

# La narrazione fantasy. Echi letterari (Calvino e Buzzati) nelle *Cronache del Mondo Emerso a fumetti* di Licia Troisi

**Mariangela Lando**

Università Ca' Foscari

---

Contact: Mariangela Lando [mariangela.lando@unive.it](mailto:mariangela.lando@unive.it)

---

## ABSTRACT

The great passion for the fantasy genre and for comics of the author Licia Troisi is immediately perceived by reading her work entitled *Cronache del Mondo Emerso*. From the very first lines the reader relives images that seem to immediately take shape and dialogue. In the wake of this successful narrative test, the author then successfully dedicated herself to comics through the publication of *Cronache del Mondo Emerso - Le nuove avventure di Nihal e Il Viaggio di Nihal* in comics. The comics are steeped in adventure, suspense, magic and sudden twists and turns; here the characters and in particular the protagonist Nihal, demonstrate courage, resourcefulness, dynamism and great temperament. The proposed analysis aims to investigate the connections and ways in which the adaptation in the form of a graphic novel of *Cronache del Mondo Emerso* fits into a broader context of narrative innovation and female representation. In this perspective, the investigation compares this work with other classics in the field, such as Dino Buzzati's *Il deserto dei Tartari* and Calvino's *Trilogia*, in order to highlight how these adaptations can contribute to redefining the narrative models and roles of female figures, even in the contemporary media environment.

## Keywords

Desert, Nihal, comics, female character, Buzzati, Calvino.

## Introduzione

Licia Troisi, dopo aver conseguito una laurea in astrofisica, si è rapidamente affermata nel panorama editoriale italiano nel settore della narrativa fantasy e dei fumetti, grazie alla pubblicazione di opere di

grande successo e di rilevante impatto critico. In particolare, il suo romanzo *Cronache del Mondo Emerso* ha riscosso un notevole riscontro di pubblico, vendendo oltre 200.000 copie nelle prime tre edizioni e ricevendo numerose recensioni positive su riviste specializzate e quotidiani di settore. La versione fumettistica dell'opera ha ulteriormente consolidato il successo del ciclo, vendendo circa 50.000 copie nel primo anno e ottenendo il riconoscimento della critica per l'originalità e la qualità grafica delle illustrazioni. Un elemento centrale di questa produzione narrativa è Nihal, una giovane guerriera, mezzelfa sopravvissuta a uno sterminio orchestrato da un perfido Tiranno, che si confronta con le proprie origini e la propria identità. Un tratto comune delle narrazioni fantasy è la presenza di protagonisti che intraprendono un cammino di crescita, di scoperta di sé o di missione. Riflettendo una tensione tra l'individuale e il cosmico, questi personaggi sono spesso chiamati a confrontarsi con sfide che implicano un processo di trasformazione interiore. La loro evoluzione rappresenta un elemento centrale, in quanto incarnano il percorso di affermazione dell'identità, la lotta tra forze opposte come bene e male, ordine e caos, o destino e libero arbitrio. Tale dinamica permette di esplorare le complessità della condizione umana attraverso il prisma della crescita personale e della ricerca di senso. Nihal intraprende un viaggio di scoperta che mette in discussione i ruoli tradizionali delle donne in letteratura e nei fumetti. La sua presenza, affiancata dal fedele Sennar, sfida gli stereotipi e mostra come le eroine possano essere protagoniste di azione, introspezione e sentimenti autentici.

In un panorama più ampio, si osserva che, tradizionalmente, i ruoli femminili nei fumetti sono stati spesso relegati a figure stereotipate o secondarie.

Tuttavia, negli ultimi decenni, le protagoniste femminili hanno assunto ruoli di rilievo, combattono alla pari con i loro coetanei maschili, attraversando ambienti misteriosi e vivendo intense lotte interiori. Le figure femminili nelle graphic novel sono spesso raffigurate come donne belle, intelligenti, coraggiose e valorose: esempi iconici come Wonder Woman, Batwoman, Eva Kant e Catwoman dimostrano la varietà di modelli femminili presenti nel settore, capaci di mostrare forza, astuzia e vulnerabilità. Queste eroine emergono come protagoniste attive dell'azione, detentrici del destino del proprio popolo e del mondo, e contribuiscono a ridefinire il ruolo della donna nel mondo dei comics come figure complesse e versatili.

L'analisi proposta si propone di indagare le connessioni e le modalità attraverso cui l'adattamento in forma di graphic novel di *Cronache del Mondo Emerso* si inserisca in un contesto più ampio di innovazione narrativa e di rappresentazione femminile. In tale ottica, l'indagine confronta questa opera con altri classici del settore, quali *Il deserto dei Tartari* di Dino Buzzati e la *Trilogia* calviniana, al fine di evidenziare come tali adattamenti possano contribuire a ridefinire i modelli narrativi e i ruoli delle figure femminili, anche in ambito mediatico contemporaneo.

