



Enthymema XXIX 2022

Fumettami una storia! Sul ruolo del 'narratore' in due adattamenti fumettistici de *L'uomo della sabbia* di E.T.A. Hoffmann

Alessandra Goggio

Università degli Studi di Milano

Abstract – Il presente contributo, suddiviso in due parti, vuole proporre alcune riflessioni sul ruolo del 'narratore' in due adattamenti fumettistici del famoso racconto *L'uomo della sabbia* di E.T.A. Hoffmann. Sulla scorta di alcune teorie a riguardo, una prima sezione indaga le proprietà narrative di questo medium, soffermandosi in particolare sull'istanza del narratore. Nella seconda parte, il focus è invece posto sul caso specifico dell'adattamento fumettistico di testi di prosa narrativa; nello specifico, attraverso l'analisi della resa in fumetto di alcuni passaggi del racconto hoffmanniano particolarmente interessanti da un punto di vista narratologico, verranno presentate alcune considerazioni sul ruolo dell'istanza narrante e sulla sua funzione all'interno delle due trasposizioni prese in esame, onde evidenziare le differenti possibilità espressivo-narrative del fumetto.

Parole chiave – Fumetto; Narrazione; Narratore; Adattamento; E.T.A. Hoffmann.

Abstract – This contribution, divided into two parts, aims to propose some reflections on the role of the 'narrator' in two comic adaptations of the famous short story *The Sandman* by E.T.A. Hoffmann. Following some theories on the subject, the first section investigates the narrative properties of this medium, specifically concentrating on the instance of the narrator. In the second part, the focus will be on the specific case of comic adaptations of narrative texts; specifically, through the analysis of the comics transposition of some passages of Hoffmann's short story that are particularly interesting from a narratological point of view, some considerations will be presented on the role of the narrator and on its function within the two adaptations examined, in order to highlight the different expressive and narrative possibilities of comics.

Keywords – Comics; Narration; Narrator; Adaptation; E.T.A. Hoffmann.

Goggio, Alessandra. "Fumettami una storia! Sul ruolo del 'narratore' in due adattamenti fumettistici de *L'uomo della sabbia* di E.T.A. Hoffmann". *Enthymema*, n. XXIX, 2022, pp. 86-106.

<http://dx.doi.org/10.54103/2037-2426/17091>

<https://riviste.unimi.it/index.php/enthymema>



Creative Commons Attribution 4.0 Unported License
ISSN 2037-2426

Fumettami una storia!

Sul ruolo del 'narratore' in due adattamenti fumettistici de *L'uomo della sabbia* di E.T.A. Hoffmann

Alessandra Goggio
Università degli Studi di Milano

1. Raccontare, illustrare, mostrare: narrazione e narratore nel fumetto

Sebbene il fumetto possa ormai vantare alle sue spalle più di un secolo di storia nonché di successi presso il pubblico, il suo status è stato a lungo quello di un medium minore, immeritevole, come implicitamente comprovato anche dalla terminologia utilizzata,¹ di essere seriamente preso in considerazione. Solo verso la fine del XX secolo e grazie alla sempre più frequente diffusione del *graphic novel*, prodotto artistico (ed editoriale) considerabile come «punto d'incontro fra romanzo e fumetto» (Calabrese e Zagaglia 7), la nona arte ha trovato sempre più spazio non solo sugli scaffali delle librerie ma anche nel discorso accademico, dove, in seno a una generale crescente interdisciplinarietà, hanno iniziato a proliferare dibattiti, teorie e analisi di singoli casi di questa forma artistico-espressiva basata sulla compenetrazione di parola e immagine (Duncan and Smith 8). Inizialmente incentrati soprattutto sulla volontà – tutta tesa a conferire a fumetti e *graphic novel* dignità di trattazione in ambito scientifico – di proporre una definizione chiara e circostanziata,² gli studi in questo ambito sono andati via via 'specializzandosi', proponendo ora un focus su particolari sottogeneri (i fumetti dei supereroi, quelli comici, oppure ancora lo stesso *graphic novel* e le sue varie declinazioni), ora sulla storia di questo medium e sul suo posizionamento nel campo mediale ed editoriale, o ancora sul suo rapporto intermediale³ con altre arti e media nonché su alcune sue caratteristiche spe-

¹ Come sostiene Tosti, la presupposta inferiorità del fumetto è «testimoniat[a] anche dalla riduzione semantica messa in atto dal termine che lo definisce nella nostra lingua, fumetto appunto, che indica al tempo stesso qualcosa di fumoso. [...] Anche in altri paesi il fumetto è stato considerato per lungo tempo il fratello povero delle arti maggiori mentre, nel peggiore dei casi, un'evoluzione, in senso infantilmente narrativo, dell'illustrazione. Basti vedere i termini usati per indicarlo: l'inglese *comics* (che rimanda appunto al registro comico delle prime strisce o tavole disegnate); il giapponese *manga* (che significa, letteralmente, disegni divertenti e/o satirici) o i suoi corrispondenti cinese (*manhua*) e coreano (*manhwa*); lo spagnolo latino-americano *historietas* e lo spagnolo *tebeos*, dalla rivista eponima; il portoghese *quadrinhos* (o *HQ*, *Histórias aos Quadrinhos*); il portoghese brasiliano *revistinha* e *quadrinhos* (Tosti 4).

² A tal proposito si vedano le definizioni offerte nel tempo da Kunzle; Eisner; Harvey; McCloud; Haymann and Pratt; Stein.

³ Secondo la teoria dell'intermedialità proposta da Rajewsky, il fumetto rappresenta un prodotto in sé e per sé intermediale in quanto risultato di una combinazione di «due media convenzionalmente percepiti come distinti»; inoltre, può mostrare un ulteriore grado di intermedialità qualora sia frutto di un «cambio di medium», come nel caso dell'adattamento fumettistico di un testo o di un film; ancora, può esibire quelli che sono definibili come «riferimenti intermediali», laddove faccia esplicito o implicito riferimento a un altro medium (o a suoi prodotti) o ne sfrutti alcune sue caratteristiche organizzative e/o espressive (Rajewsky 19).

Fumettami una storia! Alessandra Goggio

cifiche (ma non imprescindibili) di natura transmediale.⁴ Fra queste ultime, una qualità che ha destato l'interesse di numerosi studiosi è la capacità del fumetto di narrare.

Ancorché la presenza di una narrazione, intesa come «un sistema formale che il lettore interpreta come un'avvincente rappresentazione di una serie di eventi legati fra loro a livello logico e cronologico e causati o esperiti da degli attanti» (Lefèvre),⁵ non sia una condizione strettamente necessaria,⁶ è opinione diffusa che il fumetto sia un medium prettamente narrativo, tant'è che molti studiosi hanno addirittura iniziato a utilizzare l'espressione *graphic narrative* come 'termine ombrello' per designare fumetti e *graphic novel* (Chute and DeKoven; Chute; Gardner and Herman). Tuttavia, per quanto da un punto di vista narratologico il fumetto esibisca fenomeni e paradigmi narrativi «che possono essere considerati equivalenti (beninteso: non identici) a quelli della letteratura verbale» (Blank, "Erzählperspektive" 1), la sua natura ibrida, multimodale e cross-discorsiva (Chute and DeKoven 768-69) ha posto gli studiosi di fronte alla necessità di riflettere sul modo specifico, in cui, nel fumetto, parole e immagini (e in taluni casi esclusivamente quest'ultime) riescono a dare vita a una narrazione. Vari contributi di natura teorica hanno iniziato dunque a concentrarsi sulla correlazione fra narrazione verbale e narrazione visuale così come sul potenziale narrativo della singola immagine, di una sequenza, del layout della pagina e di altri elementi grafici.

