

## Dylan Dog tra catarsi e meccanismi di difesa: un'analisi criminologica del fumetto

### Dylan Dog between catharsis and defence mechanisms: a criminological analysis

*Alessia Battaglia • Alfredo Verde*

**Parole chiave:** Dylan Dog • Catarsi • Meccanismi di difesa • Bisogno di vendetta e di espiazione • Fumetto

#### **Riassunto**

Non è la prima volta che rileviamo come la letteratura di finzione possa svolgere una funzione catartica rispetto alle questioni del male e del delitto; e ciò non solo per l'autore, che scrivendo sublima i propri desideri più nascosti e riprovevoli, ma anche per il lettore, che attraverso l'utilizzo di determinati meccanismi di difesa allontana da sé e scongiura le proprie paure. Già Angelini e Verde si erano occupati dell'immagine della criminalità data da *Julia*, e Francia dei meccanismi di difesa utilizzati per sopravvivere alla prigionia da *Perpette The Lifer*, nel fumetto di Arkas; ora intendiamo avanzare l'ipotesi che un fumetto possa assolvere alla medesima funzione catartica che hanno avuto i grandi capolavori letterari dostoevskijani o camusiani. In Dylan Dog, infatti, troviamo soddisfatti non solo i nostri desideri di vendetta e di espiazione, ma anche la possibilità di far vivere il criminale che è in noi, e quindi di investire "ossimoricamente" il problema. Allo stesso modo, questo fumetto può spingerci a riflettere sulle nostre paure più recondite, e a elaborare quello che a volte, attraverso la rimozione e il diniego, abbiamo cercato di ignorare.

**Key words:** Dylan Dog • Catharsis • Defence mechanisms • Demand for expiation and desire for revenge • Comics

#### **Abstract**

This is not the first time that we stress fiction's cathartic function, not only for the author of the plot, who in writing the text sublimates his own hidden and reprehensible drives, but also for the reader, who can, via defence mechanisms, repress his own fears and satisfy his desires. But is the first time that we analyze how such aims can be reached by a comics, Tiziano Sclavi's Dylan Dog. In fact, none of the authors belonging to Italian criminological narratological school has advanced the hypothesis that a comics can excite in the reader the same passions elicited by the masterpieces of literature (as, for example, Dostoevsky and Camus' novels): not only the needs for expiation and revenge, but also the possibility of identifying thoroughly with the criminal and living inside his mind, and in so doing of investing "oximorically" the problem. At the same time, this comics gives us the possibility of thinking about our deepest fears, and of understanding why we have often dismissed them through denial and repression.

---

Per corrispondenza: Prof. ALFREDO VERDE, Dipartimento di Scienze della Salute, Sezione di Criminologia, Via de Toni 12, 16132 Genova, tel 0103537897

ALESSIA BATTAGLIA, Psicologo, DISSAL - Dipartimento di Scienze della Salute, Sezione di Criminologia, Via de Toni 12, 16132 Genova  
ALFREDO VERDE, Professore Straordinario di Criminologia, DISSAL - Dipartimento di Scienze della Salute, Sezione di Criminologia,  
Via de Toni 12, 16132 Genova, tel 0103537897

### 1. La funzione catartica della letteratura e del fumetto

Questo contributo intende analizzare in dettaglio un fumetto, con una particolare attenzione alla sua possibile funzione catartica. Come ben sappiamo, il primo a parlare di "catarsi artistica" fu Aristotele che, nella *Politica*, aveva trattato della catarsi generata dalla musica che induce alla meditazione, alla riflessione e che libera dalle cure quotidiane, per poi descriverla, nella *Poetica*, come il liberatorio distacco dalle passioni tramite le forti vicende rappresentate sulla scena dalla tragedia.

Due sono le interpretazioni che lo stesso Aristotele ha dato della catarsi: l'una intende la tragedia quale imitazione della realtà e ne sottolinea l'effetto di purificare, sollevare e rasserenare l'animo dello spettatore dalle suddette passioni, permettendogli di riviverle intensamente e quindi di liberarsene; l'altra, invece, più complessa, sostiene che lo spettatore, attraverso la rappresentazione di vicende che suscitano forti emozioni, provi pietà per gli avvenimenti che travagliano i protagonisti del dramma e allo stesso tempo terrore all'idea di potersi trovare in situazioni simili a quelle rappresentate. Questi sentimenti saranno risolti catarticamente nello spettatore nel momento in cui il dramma si scioglierà in una spiegazione razionale dei fatti narrati.

Questa seconda interpretazione evoca quella che è stata definita come "funzione catartica del delitto". Secondo Alexander e Staub (1929), i desideri che la collettività prova di fronte al deviante sono due: il *bisogno di vendetta* e quello di *espiazione*. Il primo, nella società odierna, viene assolto sia dal sistema giudiziario in modo istituzionale e formale, che dalle produzioni di *fiction*, che, come anche Verde (2006) ci fa notare, rappresentano sia la norma, che la sua violazione e la sorte di coloro che la violano; mentre il secondo viene espresso dall'identificazione inconscia della propria parte delinquente con il criminale, che va a farsi punire per tutti noi. Tutto ciò accadeva già nella tragedia greca: i personaggi esprimevano i desideri e i conflitti degli spettatori, e la punizione dei devianti poteva soddisfare sia il bisogno di vendetta, sia quello di espiazione tramite il sentimento di pietà nei confronti del protagonista e delle sue sventure.

Approfondendo l'analisi della realizzazione dei bisogni evidenziati da Alexander e Staub, si può rilevare che è necessaria, per la loro soddisfazione, la messa in opera di ben precisi meccanismi di difesa. Come sappiamo, l'utilizzo dei meccanismi difensivi, in particolare di quelli più evoluti, non deve necessariamente essere considerato patologico, ma va ritenuto assolutamente necessario e adattivo: senza ricorrervi, sarebbe difficile riuscire a mantenere un'idea integra e coerente di noi stessi, e gli atteggiamenti che assumiamo di fronte al delitto e al reo ne sono l'esempio lampante. Se non ricorressimo alla dissociazione, ad esempio, come potremmo tollerare di sentirci carnefici e vittime allo stesso tempo? Se

da un lato disprezziamo il delinquente per gli atti riprovevoli commessi e desideriamo espellerlo (dalla società, o forse da noi stessi), dall'altro abbiamo bisogno di "tenerlo dentro", di curarlo, perché in fondo, siamo ben consapevoli che la stessa sorte sarebbe potuta toccare a noi. Siamo terrorizzati dall'idea che anche noi avremmo potuto, ma ancor più dal fatto che avremmo *volutamente* commettere lo stesso delitto e allo stesso tempo invidiosi perché il reo ne è stato capace e noi no. Come lo stesso Freud (1927) ha sottolineato, il parricida nella fattispecie, ma il delinquente in generale, è per noi il Cristo Salvatore, che ci libera dal male, prendendo su di sé tutte le nostre colpe e permettendoci di espiarle. Egli, infatti, in qualche modo commette il crimine anche per noi, che non ne abbiamo il coraggio, e ci permette di proiettare su di lui il disprezzo e la disapprovazione che in realtà proviamo per noi stessi e per i nostri pensieri criminali. Allo stesso tempo, tramite il trattamento, espia (e ci permette di espiare) le nostre colpe immaginarie e reali.

Ciò implica, però, una sorta di *scissione* tra la nostra parte buona e quella cattiva, quella tesa a comprendere e giustificare e quella proclive a condannare.