## Il deserto

L'ambientazione desertica ricorrente nei fumetti di Licia Troisi assume un ruolo di fondamentale importanza nella costruzione narrativa perché rappresenta non soltanto uno sfondo geografico, ma anche un elemento simbolico ed emotivo che accompagna e influenza lo sviluppo delle vicende e dei personaggi. In particolare, l'elemento desertico si configura come uno spazio di attraversamento e di sfida, che richiama, ad esempio, le suggestioni dell'opera di Dino Buzzati, *Il deserto dei Tartari*, un classico della narrativa italiana che si inserisce nel filone del surreale e del fantastico. In quest'opera, il deserto assume una valenza metaforica, simbolo di attesa e di incertezza di un destino incombente che si manifesta attraverso atmosfere sospese e immagini inquietanti.

Nel caso delle trasposizioni a fumetto di questa opera, curate da Pasquale Frisenda e Michele Medda nel 2024, il deserto viene rappresentato come una componente integrante della narrazione visiva. Le vignette dedicano ampio spazio all'immagine sfocata e indefinita del paesaggio desertico, catturato nelle diverse ore del giorno e della notte, con un'attenzione particolare ai dettagli e alle prospettive, che conferiscono profondità e realismo alle scene. Gli sfondi non sono semplici elementi di riempimento, ma sono parte attiva della narrazione, in grado di comunicare l'atmosfera e il tono emotivo di ogni scena; svolgono quindi un ruolo fondamentale nel contestualizzare gli eventi e nel creare un senso di immersività nel lettore.

In modo analogo, nei fumetti di Licia Troisi, Nihal si distingue come una figura forte e luminosa, spesso collocata al centro della scena, con il colore sabbioso del deserto che si riflette nel suo abbigliamento e nel suo volto, simbolo della sua indomita volontà di affrontare le avversità e di raggiungere l'oasi desiderata, fonte per lei di rigenerazione. La rappresentazione visiva del deserto contribuisce a sottolineare il carattere di Nihal come guerriera e il paesaggio diventa un elemento di connessione tra l'ambiente e il personaggio: in questo modo si rafforza il ruolo di protagonista legata a un mondo inospitale e difficile.

Il percorso di Giovanni Drogo verso la Fortezza Bastiani può essere inteso come un processo inizialmente tranquillo, che si trasforma gradualmente in un viaggio di tensione e inquietudine. La fortezza appare come un luogo solido e deserto, ma anche carico di presagi oscuri, come l'immagine ricorrente del corvo, simbolo di morte e di sventura, appoggiato su un ramo secco.

Questa visione, spesso evidenziata dagli illustratori, si ripresenta anche nei fumetti di Troisi, come nel racconto *La Rabbia*. Il deserto, in entrambe le narrazioni (*Cronache del Mondo Emerso* e *Il deserto dei Tartari*) funge da spazio di osservazione privilegiato: alimentato da un senso di attesa angosciante, Drogo percepisce, senza poter distinguere con chiarezza, segnali di eventi futuri. Le sensazioni del protagonista sono spesso riferite a elementi impalpabili e indistinti, come sagome senza nome, che anticipano l'arrivo di un conflitto imminente. Questa atmosfera di tensione si intensifica con il susseguirsi di eventi traumatici, quali l'uccisione di Carlo Morel, accusato ingiustamente di furto e di insubordinazione: si diffonde un clima di sospetto tra i soldati, nutrito da teorie discutibili circa un'imminente guerra nel deserto.

In *Cronache del Mondo Emerso* l'azione riveste un ruolo centrale: le sequenze di combattimento sono caratterizzate da una narrazione dinamica, con vignette ricche di effetti onomatopeici che accentuano l'immediatezza e la visceralità degli scontri. Nihal si presenta come una guerriera sicura di sé, dotata di forza e determinazione, capace di affrontare e superare le minacce con coraggio. Uno degli episodi più significativi, lo scontro con il crudele Ehlum, si conclude con una scelta di pietà da parte di Nihal: nonostante la possibilità di ucciderlo, lei decide di risparmiarlo, dimostrando una nobiltà d'animo che si riflette anche nel rispetto della vita nemica.

Se nel contesto buzzatiano il deserto rappresenta inizialmente un luogo di passaggio, funzionale all'arrivo alla fortezza, successivamente si configura come il motore narrativo che alimenta tutte le sequenze successive: all'interno della roccaforte, i personaggi emergono e scompaiono in modo inquietante, creando un senso di instabilità e di minaccia costante. La fortezza diventa quindi il punto di osservazione dal quale si scruta il deserto in lontananza, alla ricerca di segnali di un nemico imminente. La cartina introduttiva dei fumetti di Troisi amplia questa visione, delineando un mondo complesso e articolato: il Grande Deserto si estende e ingloba vari territori, quali Propaggini del Grande Deserto, Terra della Notte, Terra del Sole, delle Rocce, del Vento, dell'Acqua, oltre a promontori, cascate, foreste e scogliere. Si affaccia così un universo ricco di luoghi simbolici e narrativi che costituiscono lo scenario principale delle avventure di Nihal e degli altri personaggi nel Mondo Emerso.

