

Quando la pagina è un palcoscenico: i *graphic novels* shakespeariani di Gianni De Luca

Matteo Rima

Gianni De Luca io non l'ho mai capito. [...] Continuava a cercare di capire [quel che accadeva nel mondo del fumetto degli anni Settanta] chiuso nelle sue certezze, nelle sue idiosincrasie, pubblicando sul «Giornalino», invece di emancipare il suo fumetto, lui che avrebbe fatto chissà cosa. [...] Ogni tanto ho avuto modo di incontrarlo [...] nella sede della «Comic art», quando con passo svelto andava a portare a Rinaldo Traini le splendide copertine dei suoi Brick Bradford. Accidenti, mi dicevo, ecco ancora il Maestro che potrebbe rivoluzionare il mondo del fumetto e che invece porta le sue copertine per le ristampe di “Brick Bradford” con l'espressione del tutto soddisfatta di chi ha fatto esattamente quello che avrebbe voluto fare. (Raffaelli 2008: 307, 311, 315)

Le parole di Luca Raffaelli, al tempo stesso incredule e ammirate, descrivono bene il misto di rassegnazione e frustrazione che molti estimatori di Gianni De Luca (Catanzaro 1927 – Roma 1991) devono aver provato nel vedere un raffinatissimo illustratore come lui, dotato di un raro e prezioso talento grafico, trascorrere l'intera carriera nel sicuro, caloroso, opprimente abbraccio della stampa cattolica per ragazzi.

De Luca esordì nel 1946 come collaboratore della casa editrice A.V.E. (Anonima Veritas Editrice), per la cui testata di punta, il settimanale *Il Vittorioso*, iniziò a lavorare l'anno successivo. Il lunghissimo rapporto professionale con *Il Giornalino*, storica e fortunata collana delle Edizioni Paoline fondata nel 1924, iniziò nel 1953 e proseguì pressoché

ininterrottamente fino al 1991, anno della morte dell'autore calabrese. Il ventennio tra gli anni Sessanta e gli Ottanta fu uno dei periodi più intensi e fecondi del fumetto italiano: la nascita del *graphic novel*, l'affermazione e la dissoluzione dei "cannibali", la rapida diffusione delle riviste d'autore; De Luca visse quell'epoca interamente ma ne rimase sempre ai margini, benché la sua abilità grafica non fosse affatto inferiore a quella degli autori che più segnarono quegli anni di grande tumulto creativo: mi limito a ricordare, quali nomi di punta di un elenco che potrebbe essere ben più nutrito, Hugo Pratt, Guido Buzzelli, Stefano Tamburini, Andrea Pazienza, Tanino Liberatore, Magnus, Vittorio Giardino. Che un autore fosse al tempo stesso così capace e così poco noto è un'apparente contraddizione sulla quale, in una serie di lunghe e approfondite conversazioni tenutesi tra il 1987 e il 1991 (ma pubblicate solo nel 2004, nel terzo volume della ristampa integrale di *Il commissario Spada* edita da BD/Black Velvet, e nel 2015 trascritte integralmente sul sito *Fumettologica*, dal quale ho prelevato il seguente estratto), la figlia Laura si è più volte soffermata:

L: Non ti dà fastidio che la tua bravura resti così sommersa solo perché affidata alle imperscrutabili politiche editoriali del mondo cattolico? Anzi, in particolare, dei padri Paolini [N.d.R.: editori de *Il Giornalino*]?

G: No, non mi dà fastidio più di tanto. Io, lo sai, non cerco gli applausi. Io cerco di fare bene il mio lavoro. E questo è tutto.

[...]

L: [P]erché questo orrore per l'autopubblicità? Perché questo masochismo al limite del suicidio professionale?

G: Perché pubblicizzarmi è una cosa che non mi piace fare, tutto qui. Io faccio quello che gli altri mi consentono, quello che il mio lavoro mi consente, ma soprattutto quello che mi consento io.

L: Spopoleresti...

G: Non mi interessa. (Gianni e Laura De Luca 2015)

Laura De Luca, nella parte iniziale della conversazione, parla esplicitamente di «volontaria autosegregazione nel “ghetto” dell’editoria cattolica» e, nella sezione citata, di «masochismo al limite del suicidio professionale»; affermazioni comprensibili e in parte veritiere, e che eppure sarebbe necessario ridimensionare, quantomeno in parte. Se, infatti, non si può negare che quello della stampa cattolica potesse essere considerato un “ghetto”, con limitazioni talora mortificanti e confini ben precisi da rispettare (immagini e linguaggio dovevano essere edulcorati, in quanto adatti anche a lettori preadolescenti; il messaggio veicolato non poteva essere negativo; la tavola andava composta in modo immediatamente comprensibile), è semplice onestà intellettuale ammettere che si trattava di un ghetto piuttosto confortevole in cui ci si poteva trovare in ottima compagnia. Al *Giornalino* collaborarono alcuni dei massimi fumettisti italiani: tra questi voglio ricordare almeno Sergio Toppi, Gino D’Antonio, Dino Battaglia, Benito Jacovitti, Ferdinando Tacconi, Franco Caprioli, Luciano Bottaro, Giorgio Cavazzano, Ivo Milazzo; l’ambiente era pertanto stimolante, perfino prestigioso, e il riconoscimento economico su cui si poteva contare doveva essere quantomeno soddisfacente, dato che permise a De Luca di sostenere se stesso e la propria famiglia per oltre tre decenni. Del resto, citando il titolo di un informato e assai interessante articolo firmato da Sauro Pennacchioli per il suo sito web *Giornale Pop*, «Negli anni Settanta i fumetti italiani erano i più venduti del mondo» (escludendo il Giappone, che anche allora – esattamente come oggi – faceva storia a sé e, per tirature, surclassava tutti gli altri Paesi): *Il Giornalino* raggiungeva la rispettabilissima cifra di 80.328 copie settimanali nel 1965, repentinamente raddoppiate (159.786) nel 1969 dopo l’arrivo di alcuni bravi autori provenienti da *Il Vittorioso*, all’epoca in crisi; negli anni successivi il successo fu costante, fino al picco di 225.276 copie del 1985 (cfr. Pennacchioli 2016). Numeri notevoli, che

danno ragione di una fortuna – tanto commerciale quanto artistica – pienamente meritata.