Ci si deve, a questo punto, chiedere cos'abbiano a che fare con tutto ciò la *fiction* e, soprattutto, il fumetto. Crediamo di averlo già detto: la *fiction*, ai suoi differenti livelli, costituisce uno dei modi che la società usa per rappresentare e gestire il problema del male e della trasgressione. Leggere storie è il particolare strumento di cui ci avvaliamo, più o meno inconsciamente, per mettere in atto i meccanismi di difesa che ci sono necessari a fronteggiare la paura del crimine, della follia, del diverso, dell'irrazionale e allo stesso tempo l'attrazione che per tali fenomeni proviamo, oltre che per (tentare di) risolvere l'apparente incongruenza tra i nostri modi di essere che abbiamo testé rilevato.

### 2. Fumetti e delinquenza

Il fumetto, nato per gli adulti, diventato poi territorio per l'infanzia e tornato ad essere patrimonio di una fascia non esclusivamente giovanile, ha sempre rappresentato, fin dalla sua nascita, situazioni di devianza, criminalità e violenza, e per tali motivi ha dovuto affrontare nella sua storia non pochi attacchi e ondate di malcontento. La sua nascita viene fatta risalire, per convenzione, al personaggio di Yellow Kid, creato dal disegnatore Richard Felton Outcault nel 1896; anche se detective, piccoli ladri, delinquenti e truffatori sono apparsi nelle tavole e nelle strisce sin dai suoi albori, gli albi e le serie devote al genere giallo o *noir* sono invece relativamente poche e compaiono dopo il 1931, anno in cui Chester Gould dà vita a *Dick Tracy*. In questo fumetto, i cattivi sono rappresentati in modo grottesco, i metodi polizieschi sono molto attuali per l'epoca e la raffigurazione della violenza molto accentuata.

Durante i primi anni del Novecento le *strips* domenicali rappresentano un mezzo di intrattenimento economico per le masse e un semplice strumento di apprendimento della lingua per gli immigrati. Quando Max Gaines nel 1933 inventa il *comic book*, l'albo a fumetti come lo conosciamo oggi, il fumetto conquista la sua autonomia dalla stampa quotidiana e nascono testate esclusivamente dedicate al genere: ben presto, i soggetti comici vengono soppiantati, nelle preferenze dei lettori, dai fumetti avventurosi, disegnati con uno stile realistico. Non a torto il fumetto americano viene associato ai supereroi: a partire dagli anni Quaranta, gli anni d'oro, nascono Superman, Batman, Flash Gordon e altre centinaia di personaggi in costume e calzamaglia che tengono con il fiato sospeso milioni di lettori: li vediamo, così, impegnati a combattere tedeschi e giapponesi durante la seconda guerra mondiale, a risolvere i propri problemi personali negli anni Settanta, e infine ad affrontare i mali della società negli anni Novanta, fino ai supereroi costretti a realizzare la propria impotenza di fronte alla tragedia dell'11 settembre 2001.

In Italia il fumetto arriva il 27 dicembre del 1908, con l'uscita del "Corriere dei Piccoli", supplemento del "Corriere della Sera" destinato ai bambini e contenente personaggi statunitensi che ben presto vengono affiancati da fumetti interamente *made in Italy*: il *Signor Bonaventura* di Sergio Tofano o il *Sor Pampurio* di Bisi.

Il genere avventuroso si afferma invece negli anni Trenta, e dà luogo a vendite che superano le centinaia di migliaia di copie, come nel caso de *L'Avventuroso* della Nerbini. Nel marzo del 1930 sbarca in Italia *Topolino* che, sulla falsariga del celebre "Corriere dei Piccoli", si presenta ai lettori con periodicità settimanale; ma non si può parlare di fumetto italiano senza citare *Tex Willer*, il *cowboy* amico degli indiani nato dalla fantasia di Gianluigi Bonelli nel 1948, che dal 1958 abbandona la formula della striscia per quella dell'albo di dimensioni 16×20, formato oggi chiamato "bonelliano".

La vera svolta, con il viraggio netto verso il *noir*, si ha però nel 1962 con *Diabolik*, il primo fumetto nero in senso stretto, che dà forma ad un vero e proprio genere, quello per l'appunto del *fumetto nero italiano*, considerato un'importante tappa della storia del fumetto internazionale. Scoppia così un vero e proprio boom, e nascono sull'onda di questo filone fumetti come *Kriminal*, *Satanik* e tantissimi altri. Gli antieroi protagonisti delle vicende di questo filone abitano in un mondo dove, dietro alla facciata ipocrita della nobiltà e del perbenismo, si muovono individui senza scrupoli: ricconi perversi, nobili cinici e profittatori e donne assetate di sesso e gioielli divengono facili prede dei protagonisti, che giocano sulle leve dei vizi per arrivare ai loro scopi. I supercriminali, tuttavia, non sono mossi dal semplice desiderio di profitto, il che li renderebbe del tutto simili alle loro vittime: spesso, nel loro animo, sono presenti bisogni più profondi. Così, *Diabolik* non ruba e uccide semplicemente per arricchirsi, ma per imporre narcisisticamente la propria legge, per sfidare la società, per provare l'ebbrezza dell'avventura e dell'essere solo contro tutti, come lui stesso dirà più volte. *Kriminal* e *Satanik* hanno vissuto invece per parte loro, prima di diventare criminali, una vita fatta di ingiustizie e soprusi, e creano i loro personaggi per vendicarsi del mondo crudele, passando da vittime a carnefici (Restaino, 2004).

La vita dei fumetti non è tuttavia stata sempre e ovunque facile: le prime critiche arrivano proprio dagli Stati Uniti, nel secondo dopoguerra, con la pubblicazione nel 1954 di *Seduction of the Innocent*, testo di Fredric Wertham, psichiatra statunitense di origini tedesche, che sottolinea e condanna le rappresentazioni, esplicite o velate, di violenza, sesso, uso di droga nei *crime comics* (un termine che Wertham usa per descrivere non soltanto i fumetti aventi come protagonisti *gangsters* o criminali vari, molto in voga all'epoca, ma anche le storie di supereroi o i fumetti *horror*), e afferma che la fruizione di simili letture incoraggerebbe analoghi comportamenti nei bambini (Wertham, 1954; Newman, 1990). Si tratta della c.d. "teoria imitativa", secondo la quale l'essere esposti a spettacoli o rappresentazioni violente incoraggerebbe a compiere comportamenti violenti. Nonostante la posizione estrema di Wertham non sia mai stata dimostrata in base a dati empirici (anche se attualmente la ricerca sembra tendere ad affermare che la visione di spettacoli cruenti induca violenza – da ultimo, cfr Hurley, 2006 – non è dimostrato che questo avvenga specificamente per i fumetti, che rappresentano la realtà e non la riproducono fedelmente), la risonanza del libro, unita alla reputazione precedentemente guadagnata da Wertham, resero inevitabile una sua convocazione di fronte ad una commissione del Congresso degli Stati Uniti, incaricata di occuparsi del fenomeno della delinquenza giovanile. Nella lunga testimonianza resa alla commissione, Wertham reitera le tesi espresse e indica nei fumetti una delle maggiori cause della delinquenza giovanile. Sebbene il rapporto finale della commissione non attribuisca esplicitamente una qualche colpa a questo genere di intrattenimento, esso auspica che gli editori provvedano volontariamente a edulcorare il contenuto dei propri prodotti; forse interpretando tale nota come una velata minaccia di censura, gli editori costituiscono la *Comics Code Authority*, con compiti di autocensura. Il codice di comportamento derivatone non bandisce solamente le immagini violente, ma intere parole e concetti (ad esempio "terror" e "zombies"), e prescrive che i criminali siano sempre puniti alla fine della storia. In questo modo scompaiono moltissimi soggetti e moltissimi titoli, lasciando campo libero solo al filone dei supereroi, debitamente edulcorato, che presto domina il mercato (Decker, 1987).