Il deserto si configura, pertanto, come un elemento dinamico e multifunzionale, che attraversa l'intera narrazione in qualità di spazio di prova e di combattimento, nonché quale simbolo di attesa, incertezza e minaccia imminente. Esso si rivela come un ambiente mai statico, capace di assumere significati diversi a

seconda delle circostanze narrative e delle prospettive adottate, e rappresenta così un elemento fondamentale per la caratterizzazione dei personaggi e per lo sviluppo della trama. Uno degli aspetti più ricorrenti nelle opere fantasy è la creazione di ambienti sovranaturali o simbolici, distinti dalla realtà quotidiana, i quali offrono scenari di riflessione e di narrazione alternativi. Questi mondi immaginari, come quelli creati da Troisi e Buzzati, si configurano come spazi di sperimentazione che fungono da catalizzatori per lo sviluppo di storie avventurose.

## La guerra

Il tema della guerra costituisce un elemento centrale nelle narrazioni prese in esame e consente un'analisi profonda delle sue molteplici implicazioni e delle sue conseguenze sull'individuo e sulla collettività. Dal lavoro di Licia Troisi emerge una riflessione approfondita sulla natura e sulle conseguenze della guerra, che trascendono il semplice scontro bellico sui campi di battaglia. La guerra si insinua nelle pieghe più intime di un popolo e di un mondo, penetrando nelle strutture profonde, corrodendo e provocando trasformazioni irreversibili che le rendono pressoché irriconoscibili rispetto alla loro identità originaria. Nel contesto delle *Cronache del Mondo Emerso*, tale processo si manifesta con evidenza: il pianeta viene più volte modellato dall'azione bellica, che lo tiene sotto il controllo di forze imprevedibili e incontrollabili, come una marionetta il cui destino è manovrato in modo mutevole dal caso e dal destino. In questa prospettiva, si evidenzia come la guerra non costituisca soltanto un evento esterno, ma rappresenti un fenomeno capace di permeare la psiche collettiva e di alterare le strutture sociali e morali di una comunità. A riguardo Varen, uno dei personaggi principali, afferma: «Ho sempre creduto che la libertà sia tutto nella vita. Far morire il seme della libertà che ogni uomo ha nascosto nel cuore è un delitto. Ma quella gente non voleva la libertà. Voleva essere comandata, voleva qualcuno davanti a cui inginocchiarsi» (Zanzi 2010, 4-5). Questa citazione evidenzia come la guerra possa essere anche un'epifania di un desiderio di sottomissione, di una perdita di autonomia e di un bisogno di trovare un leader che offra sicurezza e identità, anche a costo di rinunciare alla libertà autentica.

Nihal si trova costretta a combattere per vendicare l'estirpazione del proprio popolo e affronta un percorso segnato da crudeltà e sacrifici. La guerra rappresenta per lei il principale ostacolo nel suo cammino di crescita e di affermazione personale.

Dopo aver sterminato i mezzelfi, il Tiranno introduce sulla Terra il popolo dei Fammin, creato dalla sua perfidia; il regno si caratterizza dalla totale assenza di desiderio di pace o di libertà. Gli abitanti appaiono come semplici strumenti del Tiranno, guidati e comandati da un potere assoluto e si prostano in segno di sottomissione. Questo comportamento suscita in Nihal un profondo senso di irritazione e di ingiustizia, inducendola a trovare conforto nell'Ordine dei Cavalieri di Drago. I draghi, simboli di generosità e altruismo, incarnano la pura libertà, rappresentata dal loro volo nel cielo blu infinito. Raggiungendo un traguardo che rappresenta per lei motivo di grande orgoglio e riconoscimento, grazie alla sua determinazione, Nihal diventa la prima donna a conseguire il titolo di Cavaliere di Drago presso l'Accademia.

La figura della guerriera si configura come strettamente legata a un senso di missione: opponendosi alle forze del bene e del male, Nihal desidera contribuire alla trasformazione del Mondo Emerso in un regno di pace. La narrazione di Troisi si distingue per la ricchezza di significati morali e simbolici. La protagonista, oltre a lottare per ritrovare le proprie origini, si impegna quindi a cambiare le mentalità e i valori di coloro che la circondano. È un'eroina temeraria, che sfida ogni pericolo con la consapevolezza di essere nel giusto. La sua lotta è un atto di resistenza e di speranza, in un mondo segnato dalla violenza e dalla sopraffazione. Tuttavia, questa battaglia comporta anche un costo personale: Nihal si confronta con il

dolore della perdita, in particolare con la morte dell'amato Fen, Cavaliere di Drago e suo alleato, che muore per difendere gli ideali in cui entrambi credevano. Questo lutto rappresenta uno dei momenti più toccanti e significativi del suo percorso, e si evidenzia come la guerra, oltre a distruggere, possa anche forgiare il carattere e rafforzare le convinzioni di chi combatte.