Ciò detto, è pressoché certo che se De Luca avesse collaborato con influenti riviste come *Comic Art*, *L'Eternauta*, *Frigidaire*, *alterlinus* (poi *alter alter*) o *Corto Maltese*, questo gli avrebbe garantito una maggior visibilità internazionale (e, forse, maggiori emolumenti). Credo tuttavia che De Luca, pur non avendolo mai dichiarato apertamente, fosse soddisfatto che il suo nome venisse istintivamente accostato a una produzione a fumetti didascalica, pedagogica, educativa: Antonio Faeti ha parlato di «indubbia vocazione pedagogica» (2008: 17) in relazione alla precisione documentale con cui il disegnatore, ai tempi del *Vittorioso*, illustrava già mirabilmente avventure a sfondo storico come “Prora vichinga” o “Rasena” (Laura De Luca, nella già citata conversazione con il padre, ha espresso lo stesso concetto con icastica ironia: «forse affidavano a te i cineromanzi di ambientazione perché eri l’unico maniaco che si documentava con una pignoleria al limite del masochismo»). Introducendo poi la “trilogia shakespeariana”, opera di vent’anni posteriore a “Rasena” su cui a breve ci si soffermerà a lungo, Faeti arriva a individuare una chiara «responsabilità educativa consapevolmente assunta da De Luca nei confronti dei suoi giovanissimi lettori» (*ibid*: 21), che proprio attraverso queste raggiungibili e immediate trasposizioni a fumetti si confrontavano per la prima volta con la complessità shakespeariana. Di certo, De Luca si preoccupava di insegnare qualcosa agli acquirenti del *Giornalino*, ma nel farlo si divertiva nel giocare con – e nel forzare – le potenzialità del medium fumetto come nessun altro prima di lui. Non a caso, nello spiegare cosa significasse per lui «educare attraverso il Fumetto», l’artista calabrese sosteneva senza esitazione che il suo obiettivo era quello di «far conoscere non solo un’opera letteraria o un fatto storico, ma anche e soprattutto tutte le possibilità evocative e artistiche del linguaggio impiegato. Nella fattispecie, appunto, del Fumetto. O più in generale, del Disegno» (Gianni e Laura De Luca 2015). Un’educazione che privilegiava gli aspetti formali su quelli meramente contenutistici: che dava più importanza, quindi, al modo in cui si raccontava una storia che alla storia stessa. Del resto, come già s’è capito, nel «“ghetto”

dell'editoria cattolica» era permesso sperimentare: a determinate condizioni, certo, e solo se il risultato si allineava con le finalità sì ricreative, ma anche divulgativo-didascaliche del settimanale paolino; eppure, trovo che non sia affatto azzardato paragonare le vertiginose innovazioni visive deluchiane a quelle di ben più blasonati artisti come Moebius o Philippe Druillet. Non intendo con questo suggerire un improbabile e inopportuno *trait d'union* tra *Il Giornalino* e *Métal Hurlant*, ma credo che, in quanto a volontà e capacità di estendere i limiti del mezzo, l'accostamento tra l'artista calabrese e i due citati maestri della *bande dessinée* non sia affatto azzardato.

Questa premessa, lunga ma necessaria per contestualizzare l'operato di un autore dalla sensibilità estetica estremamente originale e dall'enorme personalità artistica, conduce alla ragion d'essere del presente scritto, che si propone di approfondire il periodo più sperimentale e visivamente dirompente della carriera di De Luca, vale a dire il biennio 1975-1976. In quegli anni l'illustratore calabrese lavorò infatti alla già citata "trilogia shakespeariana", trasposizione in forma fumetto di tre drammi del Bardo: *La tempesta* (1975), *Amleto* (1976) e *Romeo e Giulietta* (1976). In questi adattamenti De Luca ebbe modo di sperimentare in maniera inconsueta, godendo peraltro di apprezzabile libertà artistica, con le modalità di rappresentazione del tempo nello spazio, raggiungendo risultati che, per originalità ed efficacia, rappresentano un prezioso *unicum* nell'intera storia delle nuvolette. Le innovazioni deluchiane, apparenti forzature semiotiche che in realtà portarono il linguaggio del fumetto dove ancora non era stato, riuscirono a essere al tempo stesso autoriali e genuinamente popolari; autoriali perché frutto di una profonda e consapevole riflessione teorica, popolari perché di immediata lettura e di istintiva comprensione (come del resto doveva essere tutto ciò che appariva su un settimanale per ragazzi come *Il Giornalino*). Tale risultato non fu peraltro frutto di un'estemporanea, brillante intuizione, ma fu invece il coerente punto d'arrivo di un percorso iniziato anni prima. Quest'innovativa linea di sperimentazione, alla quale De Luca pervicacemente si dedicò per l'intero decennio degli anni Settanta, muoveva da una domanda primaria: come rappresentare in maniera efficace – *più* efficace – lo

scorrere del tempo all'interno della canonica struttura a vignette dei fumetti tradizionali, da De Luca evidentemente avvertita come troppo angusta e limitativa? Una questione semplice ma al tempo stesso ricca di implicazioni teoriche, in quanto chiamava in causa, e per ridefinirlo radicalmente, il ruolo di quella che Scott McCloud ha definito «comic's most important icon» (1994: 98) e che Eisner considerava «the device most fundamental to the transmission of timing» (1985: 28): la vignetta. Dalle dimensioni variabili e dalla foggia più o meno convenzionale, la vignetta è da sempre l'unità di misura sulla quale si costruisce la pagina: può cambiare il modo in cui ne viene delimitata l'estensione, può variare il modo in cui l'una si accosta all'altra, ma la si può trovare, immarcescibile, nella quasi totalità dei fumetti attualmente editi. È peraltro difficile negare che la classica "gabbia", composta da vignette più o meno quadrate e dalla forma più o meno regolare, funzioni egregiamente: un secolo e oltre di fumetti popolari ne hanno dimostrato l'efficacia, ulteriormente comprovata dalle molteplici collane che tutt'ora vi ricorrono con sistematicità (quelle di Sergio Bonelli Editore, per esempio). Sono pubblicazioni come queste, dalla riconoscibile e benevola regolarità strutturale, a convalidare l'efficacia della definizione eisneriana di fumetto come arte sequenziale: la storia si legge in successione – un riquadro dopo l'altro, come in una lunghissima *strip* – senza che lo sguardo debba vagare sulla superficie della pagina alla ricerca di punti di riferimento, e a ogni ellittica linea bianca di separazione corrisponde uno spostamento nel tempo o nello spazio¹.