Successivamente, tuttavia, è lo stesso Wertham a considerare il *Comics Code* eccessivamente restrittivo e a ritrattare in qualche modo le sue precedenti posizioni, sostenendo che il controllo sociale da lui auspicato per proteggere i bambini e gli adolescenti non abbia nulla a che vedere con la censura messa in atto anche per gli adulti (Decker, 1987). Negli anni settanta, addirittura, Wertham arriva a concentrare i suoi interessi sugli aspetti positivi della sottocultura dei fan dei fumetti e nel suo ultimo libro, *The World of Fanzines* (Wertham, 1973), afferma che le *fanzine* possano anche rappresentare "un esercizio costruttivo e salutare di spinte creative". Tuttavia, ciò non gli basta per levarsi di dosso la nozione di "arci-nemico dei *comics*".

Al di là di quest'ultimo testo comunque, davvero peculiare è la lotta intrapresa da Wertham, soprattutto alla luce del fatto che egli stesso si professava grande ammiratore e seguace di Sigmund Freud, col quale peraltro aveva intrattenuto una corrispondenza. Possiamo invece supporre che Freud, se li avesse conosciuti, avrebbe elogiato i fumetti, in-

tendendoli come strumento di rappresentazione dei conflitti, e non di messa in atto degli stessi, così come apprezzava (e utilizzava) la letteratura di *fiction*. Certo, non vogliamo essere frettolosi o attribuire a Freud pensieri o posizioni che egli non ha mai sostenuto, tuttavia è difficile pensare che egli si sarebbe avvicinato diversamente a questo genere di "letteratura criminale" e che non ne avrebbe analizzato gli aspetti più profondi.

Questo confronto un po' provocatorio tra Wertham e Freud ci serve a capire come determinati generi letterari definiti spesso violenti e immorali, in realtà, possano assolvere a funzioni molto più importanti di quelle che invece solitamente vengono loro attribuite. Tutto sta, come sempre, nell'occhio di chi guarda, e nella possibilità di esaminare le cose da più punti di vista, di investire, in altre parole, ossimoricamente il problema: investimento ossimorico che è proprio del fumetto in questione, come si vedrà.

In Italia si sono occupati di fumetti criminologici, in un'epoca più recente, Angelini e Verde (2002), con *Julia*, ma anche Francia (2001), con un articolo su *Perpette* l'ergastolano, una strip comica ellenica. Questi due lavori vanno nella direzione contraria a quella inquisitoria e di denuncia verso il fumetto criminale quale strumento mediatico pericoloso e capace di soggiogare e manipolare le menti ingenuie degli adolescenti. Se da un lato *Julia* ci avvicina all'immagine (troppo) umana dell'investigatore, poliziotto o giudice, che risponde alla logica dell'"anch'io sono colpevole", e si espone agli attacchi del delinquente che gli può dire "io faccio quello che tu sogni" (Angelini, Verde, 2002), dall'altro *Perpette (The Lifer)*, ci avvicina invece a quella del delinquente stesso, grazie al ritratto sarcastico ed ironico, e anch'esso terribilmente umano, che ne dà il suo autore Arkas. Francia (2001) evidenzia, inoltre, come anche un fumetto possa esprimere e rappresentare i livelli profondi della personalità, rappresentando la messa in opera di meccanismi difensivi da parte del protagonista, e la presenza ubiquitaria del conflitto edipico nella relazione di quest'ultimo con la moglie.

### 3. Dylan Dog: il personaggio

Alla luce di quanto accennato inizialmente, proponiamo qui un'analisi criminologica di alcuni episodi di *Dylan Dog*, creato in Italia da Tiziano Sclavi nel 1986, proprio al fine di evidenziare come un fumetto che tratta di criminalità, ma anche di follia e perversione, possa permettere al suo lettore di esorcizzare la paura e proiettare allo stesso tempo i propri più reconditi e nascosti (e soventemente inconsci) desideri.

Le tematiche principali delle trame di *Dylan Dog* alternano storie *horror* di nuova creazione con numerosi "omaggi" ai mostri classici (Frankenstein, l'Uomo Lupo, Dracula e tanti altri), fino ad arrivare allo *splatter* moderno quale quello dei film di Dario Argento e George Romero, e persino al surreale e al fantastico in genere, sempre comunque con grande ironia, ed evolvendosi, nel corso degli anni, verso una sorta di *sophisticated horror comedy*.

Chi è Dylan Dog? La storia della sua vita viene riportata in vari episodi della saga, e costituisce uno strano "romanzo familiare" di tipo quasi mitico. In questo mito, Dylan Dog

nasce intorno al 1680, ma per via di una serie di esperimenti, di cui è protagonista il padre scienziato, all'età di 3 anni si ritrova "catapultato" avanti nel tempo di quasi tre secoli, nella Londra di fine '900, senza conservare ricordo della propria vita passata e delle proprie reali origini. Viene adottato da una coppia amorevole e vive la propria vita come se fosse nato al tempo presente.

Il fumetto ci presenta, quindi, un eroe che fa il *detective* privato e si occupa esclusivamente di casi insoliti, in tutte le sfumature del termine. Ha poco più di trent'anni, è inglese, vive a Londra in una casa piena di gadget "mostruosi", dotata di un campanello che invece di suonare lancia un urlo agghiacciante; è stato un agente di Scotland Yard, e ha un passato misterioso di cui si sa ben poco, e anche quel poco, per di più, è avvolto in una dimensione onirica e surreale. Il nostro eroe, infatti, è affascinato dalla paura, la paura irrazionale e inspiegabile dell'ignoto. Ma è lui stesso il primo ad avere paura: non è certo invincibile, anzi, molto spesso non riesce nemmeno a risolvere il caso o per lo meno ci riesce solo in parte, e quando l'incubo sembra finito, l'orrore ricompare; tuttavia, non si tratta neanche di un'anti-eroe, ma, più semplicemente, di un uomo, come il lettore e l'autore, con le sue paure, i suoi dubbi e le sue insicurezze; ma un uomo che, a differenza di altri, non rifiuta l'ignoto, ma tenta anzi di penetrarlo e comprenderlo, soprattutto quando il mistero si cela nel profondo dell'inconscio.