Ne *Il deserto dei Tartari* di Buzzati, il tema della guerra appare come un'aspettativa annunciata e lungamente sperata, un'ossessione che condiziona molto i protagonisti e permea le loro vite senza mai concretizzarsi realmente. La guerra, in questo contesto, diventa una metafora dell'attesa e della vana speranza di un evento decisivo che dia senso all'esistenza. Per Drogo, la battaglia costituisce l'unica condizione possibile di conferimento di significato alla propria esistenza; in tale prospettiva, l'attesa di un conflitto si trasforma in una vera e propria ossessione. Egli, insieme ai suoi commilitoni, trascorre quotidianamente le ore all'interno di una guarnigione che si limita a consumare l'esistenza senza intraprendere azioni decisive. Dopo trent'anni di servizio, dapprima come maggiore e successivamente come vicecomandante della Fortezza, Drogo giunge alla consapevolezza che la tanto desiderata guerra rimarrà soltanto un'idea sfocata, un sogno irrealizzato che si dissolve nel fluire inesorabile del tempo. Questa condizione di attesa e di rinvio si configura come una rappresentazione dell'assurdità e della tragicità del conflitto bellico, inteso come elemento che conferisce senso e scopo alla vita umana, ma che, al contempo, si presenta come un miraggio irraggiungibile, spesso relegato all'orizzonte come un'illusione destinata a svanire.

Analogamente, nel regno di Nihal si evidenzia come molti individui non desiderino realmente la pace, ma siano mossi dal semplice piacere di uccidere o di esercitare il potere. La guerra, in questa accezione, si interpreta come un fenomeno intrinseco alla natura umana, un'ombra persistente che si ripresenta anche quando le condizioni esterne sembrano favorire la pace. Sia Troisi che Buzzati invitano a riflettere sulla complessità del tema bellico e di come la guerra possa essere analizzata come una condizione interiore, un impulso che può affiorare anche in assenza di un conflitto reale, alimentato da desideri di dominio, paura o cieca violenza. I personaggi, inoltre, sono frequentemente chiamati ad affrontare sfide che richiedono un processo di trasformazione interiore. La loro evoluzione costituisce un aspetto centrale poiché rappresenta il percorso di affermazione dell'identità. Tale dinamica consente di esplorare le complessità della condizione umana attraverso il prisma della crescita personale e della ricerca di senso.

L'analisi degli adattamenti a fumetti in altre opere di Italo Calvino rivela come la rappresentazione della guerra assuma un ruolo centrale e pervasivo sempre, influenzando profondamente la struttura narrativa e i livelli interpretativi delle opere stesse. In particolare, nel caso di *Il sentiero dei nidi di ragno*, (De Conno 2023) la guerra viene descritta attraverso immagini suggestive e simboliche che evidenziano l'impatto del conflitto sulle scelte e sui percorsi psicologici dei personaggi. La rappresentazione visiva diventa uno strumento potente per sottolineare il ruolo determinante della guerra nel definire le dinamiche narrative e i processi di crescita individuale.

In *Le città invisibili* (McKean 2023) Calvino utilizza la metafora delle città come allegoria delle tensioni sociali e politiche derivanti da guerre, attraverso scene di distruzione e resistenza che sottolineano l'influenza del conflitto sulla struttura culturale e urbana delle comunità. Calvino, in un'intervista del 1965, aveva rivelato di aver concepito originariamente *Le cosmicomiche* ispirandosi proprio ai comics. Questa rappresentazione evidenzia la duplice natura dei conflitti come forze di crescita e di crisi. Assumendo un ruolo simbolico e drammatico volto a rafforzare temi quali lotta, il destino e la sopravvivenza, si può affermare come negli adattamenti a fumetti delle opere calviniane, la guerra si manifesti frequentemente attraverso simboli e immagini che trascendono la semplice narrazione, e la rappresentazione visiva dei conflitti si configuri come uno strumento efficace per arricchire i livelli interpretativi; ciò favorisce una lettura più riflessiva e coinvolgente delle opere, e contribuisce a una comprensione più profonda delle tematiche calviniane.

Per quanto concerne gli aspetti formali, nella *Trilogia* gli illustratori hanno scelto di mantenere l'intero testo calviniano, includendo i numerosi dialoghi presenti nella narrazione di partenza. Questa scelta permette di conservare la fedeltà all'opera originale e di preservarne la complessità narrativa, ma ciò comporta anche un incremento della densità visiva: la presenza di un testo denso di dialoghi rende la lettura delle immagini più complessa, richiedendo al lettore un'attenta integrazione tra elementi visivi e verbali. La difficoltà non deriva dalla complessità stilistica o strutturale del linguaggio, quanto piuttosto dalla molteplicità di informazioni e dalla ricchezza di dettagli contenuti, che richiedono una lettura attenta e riflessiva.

