

## Alla ricerca di una nuova identità disciplinare. Il fumetto e la transdisciplinarietà\*

Lorenzo Di Paola\*\*

Università degli studi di Salerno

Comics - born as a mass medium and then slowly transformed into a niche space in which to experiment and almost predict the media and anthropological forms of the future - is a rich field of investigation to better understand the logic of transmedia narrative and to outline a serious and effective proposal for a study that is truly transdisciplinary. The multimedia nature of comics, which has always been able to anticipate and accompany the methods and forms of the current multimedia communications system (Frezza 1999, 2017) means that today comics are almost a 'permeable membrane' for other sectors of the cultural industry (Jenkins 2006). Indeed, low production costs and a relatively marginal position in the entertainment sector have meant that «l'immaginario su carta è stato ambito di riformulazione radicale dei generi della narrazione visiva e potenzialmente filmica. Dall' inizio del cinema digitale [...] il filo del rapporto tra film digitali e fumetti non si è mai spezzato, si è incrementato esponenzialmente, man mano che le tecnologie digitali si perfezionavano e integravano con quelle tradizionali dei media audiovisivi» (Frezza 2017, 29). This particular nature of comics, which is nurtured precisely by dialogue with other media, however, puts a strain on the efforts of those who would like to frame comics in a certain taxonomy approved by the community of scholars. The institutional weakness and the scarce disciplinary identity of the studies, therefore, depend, on the one hand, on the enigmatic, stratified and multimedia nature of comics, which constantly involves the most diverse disciplines. The strength of studies on the medium, however, lies precisely in the challenge that they can launch to the compartmentalisation of knowledge typical of the academic world, but to do this a truly transdisciplinary shared workspace is indispensable. With this paper, we intend to try to propose a transdisciplinary research practice that rejects a hierarchy of disciplines and that restores the full complexity of the object of analysis, with the hope of helping to define a new and strong disciplinary identity in which the different theoretical approaches and methodologies, far from operating in a blind autonomy, can dialogue and contribute to strengthening studies on the medium.

**Keywords:** fumetto, transmedialità, transdisciplinarietà, rimediazione

La relativamente breve storia del fumetto è una storia densa di avventure e capovolgimenti improvvisi e a saperla leggere ci ritroveremmo davanti ai nostri occhi un fantastico atlante dell'Immaginario, e degli Immaginari, che hanno nutrito per più di un secolo la nostra società. In filigrana potremmo leggere delle mutazioni dell'intero sistema mediale, dei sistemi produttivi e di consumo, delle tensioni, dei grandi traumi sociali, della realtà emotiva che anima le nostre società. Il fumetto non ha mai smesso e mai smetterà di raccontarci storie, o di interrogare il senso del nostro dirci umani; diventa indispensabile però provare a comprendere in quali 'luoghi' oggi questo medium trova gli spazi per dispiegare la propria potenza creativa e comunicativa.

Dalle prime scuole di fumetto, come la storica *Zio Feininger* (che ha visto tra i suoi docenti Paziienza, Faeti, il gruppo Valvoline) molte cose sono cambiate. Su tutto il territorio nazionale si moltiplicano e prosperano corsi, accademie e scuole dedicate alla formazione

---

\* Articolo proposto il 12/09/2019. Articolo accettato il 20/12/2019

\*\* lorenzodipaola85@gmail.com

di sceneggiatori, disegnatori, inchiostatori, coloristi, grafici e di tutte quelle figure professionali ormai capaci di spendere le proprie competenze nei settori più diversi.

Il fumetto ha conquistato spazi sempre più rilevanti e inediti grazie alla facoltà di trasmettere informazioni complesse in tempi rapidi; la sua capacità di sintesi e le sue potenzialità didattiche hanno fatto breccia anche nelle scuole di management<sup>1</sup>, nel marketing, nella formazione e aumentano i servizi offerti da fumettisti per creare sintesi visive di conferenze aziendali o campagne pubblicitarie e di marketing. In particolare sta prendendo piede anche in Italia la professione del *visual facilitator* o facilitatore visuale, una sorta di mediatore grafico in grado di trasformare in immagini le relazioni e gli interventi che si svolgono nelle riunioni aziendali, nei workshop, nelle conferenze.