Poiché una narrazione «non solo racconta, ma altresì rappresenta un atto narrativo» (Schmid 33) ed è quindi composta da «rappresentazioni attraverso le quali una storia (vale a dire almeno un cambio di status) è mediata o comunicata da più istanze narrative [...] attraverso uno specifico sistema di segni» (Kuhn and Veits 237), è stato un concetto «apparentemente intuitivo» come quello del narratore a sollevare numerose controversie che non sono ad oggi ancora giunte a una risoluzione (Ryan and Thon 5). Tre, segnatamente, sono gli aspetti che hanno reso l'identificazione univoca di un'istanza narrante caratteristica del fumetto eccezionalmente problematica: in primo luogo, la possibilità, ampiamente sfruttata dal fumetto, di narrare sì tramite le parole, ma anche soprattutto attraverso e con le immagini,⁷ andando di fatto a eludere la tradizionale categoria genettiana della 'voce'; in seconda battuta, l'impossibilità, per quest'arte, di «eliminare il segno della mano umana» (Gardner 65), rendendo costantemente visibile la presenza di uno «storyteller che è sostanzialmente legato alla brutale realtà fisica» (Gardner 66) e che trascende i confini del testo; infine, l'assenza di un percorso narrativo predefinito aprioristicamente (di cui responsabile sarebbe appunto il narratore) a favore di una sua libera costruzione da parte del lettore attraverso il processo di *closure*, ossia di combinazione delle singoli parti in un tutto (McCloud 71).

Partendo dalla tradizionale narratologia letteraria così come da riflessioni più recenti, quali quelle sviluppatesi intorno alla narrazione cinematografica, sino ad arrivare ad innovative prospettive olistico-cognitive, gli studiosi hanno affrontato la 'questione' del narratore nel fumetto secondo approcci differenti che hanno reso evidente la necessità di modificare definizioni, concezioni e strumenti impiegati ed efficaci (in toto o parzialmente) in altri media (Horstkotte and Pedri 350). Mentre alcuni, come, ad esempio, Barbieri, che ha definito i fu-

⁴ Con transmedialità è qui da intendersi l'«applicabilità di un concetto teorico a differenti media» (Ryan and Thon 14); transmediali sono dunque quei fenomeni che non sono esclusivi bensì condivisi fra differenti media/arti.

⁵ Le traduzioni italiane dei testi che in bibliografia figurano in altra lingua sono dell'autrice.

⁶ Come sottolinea Pratt (108) non tutti i fumetti narrano; in particolare, alcuni «fumetti astratti basati su una sequenza coerente di immagini ma senza una storia ricostruibile così come alcuni fumetti saggi-stici» tendono a non realizzare le possibilità narrative intrinseche al medium (Packard 101).

⁷ Non si deve inoltre dimenticare che nel fumetto anche il testo è, nella maggior parte dei casi, sottoposto, attraverso il *lettering*, a un processo di rimediatizzazione e partecipa quindi alla dimensione visuale (Rippl and Etter 197).

Fumettami una storia!

Alessandra Goggio

metti «racconti senza racconto, cioè concatenazioni significative di eventi senza un atto di narrazione alla base della loro trasmissione» (18-19), hanno addirittura scartato l'idea della presenza di un'istanza narrante o la ammettono solo in alcuni determinati casi,⁸ altri hanno cercato di adattare il concetto del narratore al fumetto, tenendo conto della sua doppia natura testuale e grafica, modulando elementi della narratologia classica, come il principio genetiano di focalizzazione (Schüwer), facendo ricorso alla distinzione – già impiegata in letteratura – fra *telling* e *showing* (Mikkonen), nonché prendendo in considerazione le implicazioni che derivano da una concezione della narrazione come fenomeno non esclusivamente testuale ma legato altresì alla ricezione e alle abilità cognitive del lettore,⁹ il quale, di fronte a un fumetto è costantemente chiamato a partecipare in prima persona e in maniera (inter-)attiva alla costruzione della narrazione stessa (Lefèvre; Calabrese e Zagaglia 43; Hescher 112).

L'arduo compito di coniugare strumenti 'vecchi' con forme sostanzialmente sempre nuove, derivanti dall'ambizione e dal crescente sperimentalismo di artiste e artisti (Groensten 6), ha dato luce non solo a una lunga serie di 'prove sul campo', ovvero ad approcci pratici incentrati sull'analisi della presenza, funzione e (rap)presentazione (o occultamento) del narratore (o dei suoi equivalenti) in singole opere, ma anche ad alcuni tentativi di sistematizzazione aventi l'obiettivo di fornire una categorizzazione e al contempo una chiave di indagine e interpretazione di quei vari elementi e aspetti che, all'interno di fumetti e *graphic novel*, concorrono a creare quella che di solito, grazie a segnali più o meno espliciti, viene identificata come l'istanza narrante. Una prima elaborazione di un concetto simile a quello del narratore 'tradizionale' e allo stesso tempo in grado di tenere conto della «sovrapposizione tra logica *mostrativa* della mimesi e la logica *narrativa* della diegesi» (Calabrese e Zagaglia 40; corsivo nell'originale) è stata offerta da Philippe Marion nel suo studio *Traces en cases: Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur* (1993): sulla scia della narratologia cinematografica di André Gaudreault – per il quale nel film è possibile ritrovare un'istanza narrante bipartita, il cosiddetto «grand image-maker», responsabile da un lato della strutturazione e del montaggio delle immagini (*narrator*) e dall'altro della loro visualizzazione (*monstrator*) (Gaudreault *passim*) – e focalizzandosi soprattutto sulla traccia visiva (nella quale è sussunto anche il tessuto verbale), Marion definisce – in maniera analoga al collega teorico del cinema – come *narrator* del fumetto l'istanza che regola l'organizzazione a livello di layout e suddivisione delle immagini in panel; opera invece un'ulteriore differenziazione per quanto riguarda il *monstrator*. A quest'ultimo, incaricato di mostrare ciò che avviene, ad esempio le azioni dei personaggi, è aggiunto il «graphiator», definito come colui responsabile per l'attività grafica vera e propria (disegno, linee ecc.) e quindi indice autoriflessivo dello stile personale dell'autore (Marion 36). Pur offrendo una parziale soluzione alla questione relativa all'ineliminabilità della soggettività autoriale nella traccia grafica, la teoria proposta da Marion mostra alcune debolezze: oltre a trascurare la dimensione verbale, il concetto di *graphiator* introduce una categoria che da

⁸ Si veda a tal proposito Hescher: «Diversamente dalla finzione narrativa verbale, la narrazione grafica non ha un sistema di mediazione o trasmissione comunicativa reificato in un 'narratore finzionale' che può essere ritenuto responsabile per la produzione di tutto il discorso verbale e visuale. [...] Solo quando è presente una figura o un personaggio marcato come narratore sia sul piano verbale che su quello visuale (attraverso uno script narratoriale e una sua forma realistica o iconica, o attraverso un'allegoria visuale) e ben distinto dal piano intradiegetico, si può allora parlare di narratore» (197).

⁹ Abilità che possono inoltre variare a seconda del contesto culturale nel quale il fruitore ha sviluppato «i processi cognitivi, emozionali, motivazionali, neuronali, di codifica e richiamo della memoria e, di conseguenza, il modo di raccontare, raccontarsi e leggere una storia» (Conti 34).