A Scotland Yard Dylan è agli ordini dell'ispettore Bloch, il quale ha una storia personale piuttosto triste: rimasto vedovo, ha dovuto crescere da solo il gracile figlio Virgil, senza riuscire a dargli l'affetto che un figlio meriterebbe. Bloch ha preso invece particolarmente a cuore l'agente Dog, in quanto ritrova in lui tutte le qualità che avrebbe voluto in suo figlio: tutto ciò finisce per suscitare la gelosia di Virgil, acuendo il distacco da suo padre. Nel frattempo, Londra subisce gli attentati dei militanti dell'IRA. Nel numero 100 (*Finchè morte non vi separi*) viene così trattato il tema del terrorismo e, anche se solo "di sfuggita", quello della pena di morte e dei maltrattamenti che i detenuti sono spesso costretti a subire in prigione. Durante questo periodo difficile, l'agente Dog incontra per la prima volta il bizzarro Groucho e soprattutto si innamora di Lillie Connolly, cattolica militante dell'IRA. L'amore fra un poliziotto inglese e una irlandese cattolica è impossibile nel contesto specifico: la ragazza, già autrice di altri attentati, viene arrestata dopo un fallito attacco terroristico alla sede di Scotland Yard. Qui subentra un clima onirico: nonostante la pena capitale in Inghilterra sia già stata abolita, Lillie viene condannata a morte, e Dylan ottiene dal parroco del carcere di poterla sposare, prima che la ragazza venga giustiziata. In realtà, lo stesso Dylan ammette successivamente che tutto questo è probabilmente avvenuto solo nella sua immaginazione, e quindi Lillie è quasi sicuramente morta di inedia, in seguito ad uno sciopero della fame iniziato in carcere: in segno di lutto Dylan adotterà come suo look ufficiale il completo che indossava durante la sua storia con la bella irlandese (giacca nera, camicia rossa, jeans e scarpe Clarks). La morte di Lillie getta Dylan nello sconforto. Il ragazzo comincia a bere e finisce per lasciare Scotland Yard (mantenendo però illecitamente il suo tesserino scaduto, che gli tornerà utile in molte indagini future). Bloch cerca di aiutarlo a disin-

tossicarsi dall'alcool, ma non può fare più di tanto, in quanto è alle prese con i guai del figlio Virgil, che si è dato all'eroina.

Dylan riesce comunque ad ottenere da Bloch la licenza di investigatore privato e inaugura la sua nuova professione di indagatore dell'incubo, stabilendosi in un nuovo appartamento affittato al numero 7 di Craven Road. Durante la sua prima indagine ritrova Groucho e lo prende come assistente; ma in realtà è quest'ultimo, ex attore cinematografico caduto in disgrazia, ad imporre a Dylan la sua presenza e a prendersi cura di lui, aiutandolo (anzi, costringendolo) ad abbandonare il vizio dell'alcool. Con l'aiuto del suo bizzarro assistente, che finisce per diventare quasi come un fratello, Dylan riesce anche a sfondare nella sua nuova professione.

Nel frattempo si consuma il dramma di Virgil Bloch (numero 200, *Il numero duecento*): il figlio dell'ispettore attua una rapina in una gioielleria e minaccia di uccidere Dylan (con una pistola scarica) ma si fa sparare davanti a suo padre, dopo avergli manifestato pubblicamente il suo amore e la gelosia nutrita nei confronti del nostro eroe: l'episodio finisce per rinforzare l'amore paterno di Bloch nei confronti di Dylan, contribuendo a liberare definitivamente Dylan dalla schiavitù dell'alcool.

#### 4. Dylan Dog, l'espiatore

Analizzeremo adesso alcune delle trame del fumetto, senza pretesa di essere esaustivi (ci sono già state oltre trecento uscite), ma sottolineando i temi e le principali caratteristiche del protagonista e delle storie.

In primo luogo, è sempre presente il tema del soprannaturale, che viene però sempre ricondotto a una spiegazione razionale, proprio come accade nella storia di Lillie. Chi si rivolge a Dylan Dog non è il marito tradito che vuol far pedinare la moglie, o comunque il "classico" cliente di un investigatore privato, ma una persona che è stata in qualche modo sfiorata dall'ala nera del sovrumano o comunque dell'"inconsueto". I soggetti di cui Dylan si occupa sono spesso "cattivi", ma molto più di frequente sono vittime innocenti della paura, e quindi dell'odio, per il "diverso" e per l'"anormale". E l'atteggiamento di Dylan nei loro confronti è un altro punto di forza della serie: pietà umana, comprensione, commosso amore. Esempio in questo senso è la storia di *Johnny Freak* (nell'albo numero 81 omonimo, che ha poi avuto un seguito ne *Il cuore di Johnny* – numero 127): un ragazzo mutilato delle gambe e tenuto segregato in cantina, in uno stato quasi animalesco, dagli sciagurati genitori. Qui il fumetto tratta in modo davvero attuale i problemi della violenza domestica in un'apparentemente normale famiglia borghese, il tema del diverso, e quello della violenza spesso gratuita verso gli animali, che non minano la capacità di affrontare le avversità. Per Johnny è la normalità vivere come un animale rinchiuso al buio di uno sgabuzzino, e l'unico modo di sfogare la frustrazione quotidiana è il disegnare soggetti *fantasy*. In fondo, quest'immagine non è che la proiezione e la rappresentazione di ciò che lo stesso Sclavi fa scrivendo il fumetto e noi leggendolo: dare sfogo, per mezzo di una forma d'arte, alle delusioni ed insoddisfazioni della vita reale. Anche Frank (1944), nella sua analisi sociologica del fumetto, ha infatti evidenziato come questo ge-

nerie di eroi e di avventure esprimano "the human need for escape and wish fulfillment. Stories which push back the boundaries of reality have long served civilized man for the release of feelings of aggression and frustration".

Ma anche quando il mostro (che sia un essere deforme o una persona sfigurata) è veramente malvagio, Dylan, pur costretto a combatterlo ed a ucciderlo, non può fare a meno di provare compassione per lui, e di pensare che gli unici veri mostri siamo noi stessi. Sclavi sembra quindi avere ben chiara la reazione alla paura, descritta nei termini di Girard come quella spinta che porta a condannare un determinato soggetto in base a caratteristiche che esulano dal fatto che si vuole esorcizzare. Sono, infatti, le persone che vengono considerate "diverse" dal contesto culturale in cui sono collocate che pagano il prezzo dell'angoscia incontrollabile che necessita di un capro espiatorio: un soggetto visto come assolutamente colpevole, ma in realtà spesso innocente, a cui spetta una morte violenta e allo stesso tempo liberatoria (Girard, 1982). Incolpare un pazzo, un povero o uno straniero è infatti facile, perché si tratta di individui che non appartengono ai gruppi sociali dominanti, e tranquillizzante, perché implica che il male si collochi fuori dalla normalità, che sia evidenziabile e trattabile senza mettere in discussione le proprie caratteristiche e le dinamiche della comunità stessa (Verde e Bongiorno Gallegra, 2008). È quanto accade nel numero 298, *Nella testa del killer*, in cui gli atroci crimini di cui si macchia il protagonista si verificano in un soggetto affetto da un disturbo dissociativo dell'identità (quello che un tempo veniva definito personalità multipla), proprio a voler rassicurare i lettori del fatto che solo un folle possa macchiarsi di tali atrocità. Ma possiamo vederlo anche nel numero 54, *Delirium*, in cui il mostro assassino, deforme e folle, che continua ad uccidere tutte le stupende ragazze che hanno partecipato ad un concorso di bellezza, altri non è che la prima classificata, che, a causa di una grave malattia che l'ha consumata e deturpata, ha perso la ragione e vuole distruggere la propria bellezza perduta nelle altre donne. Se da un lato quindi, nel primo caso, Sclavi asseconda la necessità del lettore di *proiettare* sul diverso ogni malvagità, nel secondo caso lo porta anche ad *identificarsi* col criminale e a venire in contatto con il proprio lato più oscuro.