Tutto questo fermento intorno alla figura del fumettista e i corsi delle varie scuole di fumetto - dedicati alla grafica digitale, al cinema d'animazione, alla modellazione 3D, al board game design, alla programmazione di videogame - mostrano come la natura dei comics oggi stia evolvendo verso direzioni nuove in linea con quella rivoluzione digitale che sta stravolgendo modalità di produzione e consumo, e le forme dei linguaggi dell'intero sistema mediale.

È palese, poi, come l'industria culturale negli ultimi tempi attinga sempre più a piene mani dall'immenso serbatoio dell'immaginario fumettistico; e non si tratta solo della gigantesca e complessa operazione portata avanti dalla *Marvel* che espande le proprie trame su ogni medium e piattaforma esistente, e che rappresenta un modello capace di scardinare le precedenti logiche di produzione e consumo costringendo buona parte dell'industria dell'intrattenimento a una radicale riconfigurazione. Oggi i fumetti che viaggiano da una piattaforma mediale all'altra con strategie e modalità varie sono tantissimi. Una delle ragioni per cui le contemporanee esperienze di storytelling transmediale trovano un'inesauribile fonte di carburante tra le pagine dei comics è sicuramente - come afferma Jenkis - l'assenza di rischi dovuta ai bassi di costi di produzione e dalla loro posizione marginale nel sistema dei media:

Una volta mainstream, i fumetti sono sempre più una forma di intrattenimento marginale (anche di avanguardia), che attrae prevalentemente studenti universitari o professionisti di istituti universitari. Mentre pochi leggono i fumetti, i loro contenuti scorrono fluidamente attraverso diverse piattaforme multimediali, trovando un vasto pubblico in film, televisione e nei giochi per computer. Qualcosa come venti volte il numero di persone sono andate a vedere il film di Spider Man il giorno della sua uscita rispetto a quanti hanno letto un fumetto di Spider Man. Come spiega Avi Arad, responsabile della divisione cinematografica della Marvel, "Non si possono guadagnare 155 milioni di dollari solo con i fanatici della Marvel". I creatori dei fumetti sono combattuti tra il desiderio di creare contenuti che attraggano l'interesse generale (per venderli ad altre società e per ampliare i propri lettori) e produrre contenuti che attraggano e mantengano i loro lettori più accaniti. I fumetti sono entrati in una fase di sperimentazione, testando nuovi temi, adottando stili diversi e ampliando il loro vocabolario di genere. Poiché il costo di produzione e quindi il prezzo della sperimentazione è inferiore nei fumetti rispetto a qualsiasi altro medium, i film e la televisione monitorano il fumetto, cercando materiali che possano condurli da un consumo di nicchia al mainstream. La distanza tra ideazione e distribuzione è molto più breve nei fumetti con il risultato che questi saranno i primi tra tutti i media a reagire ai nuovi sviluppi culturali. (Jenkis 2006)<sup>2</sup>

Credo però che la peculiare configurazione che permette al fumetto di trasformarsi in una sorta di membrana permeabile per gli altri settori dell'industria del divertimento dipenda anche dalla complessa macchina narrativo-mitologica che questo medium riesce a dispiegare. Da sempre il fumetto è riuscito a rappresentare traumi sociali e snodi critici delle nostre società (Frezza 1995), incarnando nel proprio dispositivo le rivoluzioni medialie che hanno contribuito, e che stanno contribuendo, a modificare lo statuto stesso di umanità. Supereroi, mutanti, androidi, zombie, apocalissi, ecc., diventano così le tracce di

un immaginario alla ricerca di sé stesso, di una mutazione eccitante e spaventosa che attraverso le vignette continuamente interroga la vita e le sue relazioni con l'inorganico, con la tecnologia, con la morte. È utile a questo punto riportare le parole di Alberto Abruzzese che in poche righe riesce a cogliere la delicata e per niente marginale posizione dei comics nel sistema dei media:

Cosa c'entra il fumetto? Poco o nulla, se lo inchiodiamo alle nicchie del suo consumo. Ma molto, moltissimo, [...] se si pensa al contributo eccezionale che l'immaginario dei fumetti ha dato e sta dando a quella visione post-umana del presente che assai probabilmente può diventare il campo di riflessione più utile alla nascita dei dispositivi di sperimentazione e innovazione – liminare, decentrata e dal basso – che dovrebbero rimpiazzare il vuoto di strumenti lasciato dai regimi culturali di massa e dalle loro istituzioni. Università in testa. La densa e fluttuante molteplicità dei fumetti, una volta dissolta la loro storia e una volta dispersa nell'aria la loro tradizione, occupa – forse in modo provvisorio, terminale, ma proprio per questo efficace – le zone in cui l'immaginario collettivo dei moderni è stato costretto a precipitare e ad abbandonare ogni suo detrito, ogni sua scoria. Gran parte dei territori del fumetto è roba fatta non più per politici, borghesi, guerrieri o contadini, diverse predisposizioni del lavoro intellettuale e dei suoi insediamenti residenziali, ma è roba fatta per nomadi e raccoglitori. Per i loro sciamanico andare e sostare. (Abruzzese 2008, p.27)

D'altronde questa 'permeabilità' del fumetto nei confronti dell'intero sistema mediale non è affatto cosa nuova, la contemporaneità ha solo visto affinarsi più sofisticate pratiche e complesse tecniche narrative volte a costruire coerenti e immersivi cosmi transmediali, ma sin dai suoi esordi sulla scena del divertimento statunitense i comics hanno saputo nutrire e trarre nutrimento dalle più disparate forme mediali, in una logica di rimediazione particolarmente attiva. Sin dagli esordi il fumetto riconfigura, rimedia, forme mediali precedenti e contemporanee alla ricerca di una propria identità - negli stessi modi in cui oggi "la grafica computerizzata, la realtà virtuale e il web trovano una propria specificità prendendo in prestito, rendendo omaggio, criticando o riconfigurando i loro predecessori (principalmente televisione, cinema, fotografie e pittura, ma anche stampa" (Grusin 2017, p.63) - offrendo nello stesso tempo 'carburante' mediale alle altre forme di spettacolo. Il rapporto dei primi fumetti con la scena mediale è molto ricco e sfaccettato in quanto non coinvolge unicamente il cinema e l'animazione: partiture musicali, sceneggiati radiofonici, musical e spettacoli teatrali dedicati al fumetto mostrano come le potenzialità transmediali e intermediali del fumetto non siano assolutamente una scoperta recente.

La fluidità mediale, resa oggi possibile dall'avvento del digitale e del web, può essere allora ripensata e analizzata guardando a quegli scambi e sovrapposizioni, a quei processi di rimediazione e convergenza - da sempre in atto nel fumetto - in grado di ridisegnare zone di frontiera e comuni aree mediali. Grazie ai numerosi studiosi che da diversi campi teorici e con diverse metodologie hanno esaminato e dissezionato il fumetto (Stefanelli 2012), oggi è finalmente possibile affrontare lo studio del fumetto da una prospettiva più ampia senza preoccuparsi di rivendicare l'evidente dignità culturale del medium. Fumettisti e teorici hanno a lungo lottato contro i resistenti pregiudizi della cultura alfabetica nei confronti del fumetto, si è passati così dalle forti istanze censorie ben rappresentate da Wertham e dal suo *Seduction of the innocent* (1954) ai Premi Pulitzer e candidature a prestigiosi premi letterari (nel 2018 il premio Pulitzer è stato assegnato al webcomic *Welcome to the New World*.)