Calvino, attraverso l'uso dell'ironia, rivela significati morali più profondi, spesso sottolineando le contraddizioni e le ambiguità insite nelle vicende narrate. Nel caso di *Medardo di Terralba*, ad esempio, lo scoppio di una bomba lo rende, simbolicamente, metà buono e metà malvagio, metafora delle dualità interiori dell'individuo e delle lotte tra bene e male che pervadono l'animo umano. La figura di Medardo si configura come una rappresentazione allegorica di questa conflittualità, e il suo percorso diventa un'immagine della lotta tra opposti, in un processo di integrazione e di ricerca di equilibrio morale.

Analogamente in *Cronache del Mondo Emerso* Nihal affronta temi quali la crudeltà, la menzogna e la perfidia, aspetti che lei incontra nel suo viaggio alla ricerca delle proprie origini. La figura di Nihal rappresenta un esempio di crescita e formazione morale, in un percorso caratterizzato da una forte tensione tra l'innocenza e la scoperta della realtà dura e spesso crudele.

Nihal, in particolare, si mostra disposta a tutto pur di scoprire la verità, anche mettendo a rischio la propria vita, spinta da un desiderio di conoscenza che diventa simbolo di ricerca identitaria. La sua vicenda si traduce come un esempio di crescita soggettiva, che si realizza nell'attraversamento di emozioni profonde e il superamento di limiti personali. Tutto ciò contribuisce a delineare la complessità psicologica del suo personaggio.

Dal punto di vista narratologico, l'evoluzione di Nihal si può leggere come un passaggio dalle battaglie interiori, a un coinvolgimento in eventi di maggiore gravità e complessità, quali le sanguinose battaglie contro le truppe tiranniche. La perdita del padre e la rivelazione dell'adozione rappresentano momenti di svolta che generano in Nihal sentimenti di rabbia, delusione e disillusione, ma che al contempo si traducono in strumenti di motivazione e di resistenza nelle sue lotte contro il male. La spada che impugna, simbolo di giustizia e di protezione del suo popolo, si presenta come un emblema della sua aspirazione a un ideale di bene e come un conflitto interno tra passato e desiderio di redenzione.

Un tratto distintivo di queste opere analizzate è l'interrogarsi sul senso dell'esistenza, sulla provenienza e sul destino dei personaggi, attraverso scene che mettono in discussione la stessa natura della realtà. Questi testi favoriscono un senso di meraviglia e di scoperta, stimolano il lettore a riflettere sulla propria condizione e sulla possibilità di accedere a dimensioni di senso più profonde. La tensione tra ciò che è conosciuto e ciò che resta ignoto alimenta la fascinazione per il mistero e rafforza il ruolo del fantastico come strumento di indagine filosofica.

Inoltre, i fumetti sono ricchi di elementi visivi, dinamici e di colpi di scena, che potenziano la narrazione e ne aumentano l'impatto emotivo.

## Il disagio esistenziale

Drogo ha trascorso l'intera esistenza in un continuum di disagio esistenziale, un tema che può essere rintracciato anche nella prima parte del romanzo della *Trilogia* calviniana *Il Barone Rampante* (Colaone e

Milano 2023). La figura di Cosimo Piovasco di Rondò, primogenito di una nobile famiglia, si configura come emblematico esempio di un individuo che, in modo radicale, si confronta con le imposizioni e le convenzioni dell'ambiente aristocratico, manifestando un rifiuto profondo e deciso di tali costrizioni. La decisione di Cosimo di abbandonare la vita di corte, rifiutando di mangiare un piatto di lumache imposto dal padre, segna l'inizio di una scelta esistenziale estrema: quella di vivere stabilmente sopra un albero, come forma di protesta e di affermazione della propria autonomia.

Questa scelta di distacco dalla vita nobiliare non si traduce tuttavia in una condizione di isolamento totale, bensì rappresenta piuttosto un punto di snodo attraverso il quale il protagonista intraprende un percorso di esplorazione sulle possibilità dell'esistenza. La sua posizione privilegiata, in apparenza di isolamento, si rivela un'area di contatto e di interazione con un mondo ricco di imprevedibilità e di nuove conoscenze. Cosimo si lascia attraversare dalla curiosità e dall'istinto di scoperta, e affronta le sfide di una vita in cui si adopera per procurarsi cibo e vestiti come un uomo primitivo, incontrando individui provenienti da ambienti e culture diverse, spesso eccentrici e marginali rispetto alla società aristocratica che egli ha abbandonato.