Fumettami una storia! Alessandra Goggio

un lato pare sovrapporsi con la nozione di stile (Mikkonen 86) e dall'altro parrebbe più assimilabile al concetto di autore implicito che non di narratore (Thon 71).¹⁰

Questi e altri motivi hanno in seguito spinto Thierry Groensteen a eliminare questa suddivisione, ritenuta superflua proprio a causa dell'impossibilità di separare l'immagine come prodotto dall'atto di creazione che la precede (Groensteen 85), mantenendo solo la nozione di *monstrator*, dal belga definita come «istanza responsabile della *resa in forma di disegno*» (86; corsivo nell'originale). A questa istanza operante sul piano visuale, il teorico belga affianca quella del *reciter*, concepito come pendant del *monstrator* nella dimensione verbale e paragonato a una sorta di *voice over* in grado di fornire soprattutto indicazioni di carattere spazio-temporale (88). Inoltre, avvicinandosi alla categoria di modo genettiana, Groensteen individua anche differenti posizioni che possono essere assunte sia dal *monstrator* che dal *reciter*, le quali sono a loro volta dipendenti nella loro coordinazione da «un'istanza enunciativa superiore» (94), un narratore «fondamentale» che non si manifesta direttamente nel mondo finzionale, ma è responsabile dell'organizzazione delle 'azioni' di *monstrator* e *reciter*.¹¹

Un'ulteriore proposta è quella di Kai Mikkonen, che nel suo *The Narratology of Comic Art* (2017) si è dedicato all'analisi delle *narrative agency*, ossia delle «modalità attraverso le quali un fumetto rende esplicita l'esistenza di un discorso narrativo» (Mikkonen 129). Conscio del fatto che tale esplicitazione dipende sempre dalla partecipazione attiva del lettore alla costruzione della *agency* stessa, lo studioso finlandese, invece che presentare delle categorizzazioni poco flessibili come quelle dei suoi predecessori, propone – sulla scia della distinzione fra focalizzazione e ocularizzazione suggerita da François Jost per il cinema – di incentrare l'attenzione su singoli elementi quali «la voce narrativa, il focalizzatore verbale (cioè colui che percepisce all'interno narrazione verbale), il soggetto della percezione visiva (il focalizzatore visuale) e il soggetto dell'attenzione (il focalizzato visuale)» (147-48) e sui loro rapporti reciproci all'interno dei panel e delle varie sequenze. Solo tenendo conto di tutti questi aspetti è possibile, infatti, rendere giustizia alla multiprospettività visuale (161) che caratterizza il fumetto, e al contempo comprendere (e analizzare) alcune situazioni tipiche per quest'arte – come la presenza di doppie focalizzazioni e/o prospettive, talora fra loro contrapposte.

Lungi dall'essere giunti all'elaborazione di una teoria in grado di predisporre strumenti precisi per l'analisi dell'istanza narrante presente nella nona arte, questi tentativi di sistematizzazione hanno quindi dimostrato, accanto a numerosi altri lavori (Schüwer; Hescher; Stein and Thon; Packard *et al.*; Kuhn and Veits), oltre al crescente interesse dell'accademia, anche il considerevole numero di possibilità narrative offerte dal fumetto – possibilità simili ma in alcuni casi anche superiori a quelle presenti in altri media.

2. Dalla narrazione letteraria a quella fumettistica: l'adattamento

Al di là della necessità più o meno cogente¹² di individuare una cornice concettuale e terminologica condivisa per designare l'istanza (o le istanze) che ricoprono un ruolo equivalente a

¹⁰ Lo stesso Thon, tuttavia, non rigetta totalmente la presenza di elementi che possono essere attribuiti all'«immagine» dell'autore, ma invita a separare le due dimensioni (Thon 70, 93).

¹¹ Groensteen prevede inoltre anche la possibilità che un personaggio del mondo finzionale ricopra le funzioni del *reciter* – un caso estremamente diffuso nelle opere autobiografiche: questo particolare tipo di narratore «che compare nella storia di cui è (o finge di essere) l'enunciatore» prende il nome di «narratore attorializzato» (97).

¹² Pur da una posizione accademica non è infatti possibile non concordare con Mikkonen quando, sostenendo la futilità di una definizione troppo rigida di narratore, afferma che in realtà «al lettore di fu-

Fumettami una storia!

Alessandra Goggio

quello del narratore tradizionale, l'indagine delle modalità attraverso le quali il fumetto e il *graphic novel* realizzano e soprattutto presentano ai lettori l'atto narrativo si rivela particolarmente stimolante per quanto concerne l'analisi e l'interpretazione di un peculiare tipo di fumetto, vale a dire gli adattamenti grafici di testi letterari, soprattutto di tipo narrativo,¹³ dunque di forme espressive che prevedono, come una delle proprie categorie fondamentali, la presenza più o meno esplicita di un narratore.

Con il termine 'adattamento' si intende, secondo l'ormai classica definizione di Hutcheon, una «forma di ripetizione senza reduplicazione» (13), nello specifico «una trasposizione dichiarata ed esauriente di una data opera» (27) in uno stesso medium o in media differenti. Il processo¹⁴ che sottende al passaggio dall'opera originale al suo adattamento persegue obiettivi e metodi che possono variare di caso in caso: un adattamento può infatti concretizzarsi in «una pratica di trasposizione che traduce uno specifico genere in un modo generico differente», oppure «avvicinarsi a pratiche editoriali, indulgendo nell'esercizio di rifilatura e potatura; ma può anche essere una procedura amplificatoria», o ancora «offrire un commento a un testo di partenza»; infine può «costituire un semplice tentativo di rendere i testi 'rilevanti' o facilmente comprensibili a nuovi pubblici e lettori attraverso processi di avvicinamento e aggiornamento» (Sanders 18-19). In tal senso, qualsiasi trasposizione non può prescindere da quello che è, in primo luogo, un lavoro di ricezione¹⁵ e (re-)interpretazione dell'originale che si riflette nelle scelte operate ed è così in grado di offrire nella sua nuova versione «l'opportunità per una ri-esaminazione del testo di partenza» (Saltzman 146). Obiettivo principale di un adattamento non è quindi – e non può essere – una trasposizione 1:1, una copia dell'originale, così come spesso preteso da quel *Fidelity Criticism* che «misura il successo di un adattamento confrontandolo con il valore e il significato dell'originale» (Emig 28), quanto piuttosto la proposta di nuove chiavi di lettura in grado di convogliare l'attenzione dei (nuovi) fruitori verso alcuni aspetti significativi dell'opera di partenza, siano essi di natura contenutistica e/o formale. È inoltre necessario sottolineare come la trasposizione da un medium quale la letteratura, che gode ormai di uno status di indiscutibile prestigio culturale, a uno, come il fumetto, come visto a lungo considerato 'inferiore', ma che sta vivendo un enorme successo in questi anni e che, a livello editoriale, gode di un ottimo posizionamento sul mercato, possa giovare anche a livello materiale a entrambe le arti (e i loro produttori): le opere letterarie trovano infatti nuova vita e ampliano le loro possibilità di ricezione (e di guadagno per gli editori); il fumetto, invece, acquisisce, quasi per osmosi, parte del valore letterario originale e lo sfrutta a suo favore, sia a livello di singola opera che di medium (e relativo sistema editoriale).

Queste varie finalità raggiungibili attraverso il processo di adattamento concorrono a spiegare almeno in parte il motivo per cui negli ultimi decenni si è assistito a livello internazionale a una crescita esponenziale del numero di trasposizioni di testi letterari in fumetto (Kick 1). Questo fenomeno ha tuttavia coinvolto vari Paesi e differenti aree culturali con tempistiche e modi diversi: negli Stati Uniti (e nel mondo anglofono in generale), ad esempio, sulla scia dei *Classics Illustrated* – famosa serie di trasposizioni grafiche di grandi classici della letteratura inaugurata nel 1941 –, gli adattamenti fumettistici hanno incontrato meno difficol-

metti può non sempre interessare più di tanto chi sia responsabile dell'atto di mostrare o organizzare le immagini, o addirittura se vi sia qualcuno che mostra o vede qualcosa» (136).