Gli intellettuali che si sono dedicati allo studio del fumetto si sono però ritrovati a inseguire un medium in continua evoluzione e refrattario a ogni tentativo di definizione, i confini instabili del medium (che trova nutrimento proprio nel dialogo con altri media), la sua forma magmatica (che impedisce una codificazione universalmente accettata delle regole e dei meccanismi di funzionamento), la genealogia incerta e dilemmatica (in cui il

mistero di una ‘doppia nascita’ alimenta un dibattito apparentemente senza fine), mettono a dura prova gli sforzi di chi vorrebbe inquadrare i comics in una tassonomia certa e approvata dalla comunità di studiosi.

È evidente la mancanza di una teoria unitaria e condivisa a fronte di una pluralità di metodologie e discipline che cercano di circoscrivere il campo e che raramente dialogano tra loro. La questione è evidente già a partire dai vari tentativi di definizione che hanno quasi sempre diviso teorici e spaccato il campo in fazioni (il fumetto è solo arte sequenziale o ha anche altre caratteristiche? La presenza dei balloon è una condizione indispensabile per distinguere dall’illustrazione? La sua storia inizia negli Stati Uniti o è antica almeno quanto le narrazioni per immagini? Possiamo parlare di fumetto se sono assenti le immagini, è un medium narrativo o questa è solo una delle sue possibilità? Queste sono solo alcune delle questioni che continuano a dividere teorici e fumettisti).

Come è possibile, allora, tenere sotto lo stesso ombrello definitorio, un prodotto del XIX secolo pensato per le tavole domenicali dei newspaper statunitensi come *Yellow Kid* e un fumetto digitale del 2015 come *The Last Saturday* di Chris Ware progettato per il sito del *The Guardian*? È palese come tutto il panorama mediale e sociale in questo lasso di tempo, abbia subito una profonda metamorfosi, e come esistano differenze profonde tra i due fumetti; eppure riconosciamo facilmente entrambe le opere e le definiamo senza problemi fumetti, anche se le strutture semiotiche che governano il processo di costruzione degli spazi e delle storie è drasticamente cambiato, anche se le dinamiche dello sguardo che mettono in moto la narrazione si sono arricchite e sono state rese più complesse grazie a nuove rivoluzioni medial e percettive, anche se non leggiamo più su carta ma su schermi digitali appartenenti ai dispositivi più diversi, anche se il tono e il genere delle storie, i meccanismi di produzione e consumo, il pubblico e tanto altro ancora, è completamente diverso.

Se però riconosciamo entrambi i prodotti come fumetti, nonostante le enormi differenze, vuol dire forse che esiste una profonda e irriducibile identità del medium e che questa, evidentemente, non si nasconde nel genere delle narrazioni, nei formati fisici, nelle tecnologie a disposizione o nelle caratteristiche formali, ma in qualcosa che allo stesso tempo comprende e trascende questi fattori, nel fecondo e misterioso potere delle immagini e del disegno, nella capacità (e nella necessità) della mente di costruire e animare storie attraverso indizi disegnati e disseminati su di uno spazio, cartaceo o digitale che sia. Dicendo questo non voglio affermare che sia necessario guardare al fumetto da una posizione storica, è fondamentale infatti comprendere come il panorama sociale, culturale e mediologico configurino le diverse modalità formali, semiotiche e simboliche attraverso cui i comics si legano ai loro pubblici.

Riprendendo il principio di rimediazione di Grusin<sup>3</sup> potremmo dire che il fumetto, proprio come i nuovi media, ha sempre rimediato media precedenti e contemporanei, e che questa rimediazione ha avuto e ha fortissime influenze non solo sugli aspetti formali e narrativi ma anche sui protocolli di lettura e nel ‘contatto’ con il pubblico. Nei comics delle origini la creazione della spettatorialità si basava su tecnologie di rappresentazione antiche e/o contemporanee come l’illustrazione, le stampe d’Epinal, il vaudeville, la lanterna magica, e soprattutto il cinema; il fumetto, poi ha incamerato, nel suo cammino verso quel fondamentale processo di standardizzazione, forme e protocolli derivati dal supporto che ospita il medium e che lo connette al vasto pubblico statunitense. La stampa infatti ha effetti enormi sull’uso dello spazio visivo, sulle strutture di pensiero e sulla percezione stessa (Ong 1982), così non è azzardato affermare che molti degli aspetti formali del fumetto, i bordi delle tavole e delle vignette, la suddivisione dello spazio in

vignette e la tipica modalità di lettura da sinistra a destra e dall'alto verso il basso, derivano proprio dalle proprietà della cultura della stampa.