Il modo migliore per iniziare ad analizzare la consapevole e lucida evoluzione che portò De Luca a rivoluzionare radicalmente il modo di intendere e strutturare la tavola è osservare le circa 650 pagine che compongono la lunga serie poliziesca *Il commissario Spada*, scritta da Gianluigi Gonano e apparsa sulle pagine del *Giornalino* fra 1970 e 1982.

Nelle prime tre avventure del commissario la convenzionale sequenzialità della lettura non è mai messa in discussione; la prima

¹ Secondo McCloud, «the panel act as a sort of general indicator that time or space is being divided» (1994: 99).

autentica infrazione alla norma si trova nella quarta storia, “Il segreto dell’isola” (*Il Giornalino* nn. 28-32, 1970). L’abituale struttura a quattro strisce viene rispettata quasi sempre, fino a quando, alla tredicesima pagina, si verifica uno strappo significativo: un tuffo di Mario (il figlio del commissario) iniziato nella prima striscia prosegue nella seconda e nella terza, “bucando” la quarta e lì concludendosi. Qui la tavola non è più vista come semplice sovrapposizione di strisce che, a loro volta, sono una semplice successione di vignette, ma come un’entità unitaria e più complessa in cui lo sguardo è invitato a muoversi in modo diverso rispetto alla classica direzione di lettura sinistra/destra, alto/basso. L’occhio di chi si trova a leggere questa pagina (peraltro di immediata decifrabilità) è istintivamente portato a muoversi seguendo una traiettoria a “z”: si giunge alla fine della prima striscia, si attraversano rapidamente la seconda e la terza seguendo una direttrice di movimento che va da destra/alto a sinistra/basso e nella quarta striscia si riprende la lettura sequenziale. Una soluzione sperimentale, giustificata dalla specificità dell’evento rappresentato, e non replicata.

La storia successiva, “L’incidente”, si distingue per una maggior libertà nel gestire l’interno delle singole vignette: può accadere pertanto che momenti distinti nel tempo vengano giustapposti all’interno di uno stesso riquadro (cfr. Gonano - De Luca 2017: 136), riprendendo uno stratagemma già sperimentato in “Il ladro d’uranio” (prima apparizione di Spada) e qui utilizzato con maggior frequenza e consapevolezza. Per il lettore nulla cambia, in quanto la fruibilità del fumetto non è inficiata dalla mancanza di esplicite linee di demarcazione che separino i distinti momenti in cui è divisa l’azione (e al cui processo di ricostruzione, spesso del tutto istintivo, McCloud ha assegnato il nome di *closure*, altresì descritto come «phenomenon of observing the parts but perceiving the whole», 1994: 63); dal punto di vista teorico-linguistico si tratta invece di un accorgimento innovativo e certo rilevante: il trascorrere del tempo all’interno della vignetta, di solito implicitamente accettato senza mai essere esplicitamente visualizzato, viene qui mostrato e reso palese.



Illustrazione 1: Gonano, Gianluigi – De Luca, Gianni, "Il segreto dell'isola", *Il Giornalino*, 22 (27.05.1984): 18.

Nella maggior parte dei casi, alla domanda "Quanto dura una

vignetta?” non è possibile dare una risposta univoca; se infatti l’immagine disegnata raffigura perlopiù un singolo attimo, le frasi pronunciate dai personaggi hanno una durata che va estesa all’intero riquadro in cui esse appaiono. La logica conseguenza è che la componente figurativa della vignetta, assimilabile a un unico fotogramma cinematografico, cattura e rappresenta un solo istante, mentre quella narrativa può dilatare quell’istante fino a fargli assumere una durata che può arrivare ad alcune decine di secondi. Questa disarmonia non viene realmente percepita come tale dal lettore, che del resto sperimenta una situazione simile ogniqualvolta sfoglia un albo a fumetti: osservare un disegno è questione di pochi attimi, mentre leggere l’interno dei *balloons* occupa un tempo più lungo; pertanto, è proprio la maggiore o minore incidenza della componente letteraria – vale a dire il numero e la densità delle nuvolette – a risultare determinante per la durata dell’esperienza della lettura. De Luca è consapevole di questa dissonanza percettiva e, nell’intento di superarla o quantomeno di attenuarla, tenta di offrire una rappresentazione visiva dello scorrere del tempo all’interno del riquadro. Accade così che una conversazione fra Spada, un medico e un brigadiere venga illustrata giustappoendo all’interno di una singola vignetta tre diverse immagini che, sebbene raffigurino i medesimi personaggi, sono separate l’una dall’altra da qualche secondo (Gonano - De Luca 2017: 136), o che l’abbraccio fra il commissario Spada e il figlio Mario venga rappresentato come al rallentatore, dilatato e bloccato in cinque diversi frame che restituiscono le fluide movenze dei due protagonisti mentre si guardano e si stringono l’uno all’altro (*ibid.*: 189).

Occorre aspettare la settima storia del Commissario, “Il caso della freccia” (*Il Giornalino* nn. 4-21, 1972), per ritrovare un espediente simile a quello utilizzato in “Il segreto dell’isola”, in cui il lettore deve cambiare il modo in cui guarda la pagina per riuscire a decifrarla correttamente: accade infatti che le due strisce centrali della ventunesima tavola, benché separate dalla consueta linea bianca, formino un’unica immagine e vadano pertanto considerate come una sola entità (*ibid.*: 237). Ciò mette in discussione la sequenzialità convenzionale: le due strisce non vanno osservate una dopo l’altra, bensì assieme. Una scelta stilistica che pare

risultare convincente a De Luca, che la ripropone alla cinquantanovesima pagina della storia (*ibid.*: 275) e vi fa ricorso anche nell'avventura successiva di Spada, "Geronimo" (*Il Giornalino* nn. 15-25, 1973). L'esperimento sembra aver avuto successo: accettato sia dai lettori sia dai redattori del settimanale paolino, questo peculiare stratagemma compare con frequenza ben maggiore in "I figli del serpente" (*Il Giornalino* nn. 23-33, 1974), dove le tavole che vi fanno ricorso sono nove su quarantasei. È proprio in questa storia che il tratto di De Luca si affina fino quasi all'astrazione, abbandonando la corposità che l'aveva fin lì caratterizzato per raggiungere un'eterea pulizia che si avvicina in certi frangenti alla sintesi della *ligne claire* franco-belga; valgano come esempio le dieci pagine iniziali, caratterizzate da linee sempre più precise e dall'inusuale povertà di campiture nere.