¹³ Non rare sono altresì le trasposizioni di testi drammatici – si vedano, a tal proposito, i numerosissimi adattamenti shakespeariani –; meno frequenti, ma comunque presenti, quelle di componimenti lirici.

¹⁴ La stessa Hutcheon identifica l'adattamento non tanto come prodotto ma soprattutto come processo (27-29).

¹⁵ Un adattamento è infatti sempre da considerarsi, oltre che nella sua autonomia artistica, come «documento della ricezione» (Schmitz-Emans 10) dell'opera originale.

Fumettami una storia!

Alessandra Goggio

tà a imporsi sia sul mercato che come oggetto di studio; in Germania, invece, terra di poeti e pensatori (ma anche di fumettisti!), essi hanno dovuto combattere a lungo contro le strenue resistenze dei difensori della cosiddetta ‘cultura alta’, pronti a misurare ‘col righello’¹⁶ l’effettiva qualità artistica – o meglio: la sua presunta mancanza – di varie trasposizioni, prima di affermarsi come prodotto culturale riconosciuto e stimato (Blank “Literature” 80-83). Vinte però le prime resistenze e compreso, soprattutto da parte degli editori (anche quelli più ‘classici’ come Suhrkamp), il potenziale di simili operazioni, nell’ultimo decennio circa ha avuto luogo un vero e proprio *boom* di adattamenti di testi e autori della tradizione tedesca così come anche della contemporaneità per mano di fumettisti sia autoctoni che stranieri – dalla parodia del *Faust* goethiano di Flix (2010), passando per la resa grafica del romanzo ‘sonoro’ *Pipistrelli* di Marcel Bayer ad opera di Ulli Lust (2013), sino ad arrivare alla trasposizione della famosa novella manniana *La morte a Venezia* a cura di Susanne Kuhlendahl (2019), solo per citarne alcuni. In questo ormai vasto panorama spiccano poi autori presenti con molteplici adattamenti: è il caso di Kafka, di cui si annoverano numerose versioni sia de *Il processo* che de *La metamorfosi* così come di altri romanzi e racconti; di Büchner, con il dramma *Woyzeck* e il racconto *Lenz*; di Th. Bernhard (*Vecchi maestri*, ma anche parti dell’autobiografia); ed infine di E.T.A. Hoffmann, del quale sono disponibili vari *graphic novel* tratti dai racconti *La signorina di Scudéry*, *Schiaccianoci* e *il Re dei Topi*, *La casa disabitata* e *L’uomo della sabbia*. Soprattutto quest’ultimo pare aver ispirato in maniera particolare i fumettisti ed è ad oggi disponibile in quattro differenti versioni: la prima, di Dino Battaglia, risale già all’ormai lontano 1970, quando venne pubblicata per la prima volta su *Linus*; Andrea Grosso Ciponte e Dacia Palmerino, ancora una volta due italiani, hanno curato la trasposizione uscita nel 2014 per la casa editrice tedesca Edition Faust; nel 2019 è stata invece la volta due ulteriori adattamenti, uno per mano dell’illustratore tedesco di origini ucraine Vitali Konstantinov e l’altro nato dalla collaborazione fra l’autore Michael Mikolajczak e l’illustratore Jacek Piotrowski. Sebbene sia possibile ricondurre il fascino esercitato da quest’opera su disegnatori di fumetti e grafici a uno dei temi portanti del racconto hoffmanniano (nonché chiave di volta della poetica ‘intermediale’ dell’autore tedesco), ossia quello relativo alla visione e suoi possibili falsamenti, è necessario altresì evidenziare come proprio la sua narrazione poliprospectica (Galli XXXIII) abbia offerto agli autori di questi adattamenti la possibilità di ‘testare’ le capacità narrative del fumetto. Per questo motivo si è scelto di osservare più nello specifico due delle trasposizioni sopraccitate con uno specifico focus sulla resa verbo-grafica delle varie istanze narranti del testo originale e delle loro posizioni.

3. «Che cos’è mai? Carissimo, raccontate!» – Il fumetto alla prova del narratore hoffmanniano

La scelta è ricaduta sugli adattamenti di Grosso Ciponte e Palmerino e Konstantinov in quanto entrambi – a differenza di quello di Battaglia e del più recente a cura di Mikolajczak e Piotrowski¹⁷ – seguono abbastanza fedelmente l’originale¹⁸ e allo stesso tempo offrono diffe-

¹⁶ Si veda, a tal proposito, l’ironico metafumetto *Sind Comics Kunst? [I fumetti sono arte?]* dell’artista austriaco e autore di numerose trasposizioni fumettistiche Mahler, nel quale un giovane germanista cerca di misurare il ‘valore’ di un immaginario adattamento di un’opera di Peter Handke misurando lo spessore del testo originale e comparandolo con quello del *graphic novel* da esso tratto.

¹⁷ L’opera di Battaglia, come lascia intendere anche il titolo – *Olimpia* –, focalizza l’attenzione sul complesso tematico riguardante il gioco della visione e delle prospettive che ruota in gran parte intorno alla figura dell’omonimo automa, di fatto tralasciando quasi metà (la prima) del racconto (Schmitz-

Fumettami una storia! Alessandra Goggio

renti soluzioni per la resa della peculiare struttura dell'atto narrativo (a tal proposito si veda: Rossbach) del racconto hoffmanniano. A tal proposito, ci si soffermerà su due punti in cui il gioco fra le voci narranti del testo è estremamente marcato e significativo: 1) il carteggio iniziale e la successiva brusca intromissione del narratore con la sua riflessione poetologica e 2) l'ironico – in senso tutto romantico – *explicit* del racconto.

Innanzitutto, è necessario fornire alcune informazioni generali sui due adattamenti: l'opera di Grosso Ciponte e Palmerino, infatti, esibisce alcune peculiarità, quali lo sfondo della pagina totalmente nero, uno stile e una composizione delle singole immagini talora più pittorici che fumettistici e l'impiego di panel di ampie dimensioni, che, come specificato dagli stessi autori, vogliono essere espressione di un approccio sperimentale a nuove forme visuali e narrative (Strickland); la trasposizione di Konstantinov, invece, già a un primo sguardo appare più vicina al canone fumettistico e, in particolare, del *graphic novel*, come comprovano la predominanza del bianco e nero e l'utilizzo del colore (in questo caso blu e rosso) esclusivamente a evidenziare alcuni dettagli.¹⁹ Al di là di queste differenze stilistiche, entrambe le opere pongono sin da subito – ancora prima dell'inizio della narrazione vera e propria – in risalto il tema della visione: l'adattamento a cura dei due artisti italiani propone, in una sorta di prologo, l'illustrazione in bianco e nero di un volto terrorizzato, il cui occhio è tenuto aperto da due dita di una mano (Fig. 1)²⁰ – un'immagine che crea inoltre un riferimento alla famosa scena dell'occhio tagliato del celebre cortometraggio surrealista *Un chien andalou* (1929) di Luis Buñuel, alludendo così sin da subito al motivo della compenetrazione fra realtà e irrealtà; simile, ma contenente altresì un rimando a un ulteriore perno tematico del racconto hoffmanniano, ossia al



Fig. 1 – Immagine di apertura dell'adattamento di Grosso Ciponte e Palmerino (7).

mondo degli automi, è l'immagine che campeggia sul frontespizio della trasposizione di Konstantinov, dove un braccio robotico tiene in mano un occhio insanguinato (Fig. 2).

