in maniera simultanea l'azione del passato sul presente e i suoi effetti sulla vita dei personaggi.

#### **4. Dalla civiltà del libro alla civiltà digitale convergente**

Il tema fondamentale delle opere di Ware resta la memoria; tuttavia la memoria non ha una struttura sequenziale, ma per rimandi, richiami, digressioni ed epifanie. È una realtà complessa che non può essere racchiusa all'interno di una giustapposizione lineare. Ecco perché le tavole di Ware tendono a esplorare la memoria come un insieme in cui le relazioni possono essere rappresentate solo attraverso i rinvii e richiami continui che solo una semantica imparentata con quella dei diagrammi può rendere in maniera opportuna. Le vignette si relazionano tra loro in maniera tale da influenzare la percezione totale della tavola (Tosti 2016: 353). Spetta al lettore ricostruire e interpretare i flussi di questi diagrammi, capaci di espandere in direzioni impreviste la narrazione e che disperatamente tentano di aggirare i limiti fisici

della pagina; così, seguendo i percorsi della memoria, anche la nostra lettura tende a ripiegarsi su sé stessa, torniamo sui nostri passi, liberamente associamo passaggi, immagini, storie, provando a mettere insieme i pezzi di uno schema senza inizio né fine che tende sempre a disfarsi sotto i nostri occhi.

L'opera di Ware situa così il fumetto a cavallo tra la civiltà del libro e quella multimediale. La struttura rizomatica dell'opera tenta di creare uno spazio di esperienza nuovo, diversa da quella alfabetica e intimistica del libro. McLuhan (2015: 95) afferma che, a causa dell'alfabetismo, «persino le nostre idee sulle cause e gli effetti hanno assunto da tempo la forma di cose in sequenza e successione» e che «la trascrizione fonetica sacrifica mondi di significato e di percezione presenti in forme come i geroglifici o gli ideogrammi cinesi» (McLuhan 2015: 93). La logica comunicativa della società digitale convergente (Jenkins 2007), invece, si caratterizza per una organizzazione diversa della spazialità, che si traduce in un sistema mobile, immersivo, in continua espansione, multidirezionale, e centrato sulla tendenziale concentrazione di più codici su un unico supporto. Chris Ware riesce a fare proprio il confronto fra civiltà del libro e civiltà multimediale: il suo mondo è una sintesi di questo scontro/incontro, da cui nasce una narrazione aperta capace di correre in direzioni diverse sui dispositivi più disparati, senza avere il timore di confrontarsi con il passato del fumetto e della letteratura.

Il lettore non si muove solo tra le singole vignette della storia, ma anche sulla superficie della pagina, sul suo spazio fisico che si fa vera e propria superficie temporale capace di tenere insieme passato, presente e futuro; «the ways in which the panel layout arranges bodies prompts readers to perceive movement between panels and thereby engages the body schemata of readers, thus contributing to the embodied reading experience in comics» (Kukkonen 2013: 59). Simuliamo, insomma, attraverso la storia una nostra esperienza dello spazio e del tempo del fumetto, abitiamo le sue architetture a partire già dal supporto materiale. Una materialità che acquista valore anche in relazione al mito contemporaneo dell'immaterialità, all'idea di pervasività digitale e di inutilità della dimensione fisica degli oggetti quotidiani tipica dell'epoca del cloud computing (Tirino 2017).

In piena era digitale, questa complessa opera cartacea non rappresenta un canto del cigno della stampa o una sfida al mondo del web. Piuttosto, Chris Ware prova a indicare un'altra strada. *Building Stories* sfrutta e usa strutture e meccanismi tipici degli spazi virtuali, che siamo abituati a percorrere, ma mette al centro di tutto la sua materialità, la possibilità di stringere qualcosa tra le mani, perché, afferma ancora Ware, «con l'accrescimento dell'incorporeità elettronica

Tirino, De Paola, *Chris Ware e la costruzione dello spazio rizomatico*

dell'esistenza, a volte è rassicurante – forse anche necessario – avere qualcosa da stringere».

## Bibliografia

- Baetens, Jan, "Graphic Novels: Literature without Text?", *English Language Notes*, 46.2 (Fall/Winter 2008): 77-88.
- Ball, David M. - Kuhlman, Martha B. (eds.), *The Comics of Chris Ware. Drawing Is a Way of Thinking*, Jackson, University Press of Mississippi, 2010.
- Barbieri, Daniele, *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani, 1991.
- Barbieri, Daniele, *Il pensiero disegnato. Saggi sulla letteratura a fumetti europea*, Roma, Coniglio, 2010.
- Bartual, Roberto, "Towards a Panoptical Representation of Time and Memory: Chris Ware, Marcel Proust and Henri Bergson's 'Pure Duration'", *Scandinavian Journal of Comic Art (SJoCA)*, 1.1 (Spring 2012): 47-68.
- Bredehoft, Thomas A., "Comics Architecture, Multidimensionality, and Time: Chris Ware's *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*", *Modern Fiction Studies*, 52.4 (Winter 2006): 869-890.
- Deleuze, Gilles, *Cinéma 2. L'Image-temps* (1985), trad. it. di Liliana Rampello, *L'immagine - tempo. Cinema 2*, Milano, Ubulibri, 1989.
- Deleuze, Gilles - Guattari, Felix, *Mille Plateaux* (1980), trad. it. di Giorgio Passerone, *Millepiani*, Bologna, Castelvechi, 2003.
- Dycus, Dallas, "Chris Ware's *Jimmy Corrigan*: Honing the Hybridity of the Graphic Novel", Dissertation, Georgia State University, 2009, disponibile all'indirizzo: [http://scholarworks.gsu.edu/english\\_diss/47](http://scholarworks.gsu.edu/english_diss/47) (visitato il 19.06.2017).
- Eco, Umberto, "Postille a *Il nome della rosa*", *Il nome della rosa*, Milano, Bompiani, 1987.
- Fresnault-Deruelle, Pierre, *La bande dessinée* (1972), trad. it. di Mario Giacomarra, *Il linguaggio dei fumetti*, Palermo, Sellerio, 1977.
- Frezza, Gino, *La macchina del mito tra film e fumetto*, Scandicci, La nuova Italia, 1995.
- Frezza, Gino, *Fumetti anime del visibile*, Roma, Meltemi, 1999.
- Frezza, Gino, *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*, Napoli, Liguori, 2008.
- Frezza, Gino, "Disegno polimorfo multimediale tra fumetto e cinema", *Il disegno dopo il disegno*, Eds. V. Bruni - S. Socci - F. Speroni, Pisa, Pisa University Press, 2013.
- Frezza, Gino, *Figure dell'immaginario. Mutazioni al cinema, dall'analogico al digitale*, Cava de'Tirreni, Areablu, 2015.
- Frezza, Gino, *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*, Milano, Meltemi, 2017.