La ricerca stilistica prosegue in "Il mondo di Sgrinfia" (*Il Giornalino* nn. 49, 51, 1974, nn. 1-7, 1975), storia visivamente sontuosa in cui l'illustratore calabrese ricorre a una sorta di finissimo puntinismo in bianco e nero per restituire l'onnipresente nebbia che avvolge la Milano di metà anni Settanta e porta a perfezionamento, inserendoli in maniera sempre più naturale all'interno di una tavola ancora divisa nelle tradizionali quattro strisce, gli stratagemmi visivi sperimentati nelle precedenti puntate della serie. La successiva avventura del commissario è "Strada", una breve storia di dieci pagine che appare nella seconda metà del 1979, dopo uno iato quadriennale; una lunga pausa che riconsegna ai lettori del *Giornalino* un De Luca profondamente cambiato. La convenzionale gabbia a quattro strisce di uguale altezza non compare più: vi è invece una *splash page* in apertura, seguita da tavole composte da tre, quattro o cinque strisce, sovente di dimensioni diverse l'una dall'altra; il regolare e rassicurante bilanciamento delle pagine di tutte le avventure precedenti è sostituito da una struttura fratta, sorprendente, pronta a rinnovarsi di continuo e a piegarsi alle esigenze della trama – o meglio: alla volontà deluchiana di giocare con lo spazio, sfruttando la superficie della pagina con inedita libertà. Una spregiudicatezza compositiva ancora maggiore è presente nei due episodi che seguono, "I terroristi" e "Fantasmi", gli ultimi dell'ultradecennale saga di Spada, datati rispettivamente 1979 e 1982. Il perché di quest'evoluzione è da

ricercarsi nell'opera più significativa realizzata da De Luca tra "Il mondo di Sgrinfia" e "Strada", vale a dire la mirabile "trilogia shakespeariana", che è ora il momento di affrontare nel dettaglio.

Le storie che compongono la trilogia apparvero, ancora una volta, sulle pagine del *Giornalino*: *La tempesta* sui numeri dal 39 al 42 del 1975, *Amleto* sui numeri dal 3 al 10 del 1976, *Romeo e Giulietta* sui numeri dal 43 al 50 del 1976. Le sceneggiature, professionali ma sintetiche (il celeberrimo soliloquio di Amleto è solo accennato e si conclude in un'unica nuvoletta; cfr. Traverso - De Luca 2009: 29), oltre che epurate dagli elementi più scabrosi, sono firmate da Sigma, alias Raoul Traverso; peraltro i testi, per quanto corretti, passano inevitabilmente in secondo piano di fronte al lavoro di De Luca, talmente rivoluzionario da far sì che i fumetti che compongono la sua trilogia possano a tutt'oggi essere considerati come le migliori trasposizioni a nuvolette delle numerose opere shakespeariane – nonché, probabilmente, le migliori trasposizioni possibili di un qualsiasi testo originariamente pensato per il teatro.²

Le ventiquattro pagine di *La tempesta* rappresentano un deciso passo avanti nella concezione della tavola rispetto a "Il mondo di

² Sulle riscritture, in particolare su quelle shakespeariane, si potrebbe disquisire a lungo, rischiando peraltro di accrescere all'eccesso la lunghezza del presente scritto; mi limito pertanto a una breve nota per segnalare che il lavoro di Traverso e De Luca può essere ricondotto a due distinte categorie: è al tempo stesso riduzione (vale a dire semplificazione di un classico letterario finalizzata a rendere il testo più accessibile ai giovani lettori) e adattamento (ovvero trasposizione di un'opera in un medium differente da quello in cui essa è stata originariamente realizzata: nello specifico, si passa dal dramma al fumetto). Le prime riduzioni dei drammi shakespeariani apparvero all'inizio del XIX secolo (le *Tales from Shakespeare* di Charles e Mary Lamb, edite nel 1807); per quanto riguarda gli adattamenti a fumetti, il primo esempio che mi risulta è il *Julius Caesar* del 1950, numero 68 della collana *Classics Illustrated* (cfr. McNicol 2014). Inevitabilmente numerose anche le parodie, tra le quali segnalo almeno quelle realizzate dalla Disney italiana: da "Paperino e il principe di Dunimarca" (la prima, del 1960) a "Il principe Duckleto" (la più recente, del 2016).

Sgrinfia", ma non rinunciano ancora alla rassicurante presenza della forma-vignetta; si tratta peraltro di vignette celate, in quanto non delimitate da linee né separate dall'abituale spazio bianco, ma delineate piuttosto da un abile uso degli elementi architettonici e naturali già disegnati sulla pagina. Accade così che siano la volta d'un soffitto o la merlatura meticolosamente cesellata di un castello a fungere da elemento divisorio e a separare in due la tavola (*ibid.*: 112, 113), oppure che siano i contorni rocciosi e irregolari di una grotta a frazionare in quattro porzioni lo spazio della singola facciata (*ibid.*: 117). Ne escono immagini di notevole eleganza stilistica, l'occasione per De Luca di esprimere una fantasia compositiva che fino ad allora era rimasta quasi del tutto inespressa. La maggior innovazione presente in quest'adattamento è però un'altra, ossia il ricorso sistematico a quella che Matteo Stefanelli ha definito «figurazione stroboscopica» (cfr. Stefanelli 2008), naturale evoluzione dei timidi stratagemmi già apparsi nelle precedenti avventure del commissario Spada. Nelle tavole di *La tempesta*, i personaggi *si muovono*: all'interno dello stesso riquadro a sfondo fisso, essi vengono ritratti più volte; le immagini che li raffigurano colgono alcuni istanti del loro moto, pertanto a differenti posizioni nello spazio corrispondono differenti momenti nel tempo. La figurazione stroboscopica consiste proprio in questo: un personalissimo escamotage visivo, tanto complesso da descrivere quanto semplice da decifrare, che viene riproposto in pressoché ogni pagina dell'adattamento. Con ogni evidenza, l'immediatezza di lettura non ne risulta penalizzata, pertanto De Luca osa ancor di più nella successiva trasposizione shakesperiana.

Amleto si apre con una doppia *splash page* di mirabile complessità strutturale: un castello i cui merli sezionano il disegno in due parti, un unico fondale di enorme suggestione visiva (vi compare, realizzato con uno stile puntinista che si rifà a quello di "Il mondo di Sgrinfia", il fantasma del defunto re), vignette incastonate l'una nell'altra che isolano, replicando su carta un cinematografico effetto zoom, il volto di Orazio.



Illustrazione 2: Traverso, Raoul – De Luca, Gianni, "La tempesta", *Il Giornalino*, 39 (05.10.1975): 16.