Anche per quel che riguarda l'iconografia, i delinquenti e i "mostri" hanno i tipici tratti lombrosiani, quasi a voler riconfermare come, nonostante la criminologia si sia ormai fortemente distaccata dai risultati di Lombroso, la criminologia *folk* riflessa nella *fiction* del fumetto ancora vi si ritrovi (Verde, 2010 a). Eppure, Sclavi prende magistralmente in giro la criminologia mediatica che invade le nostre case: il numero 302, *Il delitto perfetto*, evidenzia come l'interesse morboso per il crimine e per le vicende di cronaca porti spesso a una cattiva informazione, un'"informazione spazzatura" che ha sempre più successo tra la popolazione, pur non rispettando le fonti.

Tornando alla descrizione del personaggio, Dylan è stato, in passato, un forte bevitore, ma, si diceva, è riuscito a disintossicarsi grazie agli Alcolisti Anonimi, e quando può non perde l'occasione di mettere in guardia contro i pericoli dell'alcol, ben più gravi e diffusi di quelli delle altre droghe. Anche in questo caso viene rappresentata l'umanità del personaggio con le sue debolezze, che sono anche, come spesso accade, quelle del suo autore: lo stesso Sclavi ha infatti

un doloroso trascorso da alcolista, che proietta sul suo protagonista<sup>1</sup>. Ciò avviene, possiamo supporre, perché, come il lettore, anche l'autore ha bisogno di mettere in campo le difese al fine di sopravvivere: in questo caso, prevalgono la *scissione* tra lo Sclavi bevitore e lo Sclavi scrittore, e l'*identificazione* con un Dylan Dog astemio, buono e giusto, che per questo viene *idealizzato*. Quello dell'utilizzo dei meccanismi di difesa all'interno di un fumetto, d'altronde, non è un tema totalmente nuovo. Anche Francia (2001), infatti, ha evidenziato come Arkas descriva nel suo fumetto l'utilizzo che ne fa *Perpette The Lifer*, per sopravvivere alla dura realtà del carcere e delle detenzione, ben analizzata, poi, anche da Koukoutsaki (2001).

Anche se non tutti gli albi sono sceneggiati da Sclavi, e soprattutto dal numero 100 in avanti la sua presenza si faccia sempre più rarefatta, egli ne rimane pur sempre il supervisore, pertanto i tratti del protagonista, così simili a se stesso, che egli dona al personaggio nei primissimi albi, permangono lungo tutti gli episodi.

Le storie di Dylan, si diceva, non sono soprannaturali, si svolgono nella realtà quotidiana (che non viene mai "modificata"; i mostri o gli alieni infatti alla fine ritornano in ogni caso nel regno della fantasia), e i personaggi sono appunto persone comuni, coinvolte e travolte dagli enigmi e dagli incubi. Le avventure si svolgono ai nostri giorni, quasi sempre a Londra o comunque in Inghilterra, e comprendono quasi tutti gli aspetti del fantastico; ma spesso i racconti di fantasia costituiscono un pretesto per affrontare tematiche sociali di attualità purtroppo reali, quali l'emarginazione, la droga, il razzismo, la violenza e i soprusi del potere, fino alla vivisezione. Dylan Dog, si diceva, sembra non credere al soprannaturale: egli resta uno scettico razionalista, legato alla realtà e alla concretezza di ciò che vede, nonostante i casi assurdi in cui si imbatte ogni volta. Questo atteggiamento si traduce nel taglio innovativo delle storie, che fanno certamente leva sul mistero ma che dimostrano anche come spesso e volentieri (anche se non sempre), il cosiddetto "mistero" non sia altro che un castello di cartapesta, nel fumetto come nella vita reale.

Anche se ricoprono spesso un ruolo centrale, le figure femminili cambiano in ogni albo, eccezion fatta per Morgana, la madre di Dylan, che a distanza di anni ritorna e soprattutto "riecheggia". Verso di lei infatti egli sembra non aver mai superato il proprio complesso edipico, e ciò viene magistralmente illustrato da Sclavi nell'episodio numero 25 (*Morgana*, per l'appunto) in cui addirittura Dylan s'innamora di lei senza sapere che si tratta di sua madre (proprio come nell'originale tragedia greca). In realtà lo stesso lettore non sa ancora, in quel numero, che si tratta della madre, e lo scoprirà solo in seguito, come se l'inconscio di Dylan Dog e quello del lettore per un attimo (o per più di 50 numeri...) si fondessero: in quest'episodio vengono soltanto formulati alcuni chiari richiami al problema da un altro importante personaggio della serie, Xabaras, il padre di Dylan, o meglio una parte scissa di esso, che possono far comprendere la

reale identità della donna, ma sono solo sottilmente e forse *inconsciamente* comprensibili.

Oltre a Dog, tre sono invece le figure ricorrenti ed importanti che accompagnano tutta la serie: l'ispettore Bloch, l'assistente Groucho e la figura della Morte.

L'ispettore Bloch, di Scotland Yard, è stato come si è detto il "maestro" di Dylan ai tempi in cui questi era un poliziotto novellino, gli si è affezionato e l'ha un po' "adottato" come figlioccio. La sua è, dunque, un'amicizia paterna, anche se mascherata dall'aria burbera e apparentemente indifferente a tutto. Ha sofferto per la scelta di Dylan di abbandonare la polizia, così come disapprova la sua cosiddetta professione di "indagatore dell'incubo", contraria al suo spirito logico e razionale, ma questo non vuol dire che non gli sia rimasto amico. Anzi, pur non credendo affatto nell'occulto, cerca sempre di aiutare il suo vecchio pupillo in tutti i modi e spesso a proprie spese. D'altra parte, Dylan non manca di ricambiare l'amico e "papà", intervenendo quando questi si trova di fronte a casi inesplicabili, che sfidano la sua fede nel razionalismo. E molto spesso capita che ognuno trovi la propria soluzione del mistero: realistica quella di Bloch, soprannaturale quella di Dylan. Ciò permette anche al lettore di identificarsi nell'uno o nell'altro personaggio.

Groucho, oltre a essere il miglior amico di Dylan, è ufficialmente il suo assistente. Apparentemente "inutile" ai fini della trama (anche se, a volte, è proprio lui a trovare, magari per sbaglio, il bandolo della matassa), Groucho è, in realtà, una presenza importantissima. Già l'ironia di Dylan attenua molto le atmosfere inquietanti e le scene più cruente, ma è Groucho a bilanciare perfettamente l'orrore con la sua comicità demenziale, fatta di barzellette, battute a raffica, commenti strampalati e, a volte, un pizzico di spiritosa saggezza.

Seppur in misura meno massiccia (Bloch e Groucho sono infatti presenti in praticamente tutti gli episodi), anche la Morte, in persona, è una figura ricorrente. Essa è, infatti, la vera e perenne avversaria di Dylan. La sua rappresentazione è quella della Morte medioevale, con mantello nero e falce in spalla, filo conduttore costante di una "danza macabra" (spesso accompagnata da "canzoni" in versi) che percorre tutta la serie. È la protagonista del numero 66, *Partita con la morte*, in cui viene sfidata a scacchi da una sua vittima: se quest'ultima dovesse vincere avrà salva la vita, ma per ogni pezzo che perderà dovrà indicare il nome di una persona cara, che morirà all'istante (evidente, qui, la citazione "dotta" del *Settimo sigillo* di Ingmar Bergman). Dopo aver perso la partita Burton, l'avversario, confessa alla Morte di averla ingannata e di aver lasciato che fosse lei a vincere in modo che potesse uccidere al suo posto coloro che in vita lo avevano ferito. L'Oscura Signora non accetta però di essere imbrogliata e ricorda all'avversario che "c'è una regola tacita negli scacchi: se un giocatore bara, allora può barare anche l'altro", così l'imbrogliatore finisce tra la vita e la morte, in quella dimensione che può essere definita come "il nulla". Quest'episodio tende a sottolineare l'ineludibilità del fato, l'importanza del destino nella vita di ogni uomo.

