

Disegnare l'impossibile: immaginari e forme nel fumetto di fantascienza e fantasy

Davide Carnevale

Sapienza Università di Roma

Contact: Davide Carnevale davide.carnevale@uniroma1.it

L'attenzione del mondo accademico verso il medium del fumetto ha vissuto nel corso dell'ultimo decennio una vera e propria crescita esponenziale, facilmente misurabile sull'alto numero di nuovi studi sull'argomento presentati negli ultimi anni, così come sulla continua uscita di nuove pubblicazioni e riviste dedicate al fumetto o sul suo sempre più consueto inserimento all'interno di curricula e progetti universitari. Una crescita certamente legata al graduale affrancamento di tale interesse dalla prospettiva quasi esclusivamente semiotica che caratterizzava fino a non molti anni fa i cosiddetti *comics studies*, per lo più concentrati nella disamina degli aspetti costitutivi dell'enunciazione verbo-visiva e dei meccanismi di significazione legati al disegno, e che ha trovato i suoi maggiori sviluppi in seno – come era facile attendersi – alla comparatistica, all'ambito critico, cioè, più attento alla dimensione *inter- e transmediale* della produzione culturale contemporanea. Emblematica, in tal senso, è la costituzione già nel 2004, all'interno della International Comparative Literature Association (ICLA), della Research Committee on Comics Studies and Graphic Narrative, gruppo di ricerca permanente che ha dato fondamentale impulso – attraverso azioni che vanno dalla presentazione di panel dedicati alla nona arte nei congressi delle principali associazioni di comparatisti del mondo all'organizzazione di convegni internazionali, o ancora al patrocinio di pubblicazioni dedicate specificatamente al fumetto – alle trasformazioni all'interno dei *comics studies* a cui si accennava, prima fra tutte una prospettiva più rivolta all'oggetto di studio (così come avviene negli studi letterari e cinematografici) e non agli approcci disciplinari usati per studiare, discutere e analizzare tali oggetti.

Nel novembre del 2024, in occasione del suo ventesimo anniversario, il Research Committee on Comics Studies and Graphic Narrative, in collaborazione con il Laboratorio per lo Studio Letterario del Fumetto, ha organizzato presso l'Università Ca' Foscari di Venezia un grande convegno dal titolo *Framing the Unreal. Exploring Graphic/Visual Science Fiction and Fantasy*, dedicato, significativamente, alla dimensione semantica del fumetto, e nello specifico alle declinazioni fantastiche, fantascientifiche e orrorifiche della sua produzione, con l'intenzione di dare conto di una materia che appare costitutiva del linguaggio fumettistico stesso sin dalle sue origini. Questo evento, tra i più grandi mai organizzati nell'ambito specifico dei *comics studies*, collocato in una cornice d'eccezione come Venezia, città italiana tra le più legate alla nona arte, ha visto la partecipazione di studiosi di primo piano nel panorama internazionale quali, per citarne solo alcuni, Daniele Barbieri, Pawel Frelik, Joanna Davis-McElligatt, Ana Merino, Scott Bukatman e Noriko Hiraishi.

Questa sezione della rivista accoglie, nell'intenzione di offrire un saggio dell'eterogeneità e della ricchezza delle prospettive affrontate nell'ambito del convegno, una selezione degli interventi in lingua italiana

presentati durante la prima giornata di lavori. A differenziare tra loro queste proposte non sono solo gli argomenti affrontati, ma anche gli approcci teorici adottati: si passa dalla prospettiva musicologica del saggio di Alessia Bellettini, che analizza le influenze musicali in *Poema a fumetti* di Dino Buzzati, all'attenzione alla dimensione transmediale nella disamina che Delphine Gachet fa delle trasposizioni fumettistiche del romanzo *1984* di George Orwell, o ancora dall'applicazione della teoria dei generi nello studio della riproposizione degli stilemi del fantasy nelle riscritture a fumetti delle opere di Italo Calvino e Licia Troisi, apprezzabile nell'articolo di Mariangelo Lando, all'attenzione rivolta da Marco Malvestio alla metatestualità di opere che propongono una finzionalizzazione della figura di Lovecraft, per arrivare infine all'approccio più storiografico che Paolo Prezzavento impiega nel ricostruire la vicenda editoriale del fumetto italiano *Ranxerox*.

Nel loro insieme, i saggi qui raccolti restituiscono un quadro esemplificativo dello stato attuale degli studi sul fumetto, mettendo in evidenza il grado di maturità teorica e metodologica ormai raggiunto da tale ambito di ricerca. La varietà degli oggetti di indagine affrontati, così come degli strumenti teorici adottati, testimonia il consolidarsi dei *comics studies* come campo di studi pienamente maturo e autonomo, in grado di collocarsi con consapevolezza critica nel più ampio dibattito contemporaneo sulla produzione culturale.