Le pagine nelle quali la forma-vignetta sopravvive sono solo tredici (su un totale di quarantotto), la maggior parte delle quali posizionata nella parte iniziale del fumetto; per il resto la storia si compone esclusivamente di *splash pages* singole o doppie. Queste ultime rappresentano la principale innovazione di *Amleto*, nonché quella che De Luca identifica come la modalità ideale per trasporre su carta un'opera nata per il palcoscenico: a dimostrazione di ciò, nella parte finale dell'adattamento se ne trovano otto in successione. All'interno di questi ampi riquadri fissi la modalità adottata per far muovere i personaggi è quella della multipla figurazione stroboscopica: gli attori percorrono lo spazio liberamente, seguendo traiettorie più o meno arzigogolate che guidano l'occhio del lettore e gli permettono di seguire l'azione con semplicità, senza reali possibilità d'equivoco. Le vignette sono del tutto scomparse, per quanto nell'obbligato ordine di lettura imposto da De Luca sia ancora possibile percepirne una sorta di "fantasma" (Daniele Barbieri ha parlato di «vignette *ad sensum*», 2013). Tra le tavole che meglio esemplificano la portata della rivoluzione deluchiana, la più significativa è probabilmente la diciassettesima (Traverso - De Luca 2009: 28): il principe di Danimarca, unico protagonista in scena, la percorre dall'alto in basso, pensieroso; le sue movenze sono raffigurate per mezzo di sedici diverse pose che lo mostrano attraversare lo spazio dapprima a testa china, quindi con lo sguardo severo e accigliato di chi ha appena preso una decisione determinante. Dal modo in cui l'illustrazione è strutturata si capisce che la sequenza si svolge in due fasi, corrispondenti a due distinti momenti: prima il giovane principe riflette, muovendosi lungo una traiettoria circolare mentre è immerso a fondo nei propri pensieri, poi il suo sguardo risoluto e il suo incedere più eretto lasciano intendere che egli ha infine preso la decisione che determinerà le sue azioni nell'immediato futuro. Ma quanto durano le due fasi in questione? Non si può stabilirlo: grazie all'ambiguità con cui la scena è costruita – i dieci "frame" che compongono l'itinerario circolare di Amleto sono privi di nuvolette e, con esse, di agganci temporali che possano delimitare cronologicamente i movimenti del personaggio –, è lecito immaginare che il *loop* del giovane possa essere ripetuto un numero indefinito di volte e che, pertanto, la sequenza si possa prolungare anche per diversi

minuti. Una trovata talmente ingegnosa e raffinata che, nell'intervista di Laura De Luca al padre, se n'è discusso in maniera piuttosto approfondita:

L: Facciamo un altro esempio. La tavola n. 17, sempre di "Amleto" forse fonde fra loro i due tipi di movimenti [esteriore e interiore]... compare qui, tra l'altro, la seconda innovazione della serie... la moltiplicazione delle pose di un medesimo personaggio, a suggerirne i movimenti... vedi *Le corse di Epsom* di Géricault... [...] Sulla pagina rischiavi [...] la stasi, la monotonia, la noia.

G: Amleto, infatti, si muove, gesticola, contrae la faccia...

L: Sedici diverse pose. Entra dalla porta sul fondo del salone, gira su sé stesso, avanza verso l'osservatore, si ferma, medita, si logora nei dubbi... In pianta, esegue una specie di punto interrogativo o di nove rovesciato...

G: Facci caso...

L: A che?

G: Puoi scegliere se preferire che, nell'occhiello del nove, il percorso sia compiuto una volta sola, oppure che venga ossessivamente ripetuto. In quel punto, infatti, non ci sono nuvolette. C'è una posa che fa da svincolo-jolly. A doppia lettura. Possiamo presumere che Amleto torni sui suoi passi, continuando a girare su stesso all'infinito, oppure che si sganci definitivamente, cambiando direzione e avanzando verso di noi.

L: Un'ambiguità, suppongo, voluta...

G: Brava. (Gianni e Laura De Luca 2015)



Illustrazione 3: Traverso, Raoul – De Luca, Gianni, "Amleto", *Il Giornalino*, 05 (01.02.1976): 18.

Il lettore del *Giornalino* non è peraltro tenuto a rendersi conto di questa sottigliezza per apprezzare il lavoro di De Luca, che è invece godibile anche per la sua valenza puramente estetica: bastano l'eleganza del tratto, l'equilibrio degli elementi, la recitazione dei personaggi, la

geometrica precisione con cui sono disegnati gli ambienti a rendere pregevole la pagina. L'«educazione al linguaggio» a cui De Luca faceva riferimento in uno stralcio d'intervista precedentemente citato passa anche da qui: dall'utilizzo, cioè, di stratagemmi linguistici sofisticati e basati su una seria e profonda riflessione concettuale, in grado di arricchire l'esperienza di lettura senza mai appesantirla. La doppia *splash page*, peculiare "iperquadro"³ non suddiviso in vignette (vale a dire, un *unicum*), è dunque il punto d'arrivo della ricerca teorico-stilistica di Gianni De Luca. Una volta realizzato di aver trovato esattamente la formula che stava cercando, egli si dedicò al suo perfezionamento: le quarantotto tavole di *Romeo e Giulietta*, terzo e ultimo adattamento shakespeariano, sono composte da ventiquattro doppie *splash pages*; o per meglio dire, da ventiquattro coppie di pagine che, sebbene costruite in maniera differente, sono ideate a partire dalla misura della tavola doppia, all'interno della quale trovano posto composizioni visive dalla grande varietà strutturale. Le vignette – da intendersi come sezioni della tavola autonome, leggibili singolarmente – sono ancora presenti, ma solo in sette *splash pages*; è realmente degna di nota l'inventiva con la quale De Luca le inserisce, quasi incastonandole, nel disegno. Mirabile la soluzione escogitata per le pagine 15-16 della storia (*ibid.*: 76-77): una stretta vignetta a sviluppo verticale è accostata a una orizzontale, assai più ampia, in cui è raffigurata una spaziosa sala affrescata; l'azione iniziata nel primo riquadro, ovvero la fuga di Romeo dopo l'uccisione di Tibaldo, prosegue nel fondale del secondo, all'interno dei dipinti. Il risultato finale, per quanto leggermente straniante, è senz'altro efficace: in primo piano si assiste al processo a Romeo e alla conseguente condanna all'esilio, mentre nel fondale, costituito da una sequenza di affreschi/vignette, si può vedere il giovane che raggiunge frate Lorenzo e da lui si rifugia. Ci si potrebbe dilungare parecchio sulle ricercate invenzioni visive

³ Termine introdotto da Benoît Peeters in *Case, planche, récit* per indicare «il perimetro di quella forma globale di cui le vignette costituiscono i frammenti solidali.» (Tosti 2016: 424)

dell'illustratore calabrese, che del resto si trovano pressoché in ogni pagina, ma a rappresentarle tutte basti l'esempio succitato.