Il suo distacco dalla vita di corte, lungi dall'essere una fuga dalla realtà, assume quindi il significato di una scelta consapevole e voluta. La sua relazione con il mondo circostante si arricchisce di esperienze nuove, tra avventure e incontri, che lo portano a sviluppare una visione della vita più autonoma e autentica. In tale contesto, Cosimo si innamora di Viola, una giovane donna ancora fortemente legata alle sue origini nobili, mentre egli stesso sente di aver superato il bisogno di appartenere a quella classe sociale. La dicotomia tra il suo passato aristocratico e il presente di autodeterminazione si traduce come un elemento centrale del suo percorso di crescita.

Per quanto riguarda Nihal si assiste a una brusca e violenta frattura con il passato, rappresentata dall'amputazione di ogni legame con le proprie origini. La ragazza percepisce che il suo obiettivo più alto è il ritorno alle radici amate, un desiderio di riconnessione con un mondo che ha perduto o che ha abbandonato. Invece, per Cosimo, l'allontanamento dall'ambiente aristocratico assume una valenza di scelta volontaria e di affermazione di sé. La sua convinzione nel proprio percorso lo trasforma da giovane di corte a impavido eroe, simbolo di una libertà conquistata attraverso il distacco e la determinazione.

I protagonisti di queste narrazioni incarnano figure di individui che, attraverso percorsi di rottura con il passato e di rifiuto delle convenzioni sociali, trovano una propria autenticità e una nuova dimensione di esistenza, segnando un percorso di crescita e di ricerca di senso che si configura come un'autentica esplorazione dell'io e del mondo.

## Il colore

Le illustrazioni che riguardano le vicende di Nihal, soprattutto quelle incentrate sulla rappresentazione della rabbia, si distinguono per l'uso di tonalità scure e intense. Evocando atmosfere funeree e di grande tensione emotiva, accentuate ulteriormente da una pioggia battente che intensifica la sensazione di desolazione e di tumulto interiore, molte scene di drammatica azione sono spesso immerse in sfondi nero carbone e viola scuro.

Gli illustratori dimostrano una notevole abilità nel maneggiare le sfumature cromatiche, passando dal rosso al nero, per veicolare emozioni di forza, sdegno e violenza. È il caso, in particolare, della copertina della storia *La rabbia. Le nuove avventure di Nihal*, dove il fondo rosso fuoco e il simbolo dei corvi in volo si configurano come elementi simbolici di potenza e di ribellione, richiamando anche le immagini

dell'ingresso alla Fortezza Bastiani di Giovanni Drogo. Analogamente, l'uso del rosso e del nero contraddistingue la rappresentazione di Medardo di Terralba di Calvino, dove il mantello nero assume una valenza ambivalente: da un lato, suggella la presenza del male, dall'altro, allude a una mancanza, a un vuoto che si frappone tra il personaggio e la sua identità.

La narrazione a fumetti ispirata alle opere di Calvino si configura come un processo strettamente ancorato al testo originale, nel quale le illustrazioni assumono un ruolo interpretativo e simbolico fondamentale. In questo contesto, l'impiego del colore diventa uno strumento espressivo di primaria importanza, in grado di delineare le variazioni emotive e narrative che attraversano la vicenda del protagonista. Si osserva un passaggio dalle tonalità verde boschivo, che richiamano ambientazioni naturali e aspetti più ancestrali, a un viola intenso, utilizzato per rappresentare le azioni svoltesi all'interno di ambienti chiusi come il palazzo, che evidenziano così un senso di mistero e di introspezione.

L'intensificarsi del verde acceso, in occasione dell'arrivo di altri personaggi sulla scena, accentua la sensazione di vitalità e di tensione: esempio emblematico è la scena in cui Cosimo si procura un berretto e si avventa su un animale selvatico per ottenere la pelliccia. Contribuendo a creare un senso di urgenza e di spontaneità questa scelta cromatica sottolinea l'immediatezza e la forza delle azioni. Al contrario, si passa a tonalità più delicate e morbide nel momento in cui si sviluppa l'incontro con il mondo femminile che riflette la natura più intima e riflessiva di tale confronto. I ricordi e le memorie vengono rappresentati con sfumature intermedie tra il nero e il marrone, che suggeriscono una dimensione di introspezione e di nostalgia, intrisa da un senso di profondità emotiva. Nel corso dell'intera narrazione a fumetti, le scene risultano ricche di didascalie e vignette monologanti, strumenti che contribuiscono a rafforzare l'aspetto riflessivo e guidano il lettore a decodificare i messaggi presenti nel testo. L'uso sapiente del colore e delle tecniche illustrative nei fumetti calviniani e nelle storie di Nihal costituisce un elemento importante che arricchisce e approfondisce la narrazione, creando un'interazione tra immagini e testi che coinvolge emotivamente il lettore e permette di esplorare le molteplici dimensioni dell'animo umano e delle atmosfere narrative.

Possiamo quindi affermare che le opere di Licia Troisi, in particolare *Cronache del Mondo Emerso*, insieme a classici della letteratura come *Il deserto dei Tartari* di Dino Buzzati e la *Trilogia* di Italo Calvino condividono elementi strutturali e tematici che contribuiscono a delineare un quadro complesso del fantastico come ambito letterario.