Differente è invece la modalità con cui la materia testuale del racconto originale (e dunque di riflesso anche la narrazione) è riorganizzata (senza però subire stravolgimenti) all'interno dei due adattamenti: mentre Grosso Ciponte e Palmerino non operano alcuna netta suddivisione, salvo per quanto concerne l'epilogo, separato dal resto da una pagina completamente nera, l'illustratore tedesco ripartisce la vicenda in 4 capitoli e un epilogo, introdotti di volta in volta da una pagina bianca (a sua vol-

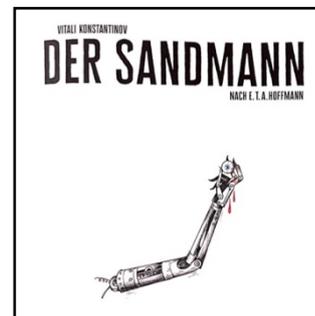


Fig. 2 – Immagine di apertura dell'adattamento di Konstantinov (1).

Emans 364-365); il *graphic novel* di Mikolajczak e Piotrowski, invece, si propone come una 'continuazione' del testo originale.

¹⁸ Entrambe le opere riportano, già in copertina, la tipica dicitura tedesca '*nach...*', ossia 'da...' a indicare il rapporto di ipertestualità con l'originale di E.T.A. Hoffmann; tutte e due mostrano, inoltre, un'elevata fedeltà linguistica al testo di partenza.

¹⁹ Già da questo primo apparentemente banale aspetto è tuttavia possibile evincere un richiamo visuale al narratore del racconto hoffmanniano, il quale, durante uno dei suoi excursus poetologici, afferma che «tenter[à] di aggiungere qualche pennellata di colore» alle «immagini» (si noti il termine così legato alla dimensione visuale già propria dell'originale) di cui è composta la vicenda del protagonista (Hoffmann, "L'uomo della sabbia" 22).

²⁰ L'immagine ritorna poi nella narrazione vera e propria nel momento in cui Coppélius tenta di impadronirsi degli occhi del piccolo Nathanael (Grosso Ciponte e Palmerino 14).

Fumettami una storia!

Alessandra Goggio

ta preceduta da una completamente rossa che funge da ‘divisorio’) sulla quale sono riportati il numero del capitolo, l’ambientazione locale delle vicende, resa verbalmente attraverso una grafia gotica (che offre altresì una, seppur non precisa, indicazione temporale) e infine un panel rettangolare che presenta, attraverso un’illustrazione in bianco e nero, il luogo in cui avvengono le vicende (Fig. 3) – illustrazione in cui sono di volta in volta posti in evidenza, tramite l’uso del



Fig. 3 – Esempio di pagina di introduzione ai capitoli (Konstantinov 3).

colore, alcuni dettagli rilevanti per la trama. Così ad esempio, in una delle immagini che riproducono la «città universitaria di G.» (Konstantinov 21), ove Nathanael sta seguendo i suoi studi, sono evidenziate – tramite l’impiego del rosso – le fiamme che distruggono la camera del protagonista;²¹ o ancora, nell’ultima illustrazione della «cittadina di provincia di S.» (Konstantinov 39) la torre da cui Nathanael prima tenterà, senza successo, di gettare Clara, poi invece si lancerà egli stesso è contornata dal tipico simbolo grafico dell’esplosione, anche questo proposto in un rosso acceso. Questo aspetto è estremamente significativo a livello narrativo in quanto rende tangibile la presenza di quello che potremmo definire un narratore extradiegetico in grado di esprimersi sia verbalmente che visivamente nonché già al corrente delle vicende che andrà di lì a poco a raccontare molto simile a quello che, seppur in maniera meno esplicita, è presente sin dall’inizio nell’originale. Questa somiglianza è inoltre rafforzata dal fatto che questa istanza verbo-visuale faccia uso, per avviare la narrazione all’interno del fumetto, di una strategia – quella di nominare il luogo di ambientazione delle vicende – inizialmente ipotizzata, ma poi scartata, dal narratore del testo hoffmanniano per il suo *incipit*.²²

L’esplicitazione di una tale istanza narrante ‘fondamentale’, come la chiamerebbe Groensteen, innerva in maniera sostanziale anche l’adattamento dell’inizio *in medias res* del racconto (Fig. 4): se infatti nell’originale l’esistenza di un narratore, cui è delegata l’organizzazione del materiale testuale, è segnalata esclusivamente attraverso la breve indicazione «Nathanael a Lothar» (Hoffmann, “L’uomo della sabbia” 3), che indica la susseguente presenza di una comunicazione epistolare nonché i suoi (presupposti) autori, nell’opera di Konstantinov la sua funzione mediatrice è visualizzata nel primissimo panel (che peraltro non presenta una cornice netta), nel quale Nathanael²³ è ritratto, mentre è intento a scrivere una lettera, da una prospettiva esterna, riconducibile a quella del narratore extradiegetico già incontrato. Giacché però, in una situazione epistolare, la narrazione è momentaneamente affidata a uno dei per-

²¹ Si tratta di un punto di svolta essenziale nella narrazione, in quanto questo avvenimento porterà al trasferimento di Nathanael nell’appartamento di fronte a quello di Spalanzani e al fatale primo ‘incontro’ con Olimpia.

²² «[M]i sono scervellato per iniziare la storia di Nathanael in modo significativo, originale, avvincente: “C’era una volta”, il miglior attacco per un racconto: ma no! troppo freddo! “Nella cittadina di provincia di S. viveva”, un po’ meglio, quanto meno serve ad avviare il climax.» (Hoffmann, “L’uomo della sabbia” 22).

²³ La mancanza dell’indicazione presente in originale non permette, almeno in un primo momento, di conoscere il nome del protagonista né quello del destinatario della lettera.

Fumettami una storia!
Alessandra Goggio



Fig. 4 – Introduzione della situazione epistolare (Kostantinov 4-5).

sonaggi del mondo della finzione, il contenuto della lettera viene giustamente riproposto attraverso appositi balloon che nella loro forma canonica rimandano alla rappresentazione di processi di pensiero: nel già citato primo panel la dimensione testuale riporta infatti una riflessione di Nathanael – ossia la giustificazione della decisione di scrivere all'amico Lothar per raccontargli quanto accaduto alcuni giorni prima – così come essa viene esposta nell'apertura della lettera nel testo originale; tutti i panel successivi – che riassumono invece la narrazione di avvenimenti passati da parte di Nathanael²⁴ – sono idealmente contenuti in un grande balloon²⁵ che, non a caso, trova il suo punto di origine proprio nella lettera che il giovane tiene sul tavolo. Risulta quindi chiaro, come in questa parte non sia più il narratore extradiegetico a raccontare le vicende, ma Nathanael stesso, così come dimostrato anche da una simil-didascalia, anche questa dai contorni ondulati a rimarcare la sua appartenenza al piano enunciativo di Nathanael, che riporta esplicitamente la sua volontà di *narrare* le proprie vicende («con calma ti racconto della mia prima infanzia, affinché tutto ti sia chiaro...» 4).

I panel seguenti, disposti, pur se con alcune variazioni, secondo la classica struttura fumettistica, riproducono la prospettiva retroattiva di Nathanael che, come in sogno, si osserva dall'esterno e da un punto temporale più avanzato: questo sdoppiamento della persona di Nathanael concretizza inoltre già visivamente la scissione fra realtà e irrealtà che caratterizza il personaggio e lo porterà infine alla follia. Attraverso l'organizzazione dei panel, la strutturazione dei dialoghi diretti dell'originale all'interno di apposite nuvolette, l'intervento attraverso commenti riportati in simil-didascalie come quella citata poc'anzi oppure direttamente all'interno delle vignette stesse, Nathanael assume dunque la posizione di un narratore intradiegetico, da un lato 'prodotto' del narratore extradiegetico fondamentale – rapporto, questo, evidenziato anche dal fatto che non vi sia un cambio di stile fra il primo panel e i successivi –

²⁴ Come nel racconto originale Nathanael illustra prima la recente visita di Coppola (4), per poi tornare all'infanzia, e dunque al suo primo incontro con l'uomo della sabbia e il temuto Coppelius (4-9), e terminare infine con la morte del padre (10-11).