In altri episodi, invece, la Morte interagisce direttamente con Dylan e viene spesso ritratta in modo quasi ironico, come una semplice dipendente degli inferi che fa il suo lavoro. Nel numero 123, *Phoenix*, ad esempio, la Nera Signora afferma di non poter guidare i camion perché ha solo la patente B, e che la sua musica preferita è il jazz. Questo per-

1 Questa informazione proviene dal sito internet Wikipedia, ed è pertanto di dominio pubblico. Per questo abbiamo pensato di poterla utilizzare, quale dato importante ai fini di comprendere la relazione catartica tra autore ed opera.

mette al lettore di esorcizzarne in qualche modo il timore, tramite il meccanismo di difesa dell'*umorismo*. La sarcastica immagine della morte come di una qualsiasi impiegata, le sue caratteristiche "umanizzate", la rendono meno inquietante: pensare alla morte come a qualcosa di fisico, di tangibile, fa meno paura perché ciò che si teme è proprio l'ignoto, l'idea di doversi confrontare un giorno con qualcosa di totalmente sconosciuto e di cui, è evidente, nessuno ci ha potuto dare testimonianza.

Questo crediamo sia il punto centrale: il fumetto fornisce un contributo utile, al fine di esorcizzare tutte le grandi paure dell'uomo moderno: a partire dalla morte, come in questo caso, passando per tematiche come la devianza, la criminalità, l'abuso sessuale, la malattia mentale, la tossicodipendenza, fino ad arrivare addirittura al terrorismo. Perfino il buio, la paura primaria con cui ogni bambino è venuto in contatto, è per Sclavi fonte d'ispirazione; nell'albo omonimo (numero 34), viene trattato nuovamente il tema dei maltrattamenti in famiglia (e forse dell'abuso, ma il riferimento non è reso palese) passando per la paura del buio di una bambina, che da nemico diviene alleato nella personificazione di "Mana Cerace". Questo "fantasma" che vive nel buio a un certo punto uccide il padre maltrattante, almeno questo è quanto la ragazza pensa: in realtà, Mana Cerace non è che una personificazione dissociata di lei stessa, nascosta dietro all'amnesia provocata dal trauma cumulativo (così Masud Khan, 1974, definisce l'effetto dei traumi ripetuti, ancorché minimi, inferti dall'oggetto d'amore), che le ha permesso di continuare a vivere adattata alla realtà (grazie a quei MOID, *modelli operativi interni dissociati* di cui ci parla Albasi nel suo testo del 2006 – connettendo la teoria del trauma con il concetto di *internal working model* proprio della teoria dell'attaccamento – MOID che ci consentono per l'appunto di tollerare l'ambivalenza e di tenere insieme l'idea di un padre maltrattante e allo stesso tempo dispensatore di cure; una delle due esperienze dev'essere necessariamente dissociata).

Un'altra paura comune, di cui si serve l'autore per uno dei suoi racconti, è la malattia. Il numero 280 infatti, *Mater Morbi*, è un ritratto surrealista dell'ipocondria e della vita infelice del malato. Vengono trattati il tema dell'ospedalizzazione, della solitudine in cui si è confinati da chi è sano e persino dell'eutanasia, dibattito ancora aperto e che spesso fa discutere. La malattia è rappresentata come "un'amante spietata ed esigente", che tiene in vita il più a lungo possibile le proprie vittime in stato di sofferenza, nella sua eterna lotta con la Morte, acerrima nemica a cui sono state dedicate poesie, canzoni, odi, mentre a lei niente, nessuno la ama... In quasi tutti gli episodi, si diceva, le vicende, che si snodano principalmente intorno ad un crimine o ad un delitto, sembrano inizialmente assurde e fantascientifiche, sia per quanto riguarda le circostanze nelle quali esso è avvenuto, sia il presunto autore, che molto spesso ha le sembianze di un mostro o di un qualche stregone. In realtà, ciò che poi avviene solitamente è un progressivo svelamento, mediante le indagini dell'investigatore, di elementi che diventano sempre più razionali.

Nel numero 32 ad esempio, *Ossessione*, inizialmente sembra che la donna protagonista della vicenda venga perseguitata dal fantasma del defunto marito che ella sembra uccidere più volte, ma che ogni volta si ripresenta alla sua

porta (situazione quanto mai improbabile). Proseguendo nella lettura però, si ha il sospetto che questa ossessione sia in realtà solo frutto di una probabile psicosi paranoica da cui la ragazza potrebbe essere affetta. Solo alla fine dell'episodio verrà svelato l'arcano: il defunto aveva cinque gemelli, ognuno dei quali, per vendicarlo, aveva tentato più volte di ucciderla. Sicuramente anche quest'epilogo ha del paradossale, tuttavia non è assolutamente impossibile.

Questa modalità di procedere permette al lettore di mettere in atto più processi difensivi, da un lato la *negazione* del Male e la *scissione*, con l'espulsione al di fuori della società del deviante, qualcuno che non può in alcun modo essere "fatto della stessa pasta di cui siamo fatti noi"; dall'altra però, tramite il graduale svelamento diventa possibile apparentarlo sempre più a noi, e compare l'*identificazione*, perché in fondo siamo tutti un po' colpevoli e "mostruosi". Ed ecco che quindi ritorna la capacità del fumetto di assolvere ai bisogni di cui parlavamo in precedenza, inizialmente quello di *vendetta* e in un secondo momento quello di *espiazione*. È proprio questa la rivoluzione apportata da Sclavi nel panorama del fumetto: molti sono stati i romanzi e le opere analizzate da diversi autori che hanno avuto questo effetto, ma mai un'opera di questo genere (Francia, Verde e Birkhoff, 1999; Verde e Barbieri, 2010).

Ma quello descritto non è, a nostro avviso, l'unico merito del fumetto in questione. Solitamente, il grosso problema e limite del fumetto è che, a differenza del romanzo, esso sembra incapace di utilizzare il codice dell'antitesi e di rappresentare la dimensione inconscia (cfr. Verde, 2010b). Ciò in quanto l'iconografia sembrerebbe permettere di rappresentare solo un qui ed ora, impossibilitata nella medesima immagine a rappresentare anche un altrove. In realtà, in Dylan Dog ciò che viene rappresentato è *solo l'altrove*: cercheremo di spiegare come. Trattandosi di un fumetto, inevitabilmente l'immagine, la striscia, può illustrare una sola dimensione, in quanto, anche volendo, in assenza di narratore extradiegetico (che nel fumetto praticamente non esiste), sarebbe difficile comprendere uno spostamento fra "dentro" e "fuori". La percezione che abbiamo quando leggiamo Dylan Dog però è quella di essere in qualche modo sempre "dentro"; i toni onirici con cui il fumetto è costruito ci spingono continuamente a domandarci se quanto accade nella trama stia avvenendo solo nella mente del protagonista. Ciò è favorito dall'abilità degli autori, che saltano continuamente, nelle strisce, dalla rappresentazione del sogno a quella della realtà, tanto che il lettore si trova spesso talmente confuso da non riuscire più a seguire i passaggi e a distinguere quindi la dimensione onirica da quella reale. Non possiamo parlare quindi di una totale assenza della rappresentazione dei vissuti inconsci, come ci fanno notare avvenire in Julia Angelini e Verde (2002), quanto piuttosto di un *inconscio dissociato*: potremmo dire, sotto il profilo dell'analisi di codice barthesiana (Barthes, 1970), che mentre Julia è un personaggio interamente "leggibile", Dylan Dog è invece personaggio molto più "scrivibile"; ogni lettore può in qualche modo metterci del suo, costruire egli stesso il testo nell'atto di leggerlo (Verde, Angelini, Boverini, Majorana, 2006). Mentre nel primo "il personaggio appare spesso opaco, resiste all'interpretazione, tutto è dato" (Angelini, Verde, 2002), nel secondo fumetto il paradosso è proprio questo: nulla è dato fino alla fine dell'episodio. O