Per comprendere meglio questa varietà, ci si può riferire alle teorie di Edward James e Farah Mendlesohn, esposte nel volume *Fantasy Literature* (2012), che offrono un quadro utile per inquadrare i diversi modi in cui il fantasy si manifesta nella letteratura.

James e Mendlesohn propongono l'immagine del fantasy come un insieme di testi che si distribuiscono lungo un "fuzzy set" (insieme sfumato), con al centro le storie più impossibili, e ai confini quelle che contengono meno elementi fantastici. Questo approccio consente di analizzare il fantasy non come un genere rigidamente definito, ma come vasta un'area narratologica i cui testi possono condividere tratti fondamentali, pur presentandosi in forme e sfumature molto diverse.

Attraverso questa prospettiva, i racconti analizzati si collocano in punti diversi di questo continuum: le *Cronache del Mondo Emerso* esplorano un universo ricco di miti, di ricerca di un destino collettivo e di tematiche di eroismo e lotta contro il male, tipici di una narrazione che si colloca più verso il nucleo "impossibile" del continuum. La loro complessità strutturale e tematica riflette l'uso di elementi fantastici che operano come simboli di crescita personale e di scoperta di sé.

*Il deserto dei Tartari* di Buzzati introduce un senso di attesa e di tensione silenziosa, creando un mondo in cui il viaggio e la ricerca di senso si protraggono nel tempo senza una conclusione definitiva. Questa

caratteristica lo colloca più verso i confini del continuum, dove la linea tra reale e fantastico si fa più sfumata e ambigua.

La *Trilogia* di Calvino si inserisce in un'analisi sulla condizione umana, il destino e l'inevitabilità del fato, temi che si relazionano alla lotta tra bene e male, tra destino e libertà. La riflessione si colloca in una zona del continuum dove il fantastico si intreccia con la realtà quotidiana, creando narrazioni che spesso sfumano nell'allegoria e nell'interpretazione simbolica.

Contribuendo a definire un panorama complesso e articolato, le teorizzazioni di James e Mendlesohn ci permettono di interpretare i racconti presi in esame come parti di un insieme indistinto in cui il fantastico si manifesta con diverse intensità e modalità.

## Riflessioni conclusive

Le opere a fumetti di Licia Troisi costituiscono una significativa innovazione nell'ambito dell'editoria contemporanea, soprattutto per la capacità di coinvolgere un pubblico ampio attraverso la creazione di trame avvincenti e ricche di suspense. Alimentando così un senso di attesa e di novità, la narrazione si rivela particolarmente efficace poiché, ancorché ancora in corso, lascia il lettore in attesa di conoscere l'epilogo delle vicende. La protagonista, Nihal, incarna un modello di eroina giovane e coraggiosa, alla quale molte lettrici possono facilmente identificarsi: non si distingue per caratteristiche fisiche convenzionali connesse solo a femminilità e seduzione, bensì possiede una personalità complessa e un temperamento unico, che la rendono un esempio di femminilità autentica e di forza interiore. Nihal ci guida nel proprio mondo, immergendoci in atmosfere cariche di suggestione e di avventura, creando così un legame empatico tra personaggio e pubblico.

Per quanto concerne la lettura di fumetti ispirati alle opere di Dino Buzzati, si può osservare come essa rappresenti un'esperienza sorprendente e funzionale alla comprensione delle tematiche dell'autore. La narrativa buzzatiana, caratterizzata da una scrittura densa di divagazioni e digressioni, si presenta di difficile fruizione: il lettore può incontrare difficoltà nel ricostruire un filo logico continuo, a causa della complessità di alcuni passaggi. La versione a fumetti si distingue, invece, per una maggiore coerenza nell'illustrazione, che permette di sintetizzare le parti narrative più ostiche e di privilegiare scene chiave, considerate fondamentali per cogliere il significato complessivo dell'opera. Questa strategia di adattamento consente di veicolare efficacemente i messaggi più profondi e complessi dell'autore, rendendo la storia più accessibile e coinvolgente.

Analogamente, anche per quanto riguarda la trilogia calviniana, la trasposizione in formato fumettistico si rivela più incisiva e scorrevole rispetto alla narrazione letteraria. La rappresentazione visiva permette al lettore di focalizzarsi sui momenti salienti, facilitando l'interpretazione dei molteplici livelli di significato sottesi alla trama. Un elemento condiviso è la capacità di evocare un senso di meraviglia e di stupore dinanzi all'ignoto. Questi testi invitano a una maggior apertura mentale e curiosità verso l'universo e l'esistenza, favorendo la scoperta di realtà nuove o di verità profonde. La meraviglia, come motore della narrazione fantastica, diventa così un veicolo per stimolare l'immaginazione e la riflessione, per sottolineare inoltre il carattere inesauribile del mistero umano e cosmico.