Il web, i personal media, le tecnologie digitali, le nuove forme di lavoro flessibile, stanno riconfigurando non solo le modalità di produzione e consumo e di conseguenza l'intero sistema editoriale ma anche le strutture spaziali e semiotiche del fumetto e le stesse modalità di lettura. Nel rimediare videogame, spazi web, infografiche, graphic design, app di messaggistica, social network e altre forme mediali contemporanee, il fumetto cerca di adattarsi alle nuove strutture cognitive che lentamente stanno riorganizzando i nostri sistemi di lettura in direzioni rizomatiche, vettoriali, pienamente immersive e partecipative. L'unica costante in questo processo fatto di continue metamorfosi e mutazioni, quindi, è forse rilevabile in quella meccanica che mette in moto lo spettacolo delle figure mentali nel gioco dialettico tra percezione e memoria, nella tensione tra continuità e discontinuità, in quella feconda ibridazione tra testo e immagine in grado di sconvolgere e scuotere il linguaggio e la narrativa. Nella recente eppure antichissima storia del fumetto, nella sua capacità di incarnare nel proprio corpo i segni di un Immaginario sfuggente e sfilacciato, nelle intime e stratificate connessioni che lo legano al colto e al popolare, all'antico e al contemporaneo e soprattutto nello stretto legame affettivo ed emozionale che lo incatena al suo pubblico, possiamo ritrovare quella che forse è l'anima del fumetto.

Non bisogna, infatti, sottovalutare l'importante coinvolgimento emotivo che lega il medium ai lettori, il modo in cui il fumetto opera affettivamente: i media, infatti, non contribuiscono unicamente a produrre conoscenza ma operano anche a livello corporeo ed emozionale creando nuove strutture cognitive e affettive che modificano in profondità l'essere umano (Grusin 2017). Ecco perché è importante, nell'analisi dell'evoluzione dei formati del fumetto, uscire da un'ottica meramente storiografica o descrittiva ed esaminare le strutture semiotiche, le modalità di costruzione della pagina e gli elementi paratestuali per comprendere in che modo di volta in volta vengono creati percorsi di senso e processi di visione/lettura, e per cogliere quelle essenziali dinamiche che permettono l'immersione dei lettori nelle narrazioni a fumetti. L'*immersione incarnata* (Kukkonen 2013) che ci trasporta *attraverso* le vignette fornisce a queste una vera e propria esistenza psico-affettiva in grado di costruire e influenzare soggettività, gruppi di persone e intere generazioni; i vari formati del fumetto sono in grado di strutturare, codificare desideri e aspirazioni, di dare forma a strutture di sentimento indelebili e pienamente formative.

Questa natura complessa, stratificata e multimediale del fumetto ovviamente chiama costantemente in causa le discipline più diverse le quali quasi mai lavorano in maniera concertata: la debolezza sul piano istituzionale e la scarsa identità disciplinare degli studi dipende, forse, soprattutto da questo. Questi studi però possono sfidare la compartimentazione dei saperi tipica del mondo accademico, ma per far questo è indispensabile uno spazio di lavoro condiviso e realmente transdisciplinare.

Le differenze tra scuole di pensiero e approcci - che oggi ostacolano il raggiungimento di una identità istituzionale del settore - potrebbero trasformarsi in ricchezza critica, in orizzonti più vasti e in una nuova identità se solo si provasse realmente a superare i propri confini disciplinari tenendo conto anche dei risultati altrui in vista di obiettivi consapevolmente condivisi.

È necessario provare a delineare un campo di studi realmente condiviso e alimentato dall'interesse di discipline vecchie e nuove (letteratura, arte, linguistica, semiotica, sociologia, mediologia, cognitivism, filosofia, storia, economia, neuroscienze, ecc.).