²⁵ Questo balloon si estende da pagina 4 a pagina 11.

Fumettami una storia! Alessandra Goggio

e dall'altro a suo volta creatore non solo di una narrazione subordinata ma anche di ulteriori narratori (metadiegetici). Ciò avviene, ad esempio, nel momento in cui la balia, che nel racconto per prima narra al piccolo Nathanael la versione 'spaventosa' della fiaba dell'uomo della sabbia, è rappresentata come enunciatrice della narrazione che avviene all'interno del grande balloon sovrastante, nel quale, attraverso immagini terrificanti e scritte in grafia gotica, viene riportato il contenuto della storia raccontata della donna (5) – un espediente, questo, impiegato anche successivamente per 'visualizzare' le «paurose storie» (6) che Nathanael ama sentirsi raccontare.

Al termine del racconto di Nathanael, che corrisponde visivamente alla chiusura del balloon dedicato ai suoi ricordi, viene proposta, nella parte inferiore della pagina, un'illustrazione che riconduce alla situazione iniziale: la prospettiva passa quindi nuovamente al narratore extradiegetico che mostra ancora una volta il protagonista nell'atto della scrittura, riportando così in primo piano la situazione comunicativa epistolare. Forse anche a causa di questa struttura circolare così stringente, Konstantinov rinuncia, nel suo adattamento, a trasporre anche le due successive lettere contenute nel racconto (quella di Clara a Nathanael, che le ha erroneamente spedito la prima missiva che avrebbe invece dovuto essere inviata a Lothar, e la successiva risposta nuovamente indirizzata all'amico).

Tuttavia, il primo capitolo non termina, come sarebbe lecito immaginarsi, con la fine della situazione epistolare: la pagina successiva (Fig. 5) mostra infatti un layout totalmente differente e riporta quella che nell'originale hoffmanniano è la prima manifestazione e intromissione diretta del narratore nella vicenda attraverso quello che è un vero e proprio appello diretto al lettore.²⁶ Probabilmente proprio per sottolineare questa modalità allocutoria, Konstantinov rinuncia in questo passaggio all'utilizzo dei panel e in larga misura anche alla dimensione visuale: l'intromissione del narratore è infatti riportata sotto forma di normale testo stampato, introdotto da una lettera iniziale in grafia gotica (che rimanda quindi al narratore 'fondamentale') e accompagnata da alcune illustrazioni di Nathanael e Clara. La scelta di un carattere differente da quello precedentemente utilizzato non è casuale e realizza nondimeno una forte tensione ironica: qui il narratore infatti, da un lato, sostiene implicitamente la veridicità degli avvenimenti capitati a Nathanael, definendo questi come il «[suo] povero amico», per cui l'impiego della grafia stampata, rispetto al lettering 'fantasticheggiante' scelto precedentemente, parrebbe suggerire una certa veridicità della vicenda; d'altro canto, la riflessione che segue e che illustra la poetica hoffmanniana del 'wahres Schauen' ('vero vedere') porta il narratore a trascendere i confini del racconto ed è quindi ammantata di una metaletterarietà che si

Seltener und wunderlicher kann nichts erfunden werden als dasjenige, was mit meinem armen Freund, dem jungen Studenten Nathanael, geschehen und was ich dir, günstiger Leser, zu erzählen unternommen. Hast du wohl jemals etwas erlebt, das dich ganz und gar erfüllte, alles andere verdrängend? Es kochte in dir und, zur siedenden Glut entzündet, schoss das Blut durch die Adern und färbte deine Wangen. Dein Blick wurde so seltsam, als wollte er Gestalten im leeren Raum erfassen, und die Worte zerfloßen in dunkle Seufzer. Es war dir, als müsstest du gleich im ersten Wort alles Wunderbare, Herrliche, Entsetzliche, Lustige, Grauenhafte, das sich zugetragen hat, recht zusammengreifen, sodass es alle elektrisiere. Doch jedes Wort, alles, was Worte vermögen, schien dir farblos und frohg und tot.

Hattest du aber, wie ein Maler, erst mit einigen verwegenen Strichen, den Umriss deines inneren Bildes hingeworfen, so trugst du leicht die glühenden Farben auf und das lebendige Gefühl riss die Freunde fort und sie sahen sich selbst mitten im Bild!

Mir kamen keine Worte in den Sinn, die mir im Mindesten etwas von dem Farbenglanz dieses inneren Bildes spiegelten. Vielleicht gelingt es mir aber, manche Gestalt so aufzufassen, das du das Porträt ähnlich findest, ohne das Original zu kennen, ja das es dir ist, als hättest du die Person recht oft schon selbst gesehen. Vielleicht wirst du, o mein Leser, dann glauben, das nichts wunderlicher und verrückter sei als das wirkliche Leben und das der Dichter dieses doch nur wie im dunklen Widerschein eines matten Spiegels auffassen kann.



Fig. 5 – Resa dell'intromissione poetologica del narratore (Konstantinov 12).

²⁶ «Nulla di più strano e di più bizzarro si può immaginare di ciò che è accaduto al mio povero amico, il giovane studente Nathanael, e di quello che, benigno lettore, ho preso a raccontarti» (Hoffmann, "L'uomo della sabbia" 20-21).

Fumettami una storia!

Alessandra Goggio

riflette anche nel carattere tipografico utilizzato, che richiede appunto una ‘lettura’ più che una ‘visione’ e rimanda quindi in maniera esplicita alla natura testuale, e dunque finzionale!, di quanto narrato.²⁷

La trasposizione operata da Konstantinov dell’iniziale situazione epistolare e dell’intromissione ‘poetologica’ esemplifica, attraverso quella che è la presenza costante nel fumetto di un narratore ‘fondamentale’, la duplice natura del narratore hoffmanniano come creatore di mondi e figure²⁸ e allo stesso tempo commentatore della sua stessa azione creatrice, realizzando altresì un manifesto rimando alla concezione romantica di letteratura come «poesia e poesia della poesia» (Schlegel 57). Allo stesso tempo, l’unione in una sola istanza narrante della dimensione visiva (*monstrator*) e di quella verbale (*reciter*), offre una sorta di superamento di quelle considerazioni – presenti nell’excursus poetologico del racconto – relative alle superiori capacità del pittore²⁹ di fronte alle ‘limitatezze’ del poeta: nel fumetto, infatti, il narratore è sia ‘pittore’ che ‘scrittore’ – un aspetto, questo, che concretizza anche un ulteriore principio chiave della poetica romantica (e hoffmanniana), ossia la mistione di arti differenti in un *Gesamtkunstwerk* (Schmidt 62-64).