Analizzando questi testi attraverso le categorie proposte da Edward James e Farah Mendlesohn, si nota come essi si collocano in vari approcci alla letteratura fantastica, passando da quello più epico e mitico a quello più intimo e simbolico. Tutti condividono tuttavia la tensione verso l'ignoto e la capacità di creare mondi paralleli che fungono da specchi della condizione umana e di grandi temi universali. Questa

pluralità di approcci permette di comprendere la ricchezza e la multidimensionalità del fantastico come linguaggio di esplorazione esistenziale e filosofica.

I punti di convergenza tra le opere di Troisi, Buzzati e Calvino risiedono nell'uso di mondi immaginari come metafore della condizione umana, nella presenza di protagonisti in cammino di crescita, nel conflitto tra forze opposte e nella capacità di suscitare meraviglia e riflessione.

È importante sottolineare come l'idea corrente, secondo cui i fumetti rappresentino una forma di lettura semplice, sia fuorviante. Infatti, l'interpretazione delle immagini sequenziali, arricchite da componenti testuali e da artifici retorici propri del linguaggio fumettistico, richiede un'attenta attività di decifrazione. La lettura di un fumetto, infatti, si configura come un'esperienza coinvolgente e stimolante, capace di attraversare tutte le fasce di età e di coinvolgere non solo i giovani, ma anche gli adulti, grazie alla sua natura trasversale e multidimensionale.

Il fumetto, in quanto mezzo di comunicazione, si distingue per la sua natura ellittica: rispetto a strumenti più immediati come il cinema o la televisione, esso richiede un processo di ricezione e di decodifica più complesso e attivo. La fruizione di un fumetto implica un livello di concentrazione e di immaginazione che favorisce un rapporto intimo e personale con il testo visivo e narrativo. Questa attività di decoding, tuttavia, può risultare meno naturale negli adulti, i quali, spesso, tendono a perdere l'abilità di sviluppare pienamente questa forma di attenzione e di coinvolgimento. I bambini, invece, si presentano come un "recipiente aperto", uno spazio bianco e ricettivo, pronto a stabilire connessioni tra elementi differenti e a elaborare il mondo con una capacità di causa-effetto e di interpretazione sorprendente, anche prima di raggiungere l'età scolare (Rizzi 22 maggio 2015).

Contribuendo alla formazione di un pensiero critico e creativo attraverso l'interazione tra immagini e testo, questa predisposizione innata rende il fumetto uno strumento particolarmente potente nel favorire lo sviluppo cognitivo e immaginativo delle giovani menti.

## Bibliografia

- Berardinelli, Francesco. "Narratori, Il deserto dei Tartari". *La Stampa*, 30 ottobre, 1940.
- Barbieri, Daniele. *I linguaggi del fumetto*. Milano: Bompiani, 2009.
- Medda, Michele; Frisenda, Pasquale. *Il deserto dei Tartari*. Milano: Sergio Bonelli Editore, 2024.
- Natarella, Lorenza. *Il visconte dimezzato*. Milano: Mondadori, 2023.
- Milanini, Claudio. *Le Cosmicomiche*. In *Fumetti*, a cura di Claudio Milanini. Milano: Mondadori, 2023.
- Colaone, Sara. *Il barone rampante*. Milano: Mondadori, 2023.
- Calvino, Italo. *Il sentiero dei nidi di ragno*, illustrazioni Gianni De Conno. Milano: Mondadori, 2023.
- Calvino, Italo. *Le città invisibili*, illustrazioni Dave McKean. Milano: Mondadori, 2023.
- Sualzo. *Il Cavaliere inesistente*. Milano: Mondadori, 2024.

Campbell, Joseph. *The power of Myth*. Vicenza: Neri Pozza, 2012.

Mendlesohn, James Edward. *Fantasy Literature*. University College Dublin, Middlesex: University London, 2012.

Neumann, Erich. *La psicologia del femminile*. Roma: Astrolabio-Ubaldini Editore, 1975.

Rusi, Eric; Zaçellari, Manjola. “Literary and Linguistic Symbols of the Fatal Signs of Death in the Literature of Dino Buzzati”. *Journal of Language Teaching and Research* XIII, 6 (novembre 2022): 1139-1146.

Troisi, Licia. *Cronache del mondo emerso*. Modena: Panini Comics, 2024.

Zanzi, Elena. *I segni della guerra*. In *La rabbia. Le nuove avventure di Nihal*, a cura di Licia Troisi. Modena: Panini Comics, 2010.

## Sitografia

<https://www.lospaziobianco.it/leggere-fumetto-secondo-leonardo-rizzi/>

<https://www.treccani.it/enciclopedia/licia-troisi/>

<https://archivio2.luccacomicsandgames.com/it/2022/ospiti/dettaglio/troisi-licia/>

<https://doi.org/10.17507/jltr.1306.01>.

<https://www.mondadori.it/libri/cronache-del-mondo-emerso-licia-troisi/>