Illustrazione 4: Traverso, Raoul – De Luca, Gianni, “Romeo e Giulietta”, *Il Giornalino*, 45 (14.11.1976): 10-11.

Le ragioni per cui la doppia *splash page* è l'ideale misura del teatro a fumetti deluchiano sono diverse: innanzitutto, il formato orizzontale che viene così ad assumere la tavola completa ricorda il palcoscenico di un teatro, perlomeno com'è visto dagli spettatori. De Luca, che di ciò è ben consapevole, gestisce lo spazio come quello d'un proscenio: posiziona idealmente il lettore-spettatore vicino al palco, pressappoco al centro e in luogo leggermente sopraelevato (è la prospettiva a farlo capire: i personaggi disegnati nella parte bassa della pagina sono più grandi di quelli nella parte alta); così facendo, gli dà modo di seguire interamente l'azione che si dipana davanti ai suoi occhi. Mancando la suddivisione in vignette, manca anche l'abituale cambio del punto di vista che in genere ha luogo nel passaggio da un riquadro all'altro: proprio come accade a teatro, il punto d'osservazione del lettore/spettatore rimane pertanto fisso, imm modificabile. Le

inquadrature “sceniche” di De Luca non celano, né giocano con i cambi di prospettiva; sono invece trasparenti, in quanto mostrano tutto quel che c’è da vedere. Anche il modo in cui sono gestiti gli sfondi richiama il teatro: benché realizzati con geometrica precisione e pulizia di tratto, essi non abbondano di dettagli e appaiono generalmente spogli; più che a mostrare, mirano a suggerire: indicano un contesto e fungono da contorno, senza essere realmente descrittivi. A volte paiono bidimensionali, poco più che abbozzati; si vedano per esempio quelli che fungono da fondale al duello fra Amleto e Laerte che chiude la seconda trasposizione shakespeariana: in una progressione di rara efficacia essi paiono via via svuotarsi, lasciando che la scena e, con essa, l’attenzione del lettore siano interamente occupate dalle plastiche pose assunte dei due contendenti (*ibid.*: 48-55).

Osservare queste superbe *splash pages* dà modo di riflettere su un altro degli aspetti più interessanti del lavoro di De Luca sullo spazio e sul tempo: all’interno delle sue doppie tavole, infatti, il cronometro corre a più velocità, in maniera disomogenea e antinaturalistica. Per spiegare quest’affermazione prenderò come esempio due doppie pagine: una di quelle del duello a fil di spada che chiude *Amleto*, poco fa citato, e la seconda di *Romeo e Giulietta*. Nella prima immagine (*ibid.*: 54-55), Amleto e Laerte si fronteggiano, spade in pugno; nelle sei pose dinamiche e teatralmente comunicative che li raffigurano (la recitazione dei personaggi, qui sapientemente amplificata, è uno dei punti di forza del disegno di De Luca) i lettori li vedono spostarsi, partendo dal lato sinistro del foglio e arrivando a quello destro in un movimento semicircolare che li ha portati a sfiorare il lato inferiore del riquadro, in primo piano. Sullo sfondo si vedono il re, la regina esanime e una decina di persone – perlopiù nobili – che assistono alla tenzone. Mentre i sovrani sono disegnati con precisione, i nobili appaiono come figure appena abbozzate, delineate sommariamente e dai lineamenti assai poco definiti; essi appaiono inoltre immobili, quasi pietrificati. Ogni illustrazione, va da sé, è fissa, non potendo certo possedere la qualità del movimento: ma in questo caso è proprio il contrasto con lo spostamento del re (rappresentato in due diverse pose) e l’esasperato dinamismo dei combattenti (sei pose ciascuno) a far sì che, per converso, i nobili che

assistono agli eventi sembrano scolpiti nella pietra; o, appunto, dipinti su un fondale. Per loro il tempo è bloccato, non scorre; rimangono immoti, bloccati in un istante espanso, mentre Amleto e Laerte si spostano e si sbracciano, affondando i colpi. La disomogeneità è ancora più palese nella seconda *splash page* di Romeo e Giulietta (*ibid.*: 64-65), che si svolge interamente nei dintorni dell'abitazione dei Montecchi: a sinistra, da un vicolo che costeggia una parete della casa, si vede arrivare il Principe Scaligero, giunto con il suo seguito per bloccare sul nascere una zuffa fra Montecchi e Capuleti; nel mentre, la madre di Romeo si affaccia alla porta della dimora per chiedere a Benvolio se suo figlio abbia partecipato allo scontro. Sulla parte destra della tavola, Romeo esce dalla propria abitazione con fare assorto e, raggiunto da Benvolio, inizia a conversare con lui. De Luca unisce in un unico riquadro, giustapponendoli l'uno agli altri, tre distinti momenti: la reprimenda del Principe, il dialogo fra Monna Montecchi e Benvolio, la conversazione fra quest'ultimo e Romeo. Sono eventi che, *va da sé*, hanno luogo in momenti differenti, seppure vicini nel tempo; in Shakespeare essi sono consecutivi (cfr. Shakespeare 2000: 8-20), ma nell'adattamento deluchiano la didascalia «Più tardi...», che appare all'incirca al centro della tavola, stacca il terzo avvenimento dai due precedenti, collocandolo in un futuro prossimo ma non immediato. Volendo ipotizzare una durata complessiva degli eventi qui accostati, non sarebbe ragionevole scendere sotto i quindici minuti e sarebbe possibile espanderla fino alla complessiva lunghezza di qualche ora. Una sequenza di avvenimenti che, per com'è costruita, non risulta affatto disorientante per il lettore: si inizia come convenzione vuole in alto a sinistra (dove compare il Principe) e si segue lo spostamento dei personaggi; difficile smarrirsi. In tutto questo dinamismo (tre pose per il Principe e la sua scorta, due per Monna Montecchi, cinque per Romeo, otto per Benvolio), nell'angolo in alto a destra dell'elaborata immagine è raffigurato un piccolo mercato all'aperto dove alcune donne con bambini fanno acquisti. Ebbene, questa scena è perfettamente cristallizzata nel tempo: i personaggi sono plasticamente rappresentati nel mezzo dei rispettivi movimenti, catturati in un istante destinato a

esplicitamente parte della storia, è anch'esso narrazione (ovvero gli sfondi, gli edifici, gli ambienti, i comprimari che, silenziosi, assistono alle azioni dei protagonisti).