Nonostante lo stile tipicamente fumettistico impiegato, l’adattamento di Kostantinov pone quindi un’attenzione particolare non solo alla trasposizione della trama, ma anche alla sua strutturazione narrativa, cercando di riproporre grazie alle peculiarità intrinseche di questo medium il gioco quasi labirintico di rifrazioni fra i vari piani narrativi nonché i diversi riferimenti alla poetica romantica hoffmanniana contenuti nel racconto originale. Un aspetto, questo, che è presente anche nell’opera di Grosso Ciponte e Palmerino, seppur in maniera differente. L’adattamento dei due artisti italiani presenta infatti la situazione iniziale attraverso un diverso espediente: la narrazione prende avvio con un grande panel dallo sfondo grigio sfocato che riempie tutta la pagina, all’interno del quale campeggiano due illustrazioni dai contorni abbastanza definiti che riproducono, in bianco e nero, rispettivamente il busto di un uomo e l’immagine di una donna, ritratta anch’ella a partire dalle spalle e posizionata in un ambiente che rimanda ad un’atmosfera di campagna (Fig. 6). Tre didascalie rettangolari dallo sfondo bianco riproducono, con alcune piccole modifiche, l’incipit della prima lettera del racconto, operando però una significativa variazione: la finzione epistolare, introdotta nell’originale, come già visto, dall’indicazione del narratore «Nathanael a Lothar», viene qui trasformata in parte della finzione stessa, giacché la prima didascalia riporta la tipica formula d’apertura «Mio caro Lothar». In questo modo diviene chiaro al lettore di trovarsi davanti a

²⁷ Nello stesso stile è rappresentata anche un’ulteriore intromissione del narratore, ossia quando egli riporta gli effetti della scoperta della vera natura di Olimpia nella comunità di G. (Hoffmann, “L’uomo della sabbia” 37): le sue parole esprimono infatti, oltre che una critica alla società borghese coeva, un implicito attacco a quell’élite culturale incapace di discernere fra un arte ‘manierista’, priva però di ‘cuore’, da deviazioni dal canone vigente (come l’opera hoffmanniana) ma in grado di aprire nuove strade sia a livello espressivo che contenutistico, e sono quindi da intendersi come riflessione metaletteraria.

²⁸ A uno sguardo più attento, appare infatti chiaro come i differenti ‘storyworld’ (piani narrativi) siano sempre creazioni dello stesso narratore principale (e dunque finzioni nella finzione): ciò è reso evidente dal mantenersi costante (seppur con alcune variazioni) dello stile utilizzato per i vari livelli narrativi così come anche dalla ripresa di particolari elementi grafici: si veda, ad esempio, la già citata torre, presente sia nel balloon che riproduce visivamente le parole della balia relativamente alla figura dell’uomo della sabbia (5) che nelle vignette indicanti l’ambientazione nella cittadina di S. (15; 40).

²⁹ «Ma se tu, alla stregua di un ardito pittore, avessi schizzato, anche solo con pochi audaci tratti, i contorni dell’immagine che ti si agitava dentro, con un piccolo sforzo vi avresti potuto aggiungere tinte sempre più accese e il vivo intreccio di quelle multiformi figure avrebbe travolto gli amici, i quali, al pari di te, si sarebbero rivisti al centro dell’immagine sprigionatasi dall’animo tuo!» (Hoffmann, “L’uomo della sabbia” 21).

Fumettami una storia!

Alessandra Goggio

una situazione epistolare, la cui dimensione viene inoltre avvalorata nel panel seguente, sempre a tutta pagina, nel quale viene presentato un ulteriore ritratto dello stesso uomo della pagina precedente, e al suo fianco, sullo sfondo scuro, un calamaio con una penna e alcune macchie di inchiostro (Fig. 7); anche in questo caso tre didascalie riportano le parole di Nathanael contenute nella lettera e relative al suo stato d'animo. Grazie a questo secondo panel è possibile non solo riconoscere nell'uomo la figura del protagonista³⁰ (che, mancando l'indicazione iniziale, rimane per il momento senza nome), bensì anche comprendere la prospettiva narrativa adottata: in questi primi panel possiamo infatti ipotizzare la presenza di un'istanza narrante esterna che a livello verbale riporta (come se le avesse davanti agli occhi³¹) le parole contenute nella lettera di Nathanael e al contempo, sul piano visivo, sperimenta invece con alcune soluzioni visuali per dare avvio al racconto – il calamaio con pennino potrebbe infatti indicare sia l'atto della scrittura che gli strumenti 'pittorici' utilizzati per realizzare i tre ritratti³² –, creando così già un rinvio implicito alla riflessione relativa al rapporto fra pittura e letteratura di cui si è già detto relativamente all'adattamento di Kostantinov nonché al dubbio del narratore sulla migliore modalità di presentazione della sua esposizione – che egli vorrebbe fosse simile, per l'appunto, a quella di «un buon ritrattista» (Hoffmann, “L'uomo della sabbia” 22) – sollevato solo successivamente nel racconto.



Figg. 6-7 – Introduzione della situazione epistolare (Grosso Ciponte e Palmerino 9-10).

³⁰ Che la donna ritratta nel primo panel sia Clara risulta invece già chiaro dalle didascalie poste vicino all'immagine, che citano esplicitamente la «mia diletta piccola Clara».

³¹ Seguendo la finzione del racconto originale, sappiamo infatti che le lettere sono state consegnate al narratore dallo stesso Lothar: «Prendi dunque, gentile lettore, le tre lettere che l'amico Lothar mi ha cortesemente fatto pervenire [...]» (Hoffmann 22).

³² Questa supposizione è del tutto verosimile, in quanto il narratore del testo originale pare suggerire il fatto che egli, per cercare di dare forma alla storia di Nathanael, abbia *in primis* idealmente (si parla infatti di «immagine interiore») realizzato alcuni 'ritratti' dei protagonisti della vicenda e li abbia in seguito osservati per trovare la modalità migliore di espressione verbale per iniziare il suo racconto («E infatti avevo scritto così, ma poi mi parve di scorgere nello sguardo selvaggio dello studente un che di farsesco [...]», Hoffmann, “L'uomo della sabbia” 22): in particolare la seconda immagine di Nathanael (10) evidenzia proprio lo sguardo del protagonista; il narratore originale indugia poi altresì su un'altra illustrazione, ossia quella di Clara («[...] ma subito mi si para dinanzi, così viva, l'immagine di Clara e io non riesco a distogliere lo sguardo, come del resto mai ho saputo fare, quando lei mi guardava così sorridente, così soave», Hoffmann, “L'uomo della sabbia” 23), che non casualmente è il soggetto dell'altro ritratto proposto.

Fumettami una storia!

Alessandra Goggio

Se le prime due pagine suggeriscono dunque la presenza di un narratore extradiegetico che organizza il materiale testuale e visuale, la terza pagina (11) offre invece un cambio di istanza narrante, segnalato da due elementi: nel panel, sempre a pagina intera, non sono più presenti singoli ritratti, bensì un'illustrazione colorata costituita da più elementi e corredata altresì da alcuni balloon; quest'immagine è inoltre accompagnata da due didascalie che non si trovano più all'interno del panel stesso, ma ne trascendono i margini, e che introducono la narrazione³³



Fig. 8 – Visualizzazione dello scambio epistolare (Grosso Ciponte e Palmerino 24-25).

che Nathanael nella sua lettera offre della sua infanzia e dell'incontro con l'«uomo della sabbia». Anche in questo caso, quindi, il narratore primario sembra cedere la parola a Nathanael stesso e procede con la visualizzazione delle vicende raccontate nell'epistola, avvalendosi nelle pagine seguenti anche della classica divisione in panel, ulteriore aspetto che sottolinea ancora una volta la situazione narrativa. Tuttavia, rispetto all'adattamento di Kostantinov, qui le immagini non paiono tanto essere frutto della fantasia di Nathanael quanto piuttosto di quella del narratore extradiegetico che concretizza le parole del racconto con illustrazioni 'ispirategli' dalla lettura della lettera del protagonista. Questa seconda interpretazione diviene particolarmente plausibile nel momento in cui si osserva la coppia di pagine che chiude di fatto la situazione epistolare (Fig. 8): nel primo panel una didascalia al margine riporta le frasi conclusive della lettera che Nathanael ha scritto all'amico Lothar, ma che ha inconsciamente inviato a Clara, tant'è che la dimensione visuale ha per soggetto proprio la giovane, ritratta seduta nell'atto di leggere e chiaramente confusa dal contenuto della missiva, come evidenziato da un balloon contenente un punto interrogativo. I tre panel successivi riproducono rispettivamente Clara impegnata nella stesura di una lettera – immagine accompagnata da alcuni estratti testuali, inseriti direttamente nel panel e racchiusi tra virgolette a suggerire l'epistola che la giovane sta scrivendo come la loro fonte d'origine –; poi Nathanael, assorto nella lettura di quelle che si capiscono essere le parole di Clara – a loro volta riportate, sempre fra virgolette, a fianco dell'uomo –; e infine un'ultima immagine del giovane, chino sullo scrittoio e intento a redigere una lettera destinata all'amico Lothar – come si evince, anche in questo caso, dalle righe di apertura ancora una volta riprodotte nel panel secondo le modalità già illustrate per i precedenti. Questi quattro panel rafforzano, come appunto già suggerito, l'ipotesi che la narrazione rimanga in realtà sempre in mano al narratore extradiegetico: le prospettive proposte nelle quattro immagini rispecchiano infatti delle posizioni impossibili da occupare per il giovane protagonista. Convinto com'è di aver inviato la prima missiva a Lothar, Nathanael non può infatti nemmeno immaginare Clara nell'atto di leggere la sua lettera né tantomeno in quello di rispondergli, così come le due immagini che lo ritraggono dall'esterno sono difficilmente riconducibili a una sua prospettiva; il fatto poi che gli estratti