meglio, al lettore sembra che tutto sia dato, ma spesso al termine dell'episodio si scopre che non è così. È il caso, ad esempio, del numero 296, *La seconda occasione*, in cui Sclavi, forse nemmeno in modo consapevole, sembra illustrare e mettere non solo in trama ma anche "in scena" il delinquente per senso di colpa descritto da Freud; Dylan è infatti sulle tracce dell'assassino della sua depressa fidanzata, ma andando avanti nella ricerca egli si accorgerà che la lotta è in realtà con se stesso, con la proprie fantasie, col proprio, nascosto, desiderio di ucciderla. E come potrebbe farlo se non rendendo accessibile, in un qualche modo e seppur solo a tratti, un altro *plot*, spesso contrario al precedente, così prestandosi a rappresentare il funzionamento dei meccanismi di difesa?

Un'altra caratteristica in tal senso è la capacità di questo fumetto di dare una rappresentazione dei timori parzialmente consapevoli dell'uomo comune, del lettore stesso. In questo senso Dylan Dog potrebbe essere una metafora del nostro "inconscio rappresentato", che spesso ci pone a contatto con paure e timori di cui non eravamo totalmente coscienti: si potrebbe dire allora che se il personaggio sfugge all'interpretazione narrativa del testo, favorisce l'"auto-interpretazione" extra-testuale delle paure del lettore. Inoltre, come accennavamo prima, a volte accade che l'inconscio del protagonista e quello del lettore si sovrappongano, e che il passaggio dal conscio all'inconscio venga svelato a distanza di anche cento numeri. Ciò che sembra non avere alcun senso in un episodio lo può invece acquistare cinquanta, cento, trecento numeri dopo, e ciò pare intensamente paradossale perché spesso significa quattro, otto... e via fino a ventiquattro anni di distanza dall'episodio primo, nella vita del lettore. Egli di conseguenza, non ricorderà chiaramente gli eventi e la vicissitudini avvenuti nei numeri passati, ma ne avrà probabilmente qualche ricordo sepolto nella memoria, come fosse per l'appunto, un ricordo *rimosso*.

Infine, vogliamo sottolineare come, apparendo fedele specchio della nostra società, in Dylan Dog spesso ciò che sembra surreale o improbabile, o solo strambo, nel protagonista dei vari episodi nasconda in realtà il problema della malattia mentale.

In verità, questa tendenza sembra quasi adempiere ad una specifica richiesta da parte della collettività, quella di identificare nel reo qualcuno, ma soprattutto qualcosa (un tratto, una personalità, una storia, ecc.) che lo renda "diverso dagli altri". Pensare al criminale come a un matto, un malato, un mostro, come dicevamo in precedenza, è estremamente rassicurante e permette, per l'appunto, quel processo di *scissione* che lo rende altro da noi.

## Conclusioni

Ci sembra di avere illustrato, con questo lavoro, alcune possibilità di effetto catartico prodotte dalla lettura di un fumetto molto raffinato, e di avere mostrato come la catarsi possa essere facilitata dall'utilizzazione di alcuni meccanismi di difesa: la *negazione*, per rifuggire il male e la malvagità di cui gli uomini possono essere capaci, l'*introiezione* di aspetti invidiabili del protagonista e l'*esorcismo* (*negazione*) della paura della separazione e della morte, che nel fumetto prende le sembianze di una qualsiasi impiegata che fa il suo

lavoro, attraverso l'*umorismo*. Ma il lettore non è il solo ad avvalersi dei meccanismi difensivi; anche l'autore infatti, dal canto suo, usa spesso *proiettare* sul protagonista i propri difetti e le proprie angosce (McWilliams, 1994; Cramer, 2006).

Attraverso Dylan Dog, inoltre, ci viene concesso di porre una distanza tra il nostro io-delinquente e il criminale del fumetto grazie all'utilizzo della *scissione*, ma allo stesso tempo di provare compassione per lui tramite l'*identificazione*. È proprio questa la novità: rispetto a personaggi senza inconscio come Julia, questo fumetto permette maggiormente di tenere dentro di noi, e quindi di guardare, l'ossimoro, che altro non è che la dissociazione portata alla consapevolezza (Verde, 2010b). Questa capacità di "tenere insieme", di tollerare l'ambivalenza, è quella che viene definita da Bromberg (1996) come "capacità di stare tra gli spazi". A differenza di autori come Sullivan (1940), infatti, che ritengono che quanto più una persona sia stata costretta dall'esperienza a dissociare dalla coscienza un numero considerevole di sistemi motivazionali potenti e duraturi, tanto più essa sia esposta alla malattia mentale, noi riteniamo con Bromberg che la salute non sia rappresentata unicamente dall'integrazione, ma dalla "capacità di stare tra gli spazi di differenti realtà senza perderne alcuna". Stare tra gli spazi è l'espressione che l'autore utilizza per descrivere la possibilità di creazione di un luogo metaforico per la realtà soggettiva, che una persona non riesce facilmente a sperimentare come parte della rappresentazione di Sé di quel momento. Bromberg suggerisce infatti che la capacità di sentirsi se stessi, essendo contemporaneamente una moltitudine, sia un indice di auto-accettazione oltre che uno dei fondamenti della creatività (Bromberg, 1993).

A nostro parere *Dylan Dog* è proprio il prodotto della creatività dell'autore e quindi della sua capacità di essere "uno, nessuno e centomila" (Pirandello, 1926), e allo stesso modo uno strumento per l'auto-accettazione nelle mani del lettore, che può così tollerare l'ossimoro. Esso ci insegna ad essere "e...e" e non solo "o...o", come la nostra semplificante società vorrebbe; ci insegna ad accettare il paradosso, ovvero a contenere, piuttosto che risolvere, le contraddizioni e mantenere la tensione tra elementi normalmente considerati antitetici (Benjamin, 1995). Come lo stesso Winnicott (1971) ha sottolineato, il paradosso non può infatti essere risolto, in quanto gli elementi in contraddizione continuano a coesistere, e la negoziazione in tal caso, a differenza che nel conflitto, non conduce ad una sua risoluzione, ma a uno "stare a cavallo", a un collegare e coordinare prospettive contraddittorie (Albasi, 2006).

Come abbiamo visto, *Dylan Dog* è, insomma, un "fumetto scrivibile". Come ci ricorda Barthes, "il testo scrivibile siamo noi mentre scriviamo, prima che il gioco infinito del mondo [...] sia attraversato, tagliato, fermato, plastificato da qualche sistema singolare che si abbatta sulla pluralità delle entrate, sull'apertura delle reti, sull'infinità dei linguaggi" (Barthes 1970). Il protagonista infatti, a differenza di quelli di altri fumetti che sono testi fondamentalmente "leggibili" e cristallizzati, è un personaggio molto "riempibile" dal lettore, fatto a "uso e consumo" dei suoi bisogni soggettivi. Di particolare interesse, inoltre, abbiamo visto essere la sua particolare capacità di rappresentare la dimensione inconscia. Questa caratteristica raramente è riscontrabile in un testo iconografico.