De Luca è così riuscito a dare un nuovo significato alla frase di Guido Buzzelli secondo la quale «il fumetto è un teatro di carta e inchiostro, da tasca e da biblioteca, dove gli attori se ne stanno immobili, in attesa che qualcuno sfogli le pagine per prendere vita» (Marchese 2006: 5). Un'affermazione che richiama alla mente la celebre definizione di letteratura come trottola proposta da Sartre⁴, da intendersi chiaramente in senso allegorico; tuttavia l'illustratore calabrese ha saputo farla brillare di luce nuova, rendendola – almeno per la prima parte – verità letterale.

Come sostiene Andrea Tosti rifacendosi a Thierry Groensteen, in particolar modo al suo *Le système de la bande dessinée*, «la “griglia”, prima e forse in misura maggiore dei disegni che andranno a riempire le vignette, restituisce l'idea di “mondo” che l'autore vuole comunicare» (2016: 425). La griglia oppure, come in questo caso, la sua assenza: De Luca ripropone sulla pagina disegnata l'unitarietà e la chiusura del palcoscenico, e per farlo non ha bisogno di suddivisioni che frantumino lo spazio sul quale egli fa muovere i propri personaggi-attori. Lo stratagemma, peraltro, era stato escogitato espressamente per il teatro a nuvolette shakespeariano e non sarebbe stato sensato riproporlo pedissequamente per fumetti d'altro genere, animati cioè da una differente idea di mondo. Pertanto, una volta ripreso a disegnare il commissario Spada, l'illustratore calabrese mise in disparte la doppia tavola per tornare a uno *storytelling* meno estremo, per quanto non privo di sperimentazioni. Solo nell'ultima avventura di Spada, “Fantasmi” (*Il Giornalino* nn. 35-44, 1982), il disegnatore abbandonò del tutto la vignetta: le immagini, creativamente posizionate, convivono all'interno di singole *splash pages* dalla struttura libera e, talora, piuttosto elaborata (cfr.

⁴ Sartre si esprime in questi termini: «l'objet littéraire est une étrange toupie, qui n'existe qu'en mouvement. Pour la faire surgir, il faut un acte concret qui s'appelle la lecture, et elle ne dure qu'autant que cette lecture peut durer. Hors de là, il n'y a que des tracés noirs sur le papier.» (Sartre 1948: 48)

Gonano - De Luca 2017: 674, 685). La carriera dell'artista calabrese proseguì fino al 1991, l'anno della sua scomparsa; egli produsse ancora opere visivamente degne di nota, tra cui voglio ricordare almeno *Paulus* e *I giorni dell'impero*, ma l'utilizzo programmatico della doppia tavola rimase limitato ai suoi mirabili adattamenti teatrali.⁵

L'eredità lasciata da De Luca è grande, ma la ricezione del suo lavoro è stata innegabilmente limitata dalla sua scarsa notorietà internazionale; è peraltro possibile incontrare tracce in apparenza riconducibili ai suoi studi sulla rappresentabilità del tempo nello spazio in autori a lui posteriori come Frank Miller (*Elektra Lives Again*, 1990), Patrice Killoffer (*Six cent soixante-seize apparitions de Killoffer*, 2002), Jacen Burrows (*Providence*, su testi di Alan Moore, 2015). Rimane però difficile capire fino a che punto tali disegnatori si siano rifatti direttamente all'artista italiano (come ipotizzato dallo statunitense Paul Gravett, cfr. 2008) o abbiano piuttosto preso ispirazione dall'operato di quello che, probabilmente, è stato per tutti un comune maestro: mi riferisco a Will

⁵ Nessun altro autore, né precedente né successivo a De Luca, ha applicato con sistematicità e con tale eccellenza di risultato una tecnica come la figurazione stroboscopica al fumetto; va comunque ricordato, in estrema sintesi e senza pretese di esaustività, che De Luca ha avuto alcuni illustri antesignani che, quantomeno per quanto riguarda la singola immagine, avevano già percorso una strada simile alla sua. Cito innanzitutto Sandro Botticelli, che in una serie di illustrazioni realizzate a corredo della *Commedia* dantesca raffigurò diverse pose di Dante e Virgilio all'interno del medesimo riquadro, su un unico fondale, con l'intento di mostrare l'itinerario da loro percorso. Vanno poi menzionati i pittori futuristi, in particolare Umberto Boccioni e Giacomo Balla, e il loro studio sul movimento: "Bambina che corre sul balcone" (Balla, 1912; conosciuto anche come "Ragazza che corre sul balcone") sembra un diretto progenitore della tecnica deluchiana. Infine Will Eisner, uno degli autori più influenti nella storia del fumetto, che in alcuni frontespizi del suo *The Spirit* ha adottato soluzioni che paiono anticipare De Luca; tra gli esempi più significativi, la tavola di presentazione dell'episodio "Bebop" (1947): una coppia di personaggi in cammino vi è disegnata in cinque differenti pose, ciascuna delle quali corrispondente a un distinto momento nel tempo (cfr. Barbieri 2015).

Eisner, imprescindibile punto di riferimento per chiunque abbia lavorato nel mondo dei comics e del *graphic novel* a partire dagli anni Cinquanta del Novecento (è questa l'idea di Daniele Barbieri, cfr. 2013). In un caso come nell'altro, l'apporto di De Luca alla riflessione teorico-linguistica sul fumetto non può essere sottovalutato; mi auguro pertanto che, anche grazie a recenti iniziative quali la ristampa integrale delle sue opere proposta da Nicola Pesce Editore, l'illustratore calabrese possa infine essere riconosciuto come quel che in effetti è stato: uno dei grandi protagonisti – nonché dei maggiori innovatori – del fumetto italiano del Novecento.