La sempre più evidente natura transmediale e multimediale del fumetto, la sua capacità di *passare attraverso* barriere formali, mediali e disciplinari, ha portato, negli ultimi tempi, studiosi dei più vari settori del sapere a interrogare questo medium e ad aggiornare

pratiche e metodologie d'indagine. Convegni e opere collettanee diventano così un'importante fonte di riflessione che permette di inquadrare i comics da posizioni inedite e inusuali. Sono proprio queste, attualmente, le uniche occasioni in cui è possibile sperimentare un approccio non tanto transdisciplinare quanto interdisciplinare.

In un convegno del 2017, intitolato *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*<sup>4</sup> (a cui ho avuto il piacere di partecipare nelle vesti di relatore), il tema della spazialità nel fumetto - articolato attraverso le seguenti questioni «In che modo lo spazio viene tematizzato e trasformato, potenziato o depotenziato, nella narrazione a fumetti? In quale misura il fumetto riscrive e reinventa lo spazio offrendosi come luogo di una riconfigurazione possibile, o utopica, o fantastica delle coordinate spaziali? In che modo tale riconfigurazione incide sui dispositivi di percezione? E ancora, come si modifica la rappresentazione della spazialità a fumetti entro la rete delle trasformazioni transmediali in corso?»<sup>5</sup> - ha dato vita a un intenso e proficuo dibattito in cui si sono confrontati studiosi della sociologia dei media, di cinema e fotografia, di letteratura italiana, straniera e comparata, di critica letteraria, storici, filologi e linguisti, insomma studiosi di vari settori disciplinari che spesso si sono occupati del medium. Al convegno però hanno partecipato anche specialisti 'normalmente' lontani dal fumetto come studiosi di architettura (Petrelli 2018), geografi (Peterle 2018) e esperti di farmacologia (Morelli 2018) che hanno contribuito ad ampliare lo spettro delle riflessioni e a proporre strumenti e metodi d'indagine in grado di rovesciare le usuali prospettive da cui siamo abituati a osservare il fumetto.

Ovviamente sono molti i convegni e i contributi in cui studiosi provenienti dai più svariati campi trovano uno spazio per confrontarsi ed è proprio da qui, che a mio parere, emerge l'esigenza di una ricerca transdisciplinare; non basta infatti esaminare il fumetto dall'estesa prospettiva delle varie discipline in quanto si fa sempre più necessario un coordinamento delle prospettive scientifiche.

Il fumetto richiede un allargamento dei tipici confini accademici e il passaggio da un'ottica multidisciplinare a una transdisciplinare che riconosca la complementarità del sapere e la complessità del reale evitando di istituire gerarchie e di appiattare la ricerca sui paradigmi scientifici dominanti. Siamo di fronte a un campo ancora tutto da esplorare - anche se la prima definizione di transdisciplinarietà risale agli anni Settanta (Piaget 1972) - che richiede enormi cambiamenti a un sistema universitario chiuso nei suoi settori scientifico-disciplinari e sempre più incapace di valorizzare, attraverso il dialogo, lo scambio e un serio coordinamento, le identità delle varie discipline:

Ci chiediamo [...] se i progetti formativi universitari siano in grado di sostenere *"l'occhio transdisciplinare ed extradisciplinare"* [...]. In questa prospettiva, pur movendoci nella rigorosa fiducia verso la sensatezza disciplinare, è indispensabile tracciare linee di apertura a partire da un recuperato dialogo interdisciplinare che conduca a visioni e strutture transdisciplinari. Forse ciò che appare indispensabile è soprattutto la *capacità di trasgredire*: ci manca una saggia *indisciplinarietà* [...] che non solo ci tragga fuori dalle strettoie disciplinari, ma ci obblighi a *un sano strabismo culturale* e a una *indisciplinata reazione culturale che dal sonno ci porti alla veglia*, anzi a una *vigile veglia* che impedisca *l'autismo culturale e sociale*. (Milani 2015)