- Genette, Gérard, *Seuils* (1987), trad.it di Camilla Maria Cederna, *Soglie*, Torino, Einaudi, 1989.
- Hadler, Florian - Irrgang, Daniel, "Nonlinearity, Multilinearity, Simultaneity: Notes on Epistemological Structures", *Proceedings of the Interactive Narratives, New Media & Social Engagement International Conference*, Eds. H. Moura - R. Sternberg - R. Cunha - C. Queiroz - M. Zeilinger, Toronto, University of Toronto, 2014: 70-87.
- Heer, Jeet, "La forma della vita", *Il palazzo della memoria*, intr. di Maura Pozzati, Roma, Fandango, 2016: 79-103.
- Jenkins, Henry, *Convergence culture: where old and new media collide* (2006), trad. it. di V. Susca - M. Papacchioli - V. B. Sala, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.
- Kukkonen, Karin, "Space, Time, and Causality in Graphic Narratives: An Embodied Approach", *From Comic Strips to Graphic Novels*, Eds. D. Stein - J.N. Thon, Berlin - Boston, Walter de Gruyter, 2013: 49-66.
- Lefèvre, Pascal, "The Construction of Space in Comics", *A Comics Studies Reader*, Eds. J. Heer - K. Worcester, Jackson, University Press of Mississippi, 2009, 157-162.
- Manovich, Lev, *The language of new media*, London, The Mit Press, 2001.
- McLaughlin, Jeff, (ed.), *Comics as Philosophy*, Jackson, University Press of Mississippi, 2005.
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extension of Man* (1964), trad. it. di Ettore Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 2015.
- Morini, Massimiliano, "Multimodal Thought Presentation in Chris Ware's *Building Stories*", *Multimodal Communication*, 4.1 (2015): 31-41.
- Noth, Winfried, *Handbook of Semiotics*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1990.
- Reid, Colbey Emmerson, "Hard Ephemera: Textual Tactility and the Design of the Post-Digital Narrative in Chris Ware's *Colorful Keepsake Box* and Other Non-Objects", *Emerging Genres in New Media Environments*, Eds. C.R. Miller - A.R. Kelly, Cham, Springer, 2017: 257-274.
- Siirtola, Aleks, *Chris Ware's Building Stories: A Feminist Reading*, University of Tampere, MA Thesis, Spring, 2014.
- Tinkler, Emma, *Identity and Form in Alternative Comics. 1967-2007*, University College London, PhD Thesis, October 2008.
- Tirino, Mario, "Il materialismo digitale. Approcci e prospettive mediologiche", *S&F*, 18 (2017): 105-117, [scienzae filosofia.it](http://scienzae filosofia.it).
- Tosti, Andrea, *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Latina, Tunué, 2016.

## Gli autori

### Mario Tirino

Dottore di ricerca in Scienze della Comunicazione, insegna Tecniche e Linguaggi dei Media presso la Scuola di Giornalismo dell'Università di Salerno. Si occupa di sociologia delle culture digitali, audiovisive e letterarie, e di media archaeology e teorie dei media, temi su cui ha scritto numerosi saggi in volumi collettanei e riviste scientifiche. Ha curato, con Alfonso Amendola, i volumi *Romanzi e immaginari digitali. Saggi di mediologia della letteratura* (Gechi, 2017) e *Saccheggiate il Louvre. William S. Burroughs tra eversione politica e insurrezione espressiva* (Ombre Corte, 2016). Dirige, con Vincenzo Del Gaudio, la collana di studi sulle culture digitali "Virtual Light".

**Email:** mario.tirino@gmail.com, mtirino@unisa.it

### Lorenzo Di Paola

Dottorando in Scienze della Comunicazione presso l'Università di Salerno. Si occupa di culture del fumetto e sociologia dei media.

**Email:** lorenzodipaola85@gmail.com

## L'articolo

Data invio: 15/03/2018

Data accettazione: 30/04/2018

Data pubblicazione: 30/05/2018

## Come citare questo articolo

Mario, Tirino, Lorenzo, Di Paola, "Chris Ware e la costruzione dello spazio rizomatico", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano - M. Guglielmi - L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.betweenjournal.it>.