Bibliografia

- Baetens, Jan - Frey, Hugo, *The Graphic Novel: An Introduction*, Cambridge, Cambridge University Press, 2014.
- Eisner, Will, "Bebop", *The Spirit*, 360 (20.04.1947).
- Id., *Comics & Sequential Art*, Tamarac, FL, Poorhouse Press, 1985.
- Faeti, Antonio, "L'eleganza sapiente della pedagogia", *De Luca. Il disegno pensiero*, Ed. Hamelin Associazione Culturale, Bologna, Black Velvet, 2008: 13-27.
- Fresnault-Deruelle, Pierre, *La bande dessinée, essai d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972.
- Gonano, Gianluigi - De Luca, Gianni, "Il segreto dell'isola", *Il Giornalino*, 22 (27.05.1984): 18-30.
- Id., *Il commissario Spada. Tutte le storie*, Milano, Mondadori, 2017.
- Gravett, Paul, "De Luca e Amleto: pensare fuori dagli schemi", *De Luca. Il disegno pensiero*, Ed. Hamelin Associazione Culturale, Bologna, Black Velvet, 2008: 297-305.
- Killoffer, Patrice, *Six cent soixante-seize apparitions de Killoffer*, Paris, L'Association, 2002.
- Marchese, Giovanni, *Leggere Hugo Pratt. L'autore di Corto Maltese tra fumetto e letteratura*, Latina, Tunué, 2006.
- McCloud, Scott, *Understanding Comics. The Invisible Art*, New York, HarperCollins, 1994.
- McNicol, Sarah, "Releasing the potential of Shakespearean comic book adaptations in the classroom: A case study of Romeo and Juliet", *Studies in Comics*, 5.1 (2014): 131-54.
- Miller, Frank, *Elektra Lives Again*, New York, Marvel Comics, 1990.
- Moore, Alan - Burrows, Jacen, "Out of Time", *Providence*, 6 (2015).
- Peeters, Benoît, *Case, planche, récit: Comment lire une bande dessinée*, Bruxelles, Casterman, 1991.
- Raffaelli, Luca, "Il mistero De Luca", *De Luca. Il disegno pensiero*, Ed. Hamelin Associazione Culturale, Bologna, Black Velvet, 2008: 307-15.
- Sartre, Jean-Paul, *Qu'est-ce que la littérature?*, Paris, Gallimard, 1948.

- Stefanelli, Matteo, "L'architetto e la vertigine della pagina", *De Luca. Il disegno pensiero*, Ed. Hamelin Associazione Culturale, Bologna, Black Velvet, 2008: 265-77.
- Tosti, Andrea, *Graphic Novel. Storia e Teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Latina, Tunué, 2016.
- Traverso, Raoul - De Luca, Gianni, "La tempesta", *Il Giornalino*, 39 (05.10.1975): 12-19.
- Id., "Amleto", *Il Giornalino*, 5 (01.02.1976): 14-19.
- Id., "Romeo e Giulietta", *Il Giornalino*, 43 (31.10.1976): 8-13.
- Id., "Romeo e Giulietta", *Il Giornalino*, 45 (14.11.1976): 8-13.
- Id., *I maestri del fumetto: Gianni De Luca. Shakespeare*, Milano, Mondadori, 2009.

Sitografia

- Barbieri, Daniele, "Gianni De Luca: continuità del tempo e vignette implicite", *Conversazioni sul fumetto*, 15.05.2013, <https://conversazionisulfumetto.wordpress.com/2013/05/15/gianni-de-luca-continuita-del-tempo-e-vignette-implicite/>, web (ultimo accesso 10/02/2018).
- Id., "I frontespizi di *The Spirit* e il tempo nello spazio", *Lo spazio bianco*, 26.10.2015, <https://www.lospaziobianco.it/frontespizi-spirit-tempo-spazio/>, web (ultimo accesso 10/02/2018).
- "Catalogo del fumetto italiano", *Fondazione Franco Fossati*, <http://www.lfb.it/fff/fumetto/test/v/vittorioso.htm>, web (ultimo accesso 26/01/2018).
- De Luca, Gianni - De Luca, Laura, "Gianni De Luca, nato con la matita [Intervista]", *Fumettologica*, 27 gennaio 2015, <http://www.fumettologica.it/2015/01/gianni-de-luca-intervista/>, web (ultimo accesso 22/01/2018).
- Pennacchioli, Sauro, "Negli anni Settanta i fumetti italiani erano i più venduti del mondo", *Giornale Pop*, 17.11.2016, <http://www.giornalepop.it/i-fumetti-italiani-erano-i-piu-venduti-del-mondo/>, web (ultimo accesso 22/01/2018).

- Shakespeare, William, *The Most Excellent and Lamentable Tragedy of Romeo and Juliet, The Complete Works*, Collins, London e Glasgow, 1960, trad. it. *Romeo e Giulietta*, Ed. Goffredo Raponi, *Liber Liber*, 27.12.2000, https://www.liberliber.it/mediateca/libri/s/shakespeare/romeo_e_giulietta/pdf/romeo__p.pdf, web (ultimo accesso 04/02/2018).
- Turchi, Tomaso, "Gianni De Luca e l'ansia della differenziazione (parte I)", *Cartoonist globale*, 17.07.2013, http://lucaboschi.nova100.ilsole24ore.com/2013/07/17/gianni-de-luca-e-lansia-della-differenziazione/?refresh_ce=1, web (ultimo accesso 30/01/2018).
- Id., "Gianni De Luca e l'ansia della differenziazione (parte II)", *Cartoonist globale*, 18.07.2013, <http://lucaboschi.nova100.ilsole24ore.com/2013/07/18/gianni-de-luca-e-lansia-della-differenziazione-di-tomaso-turchi-parte/>, web (ultimo accesso 30/01/2018).

L'autore

Matteo Rima

Matteo Rima insegna Letterature comparate per il corso di Laurea in Lettere del Dipartimento Culture e Civiltà dell'Università di Verona. Si occupa di fumetto e *graphic novel*, di *global literature*, di narrativa di genere (soprattutto poliziesca e fantascientifica), di letteratura testamentaria, di sociologia del fumetto, con una particolare attenzione per la transmedialità. Tra le sue pubblicazioni, *Il romanzo-testamento* (2015), *Parole e nuvole. Holmes, Marlowe e Maigret dal romanzo al fumetto* (2009), "Il fumetto e l'identità nazionale italiana" (2016), "Writing on the Border: the Testament Novel" (2013), "A History of Violence. Dal fumetto al film" (2012).

Email: matteo.rima@univr.it

L'articolo

Date sent: 15/03/2018

Date accepted: 30/04/2018

Date published: 30/05/2018

Come citare questo articolo

Rima, Matteo, "Quando la pagina è un palcoscenico: i *graphic novels* shakespeariani di Gianni De Luca", *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), <http://www.Between-journal.it/>