Lungi dal vagheggiare una *superdisciplina* che contenga le altre, è chiaro che nel proporre un metodo di ricerca transdisciplinare diventa ancora più indispensabile costruire l'identità dell'eterogeneo campo di studi che si è andato a creare intorno al fumetto; è necessario quindi trovare il giusto spazio accademico per fondare una disciplina che per forza di cose avrà confini incerti e in divenire, ma che sicuramente può offrire molto a tutti i campi del sapere. Se nel passato studiosi e intellettuali hanno dovuto lottare con

pregiudizi e posizioni 'apocalittiche' difficili da scalfire, oggi chi si interessa al fumetto deve lottare per trovare una propria identità disciplinare in un sistema accademico che non ama e non valorizza particolarmente la contaminazione. Continuare a interrogare il fumetto, significa saper interrogare noi stessi, la nostra storia e il nostro futuro, perché in questo corpo capace sempre di rigenerarsi e di sorprenderci, possiamo ritrovare i cocci di un Immaginario collettivo ormai frantumato, nostalgie di tempi passati e perduti, e trampolini di lancio per futuri imprevedibili, entusiasmanti o terrificanti. Nei segni immobili, nel loro virtuale e mentale fluire, nello spazio bianco e nel silenzioso mormorio delle immagini, si nascondono ancora molte domande e molti interrogativi che ancora una volta potrebbero mettere in discussione certezze e gerarchie di saperi, modelli teorici e conoscenze.

## Nota biografica

Lorenzo Di Paola è laureato in Filologia moderna presso l'Università degli Studi di Napoli "Federico II". Attualmente è dottore di ricerca in Scienze della Comunicazione presso l'Università degli Studi di Salerno. Si occupa in particolare di storia e mediologia del fumetto. Ha pubblicato sulle riviste «Between» e Dante e l'arte. Dirige, insieme a G. Frezza e M. Tirino "L'Eternauta. Collana di studi su fumetti e media".

## Bibliografia

- Abruzzese, A. (2008). Sul luogo del delitto. Metafore della critica e inattualità del fumetto. In S. Brancato (a cura di), *Il secolo del fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana 1908-2008* (pp.11-25). Cisterna di Latina, Tunuè.
- Abruzzese, A. (2011). *Il crepuscolo dei barbari*, Milano, Benvivino Editore.
- Abruzzese, A. (2007). *La grande scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti: l'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema all'informazione*, Roma, Sossella editore.
- Brancato, S. (1994). *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Roma, Datanews.
- Brancato, S. (1996) Il magnifico bastardo. Critica e fumetto, connubio imperfetto. In G. Ferruccio (a cura di), *Gulp! 100 anni a fumetti: un secolo di disegni, avventure, fantasia* (pp.31-36). Milano, Electa.
- Faeti, A. (2008). *La freccia di Ulceda. Di fumetti e altro*, Roma, Coniglio Editore.
- Frezza, G. (1978). *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americani delle origini*, Roma, Napoleone.
- Frezza, G. (1987). *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, Scandicci, La Nuova Italia.
- Frezza, G. (1995). *La macchina del mito: tra film e fumetti*, Scandicci, La Nuova Italia.
- Frezza, G. (1999). *Fumetti, anime del visibile*, Roma, Meltemi.
- Frezza, G. (2008). *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*, Napoli, Liguori.
- Frezza, G. (2017). *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*, Milano, Meltemi.