Un fumetto di questo tipo, quindi, sembra poter rappresentare bene la possibilità anche per la letteratura a fumetti di incoraggiare i meccanismi catartici, e non solo quelli identificatori con l'autore del reato: Dylan Dog consente infatti al lettore di immaginare soltanto gli atti violenti e aggressivi che a volte tutti vorremmo compiere in momenti particolarmente difficili, impedendo così di dar loro libero sfogo nella realtà. È proprio nella rappresentazione dell'ossimoro, della possibilità di identificarsi sia col reo, che con l'istanza repressiva, attraverso i meccanismi di difesa e in particolare le quasi "normali" difese dissociative, che, a parere di chi scrive, sembra potersi rinvenire un'ipotesi di superamento dell'annosa querelle fra sostenitori dell'effetto imitativo e sostenitori dell'effetto catartico: perché non investigare sperimentalmente l'effetto delle opere di *fiction* da questo punto di vista?

## Bibliografia

- Alexander, F. G., Staub, H. (1929). *Il delinquente, il giudice e il pubblico: un'analisi psicologica*. Milano: Giuffrè, 1948.
- Albasi, C. (2006). *Attaccamenti traumatici. I modelli operativi interni dissociati*. Torino: UTET.
- Angelini, F., Verde, A. (2002). Criminologia a fumetti: il caso di 'Julia'. *Rassegna Italiana di Criminologia*, 13, 13-39.
- Aristotele (1998). *Poetica*, traduzione e introduzione di G. Paduano. Bari: Laterza.
- Aristotele (2002). *Politica*, traduzione e introduzione di C.A.Viano. Milano: Rizzoli.
- Barthes, R. (1970). *S/Z. Una lettura di "Sarrasine" di Balzac*. Torino: Einaudi, 2000.
- Benjamin, J. (1995). *Soggetti d'amore. Genere, identificazione, sviluppo erotico*. Milano: Raffaello Cortina, 1996.
- Bromberg, P.M. (1993). Shadow and substance: a relational perspective on clinical process. *Psychoanalytic Psychology*, 10, 147-168.
- Bromberg, P.M. (1996). Standing in the spaces: The multiplicity of Self and the psychoanalytic relationship. *Contemporary Psychoanalysis*, 32, 509-535.
- Cramer, P. (2006). *Protecting the Self: Defense mechanisms in action*. New York: Guilford Press.
- Decker, D. (1987). Fredric Wertham: Anti-Comics crusader who turned advocate. *Amazing Heroes*, nn.123-125.
- Francia, A. (2001). Criminological pursuits in Arkas 'The Lifer'. In Albrecht H., Koukoutsaki A., Serassis T., *Images of Crime: Representations of Crime and the Criminal in Science, the Arts, and the Media*. Freiburg: Iuscrim.
- Francia, A., Verde, A., Birkhoff, J. (1999). *Raccontare delitti*. Milano: Franco Angeli.
- Frank, J. (1944). What's in the comics? *Journal of Educational Sociology*, 18, 214-222.
- Freud, S. (1895). Studi sull'isteria. In *Opere. Vol. I: Studi sull'isteria e altri scritti (1886-1895)*. Torino: Bollati Boringhieri, 1989.
- Freud, S. (1927). Dostoevskij e il parricidio. In *Opere. Vol. X: Inibizione, sintomo e angoscia e altri Scritti: 1924-1929*. Torino: Bollati Boringhieri, 1978.
- Girard, R. (1982). *Il capro espiatorio*. Milano: Adelphi, 1987.
- Hurley, S. (2006). Bypassing conscious control: unconscious imitation, media violence, and freedom of speech. In Pockett S., Banks W.P., Gallagher S. (Eds.). *Does Consciousness Cause Behavior?* Cambridge, MA: MIT Press.
- Khan, M.M.R. (1974). Il concetto di trauma cumulativo. In *Lo spazio privato del sé*. Torino: Boringhieri, 1979.
- Koukoutsaki, A. (2001). Societal representation of the prison and comics. In Albrecht H., Koukoutsaki A., Serassis T. (Eds.), *Images of Crime: Representations of Crime and the Criminal in Science, the Arts, and the Media*. Freiburg: Iuscrim.
- McWilliams, N. (1994). *La diagnosi psicoanalitica*. Roma: Astrolabio, 1999.
- Newman, G.R. (1990). Popular culture and criminal justice: A preliminary analysis. *Journal of Criminal Justice*, 18, 261-274.
- Pirandello, L. (1926). *Uno, nessuno e centomila*. Torino: Einaudi.
- Restaino, F. (2004). *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*. Torino: UTET.
- Verde, A. (2006). Postfazione. Il male sullo schermo, il male dentro di noi. In Cattorini P., *L'occhio che uccide. Criminologi al cinema*. Milano: Franco Angeli.
- Verde, A. (2010a). Il reale del delitto e i tre livelli della criminologia: criminologia folk, criminologia istituzionale e criminologia scientifica. In Verde A., Barbieri C. (Eds.), *Narrative del male. Dalla fiction alla vita, dalla vita alla fiction*. Milano: Franco Angeli.
- Verde, A. (2010b). Le difese della criminologia. Criminologia e meccanismi di difesa collettivi. In Verde A., Barbieri C. (Eds.), *Narrative del male. Dalla fiction alla vita, dalla vita alla fiction*. Milano: Franco Angeli.
- Verde, A., Angelini, F., Boverini, S., Majorana, M. (2006). *Il delitto non sa scrivere. La perizia psichiatrica tra realtà e fiction*. Roma: DeriveApprodi.
- Verde, A., Barbieri C. (2006) (Eds.). *Narrative del male. Dalla fiction alla vita, dalla vita alla fiction*. Milano: Franco Angeli.
- Verde, A., Bongiorno Gallegra, F. (2008). Narrative giudiziarie: funzione e crisi. *Rassegna Italiana di Criminologia (nuova serie)*, 2, 497-524.
- Wertham, F. (1954). *Seduction of the Innocent*. New York: Amereon Limited.
- Wertham, F. (1973). *The World of Fanzines: A Special Form of Communication*. Carbondale IL: Southern Illinois University Press.
- Winnicott, D.W. (1971). *Gioco e realtà*. Roma: Armando, 1974.

## Elenco dei numeri di "Dylan Dog" citati nel testo

- Morgana*, n. 25, ottobre 1988  
*Ossessione*, n. 32, maggio 1989  
*Il buio*, n. 34, luglio 1989  
*Delirium*, n. 54, , marzo 1991  
*Partita con la morte*, n. 66, marzo 1992  
*Johnny Freak*, n. 81, giugno 1993  
*La storia di Dylan Dog*, n. 100, gennaio 1995  
*Phoenix*, n. 123, dicembre 1996  
*Il cuore di Johnny*, n. 127, aprile 1997  
*Il numero duecento*, n. 200, maggio 2003  
*Mater Morbi*, n. 280, gennaio 2010  
*La seconda occasione*, n. 296, maggio 2011  
*Nella testa del killer*, n. 298, luglio 2011  
*Il delitto perfetto*, n. 302, novembre 2011