- Gadducci, F. (2006). *Notes on the Early decades of Italian comic art*, San Giuliano Terme, Felici.
- Gadducci, F., Stefanelli, M. (2008). La storiografia del fumetto in Italia. In S. Brancato (a cura di), *Il secolo del fumetto. Lo spettacolo a strisce nella società italiana 1908-2008* (pp.107-126). Cisterna di Latina, Tunuè.
- Grusin, R. (2017). *Radical Mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, Cosenza, Luigi Pellegrini Editore.
- Harvey, R. C. (2005). Describing and Discarding “Comics” as an Impotent Act of Philosophical Rigor. In Jeff McLaughlin (ed), *Comics as Philosophy* (pp.14-26). Jackson, University Press of Mississippi.
- Jenkis, H. (2006) *Comics and Convergence Part One*.  
[In rete] [http://henryjenkins.org/blog/2006/08/comics\\_and\\_convergence.html](http://henryjenkins.org/blog/2006/08/comics_and_convergence.html) (Ultimo accesso 19/03/2019).
- Kukkonen, K. (2013) “Space, time, and causality in graphic narratives: An embodied approach”, in S. Daniel, T. Jan-noël (eds), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative* (pp.49-66). Berlin/Boston, Walter de Gruyter GmbH.
- Maigret, E., Stefanelli, M. (a cura di). (2012). *La bande dessinée: une médiaculture*. Parigi, Armand Colin.
- Meskin, A. (2007). Defining Comics? *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 65, No. 4, pp.369-379. doi: <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2007.00270.x>
- Milani, L. (2015). Transdisciplinarietà come progetto politico. La crisi sociale come crisi culturale e di senso, *Metis*, Anno V, Numero 1.doi: 10.12897/01.00077
- Morelli, M., (2018) “Comics and Studies on Brain Functions”, *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L.Quaquarelli, *Between*, VIII.15, DOI: <http://dx.doi.org/10.13125/2039-6597/3455>
- Piaget, J. (1972). L'épistémologie des relations interdisciplinaires. In CERI-Centre pour la Recherche et l'Innovation dans l'Enseignement (ed), *L'interdisciplinarité: problèmes d'enseignement et de recherche dans les universités. Séminaire sur l'Interdisciplinarité dans l'Université organisé par le CERI avec la collaboration du Ministère Français de l'Education national à l'Université de Nice (France) du 7 au 12 septembre 1970* (pp. 131-144). Paris: OCDE.
- Peterle, G., (2018) “Orientarsi tra le nuvole: cartografie, atlanti e pratiche mappanti nel racconto a fumetti”, *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds. G.V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15, DOI: <http://dx.doi.org/10.13125/2039-6597/3221>
- Petrelli, M., (2018) “Manifest Destiny: the American West as a Map of the Unconscious”, *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Eds.G. V. Distefano, M. Guglielmi, L. Quaquarelli, *Between*, VIII.15 (2018), DOI: <http://dx.doi.org/10.13125/2039-6597/3247>
- Stefanelli, M. (2012). Un siècle de recherches sur la bande dessinéein. In Maigret, E., Stefanelli, M. (a cura di). (2012). *La bande dessinée: une médiaculture* (pp. 17-45). Parigi, Armand Colin.

## NOTE

<sup>1</sup> Per esempio in Italia la “Fondazione Istud” - che si occupa di formazione manageriale e ricerca sul management - li ha adottati per la formazione in azienda, la business school francese “Grenoble Ecole de Management” li ha introdotti come metodo di insegnamento.

<sup>2</sup> Traduzione mia

<sup>3</sup> Analizzando i processi di rimediazione del cinema Grusin afferma: “Proprio come i nuovi media, il cinema delle origini fin dal suo principio fu impegnato in una riconfigurazione o rimediazione di media precedenti. La creazione della spettatorialità si basava su tecnologie della rappresentazione così antiche come la lanterna magica o il panorama. Nel rappresentare soggetti realistici e/o esotici, come la guerra, il viaggio o i disastri naturali, il cinema delle origini rimediava media documentari come la fotografia e la stereografia; e non appena cominciò a utilizzare forme narrative ancora rudimentali, intraprese la strada della rimediazione di opere, romanzi e altre storie familiari [...]. L’esperienza pubblica del cinema delle origini, come quella pubblica e privata dei nuovi media digitali, ha rimediato forme di intrattenimento già esistenti” (Grusin 2017, pp.50-51).

<sup>4</sup> Organizzato dal Dipartimento di Filologia, Letteratura e Linguistica dell’Università di Cagliari in collaborazione con l’Università Paris Nanterre e il Centro Internazionale del Fumetto.

<sup>5</sup> Call for paper, *Spazi tra le nuvole. Lo spazio nel fumetto*, Convegno Internazionale, Cagliari 26/27 ottobre 2017.