³³ La didascalia in alto riporta infatti la dicitura «Ma lasciami raccontare: [...]».

Fumettami una storia!

Alessandra Goggio

testuali siano inseriti nell'immagine fra virgolette emula l'azione del narratore extradiegetico di citare alcuni spezzoni delle missive che egli conosce già e delle quali immagina qui il momento della stesura.



Fig. 9 – Resa dell'intromissione poetologica del narratore (Grosso Ciponte e Palmerino 26).

zione del narratore extradiegetico, conferendo così un corpo alla sua voce. Tuttavia, due particolari di non poco conto – le sembianze dell'uomo e una scritta presente sul lato inferiore del panel – aprono un ulteriore piano di riflessione. Chi, infatti, abbia mai visto un ritratto o anche solo uno schizzo avente come soggetto E.T.A. Hoffmann non faticerà a riconoscere nell'immagine lo scrittore tedesco, la cui identificazione con l'uomo presente nel panel è altresì idealmente comprovata dalla presenza del suo nome, riportato nella tipica grafia del tempo a piè pagina. Quello che potrebbe sembrare a primo acchito la realizzazione grafica di un 'peccato capitale' nell'analisi di testi letterari, ossia l'equiparazione di autore e narratore, offre qui un commento di tipo interpretativo e allo stesso tempo una chiave di volta per individuare la reale posizione e natura di quello che sinora abbiamo definito come narratore extradiegetico: in questo modo viene infatti sì proposta una precisa lettura 'critico-accademica' del passaggio in oggetto – esplicitando, di fatto, come le parole riportate enucleino vari aspetti della poetica hoffmanniana –, ma allo stesso tempo, poiché una tale riflessione può avvenire solo all'interno di quello che è un processo di ricezione non solo del singolo racconto bensì dell'opera tutta dell'autore tedesco, diviene chiaro come l'istanza che ha sinora guidato la narrazione trascenda in realtà i confini del testo e si collochi in una posizione più che di produzione, di ricezione e dunque di riproduzione dell'opera. Ciò che la trasposizione di Grosso Ciponte e Palmerino pone dunque in primo piano è proprio quest'ultimo aspetto, ossia il *processo* di adattamento intrapreso dall'istanza 'creatrice' nata dalla fusione delle idee dei due autori, la quale agisce nel *graphic novel* come una sorta di autore astratto che, al pari del narratore del racconto originale, si confronta con il materiale (fanzionale) che ha a

Infine, anche il panel dedicato alla trasposizione dell'intervento poetologico del narratore (Fig. 9) conferma questo tipo di interpretazione: la vignetta a tutta pagina mostra sullo sfondo in filigrana, come se fossero delle tavole di prova, sia il panel presente poco prima e ritraente Nathanael mentre legge la lettera di Clara, sia un altro, nel quale si riconosce solo parte (non a caso gli occhi!) di un volto di donna e che, dallo stile grafico, sembra a sua volta fare parte del *graphic novel* stesso;³⁴ in primo piano, invece, campeggia il busto di un uomo che pare comparire quasi dal nulla, al quale, tramite due balloon sono ricondotte sia l'appello al lettore che la riflessione relativa proprio alla decisione di dare inizio alla narrazione con le tre lettere. Questo 'quadro' rende da una parte esplicita la finzionalità della vicenda tutta, che è di fatto già stata 'creata' dal narratore ed è perciò pronta per essere presentata al lettore, dall'altra rimarca altresì la metaletterarietà del racconto originale, soprattutto in questa parte, proponendo, sullo sfondo, un fumetto nel fumetto e quindi una equivalente riflessione metafumettistica. Non solo: l'immagine in primo piano propone una personifica-

³⁴ Si tratta, infatti, del primo di uno di due panel che ritraggono Olimpia e Nathanael presenti a pagina 40.

Fumettami una storia!

Alessandra Goggio

disposizione e prova a darvi una strutturazione in grado di rendere non solo – o non tanto – il contenuto, ma soprattutto l'effetto che l'ascolto/la lettura della storia ha provocato in lui. Questa istanza più che narrare riproduce quindi la propria ricezione del testo – scaturita dalla lettura dello stesso ma anche da contributi critici a riguardo –, ricreandolo attraverso immagini ricche di chiavi di lettura e sfumature anche intertestuali che vanno ben oltre il mero lavoro di adattamento.³⁵

Se quindi Kostantinov pone l'accento sulla costruzione narrativa del racconto, privilegiando la dimensione intratestuale, Grosso Ciponte e Palmerino ne mettono in evidenza il processo di ricezione e interpretazione, muovendosi in una prospettiva extratestuale e dotandosi dunque di un narratore che potremmo definire 'di seconda mano'. Questa discrepanza si manifesta anche nella trasposizione dell'*explicit* del racconto. Nel testo, dopo la tragica fine di Nathanael, il narratore riporta – attraverso l'uso soggettivo del verbo modale *wollen*, che indica «un'affermazione non provata» (Dreyer e Schmitt 118) – alcune 'voci' sentite a proposito di Clara e della sua vita dopo la morte del fidanzato, commentandole in maniera ipotetica – aspetto a sua volta segnalato dall'impiego del *Konjunktiv II*, qui equivalente al nostro condizionale:

Nach mehreren Jahren *will man* in einer entfernten Gegend Clara *gesehen haben*, wie sie mit einem freundlichen Mann, Hand in Hand vor der Türe eines schönen Landhauses saß und vor ihr zwei muntre Knaben spielten. *Es wäre* daraus zu schließen, daß Clara das ruhige häusliche Glück noch fand, das ihrem heitern lebenslustigen Sinn zusagte und das ihr der im Innern zerrissene Nathanael niemals hätte gewähren können. (Hoffmann, "Der Sandmann" 50 – corsivo di chi scrive)³⁶

Questa conclusione, che parodia il tipico *happy end* delle fiabe e offre altresì un'ulteriore considerazione sul rapporto fra realtà e finzione (nella finzione stessa), viene, come già precedentemente accennato, riprodotta da entrambi gli adattamenti in una pagina separata dal resto dell'opera, peraltro riportandone fedelmente le parole. Ciononostante, essi differiscono in maniera sostanziale per quanto riguarda la dimensione visiva: la tavola di Kostantinov (Fig. 10), che reca il titolo *Epilog* compilato nel carattere che abbiamo visto essere distintivo del narratore, racchiude all'interno di una cornice ovale decorata con putti, fiori e pappagalli, un'immagine che potremmo definire idilliaca di Clara, ritratta su una spiaggia tropicale insieme a un uomo dai tratti esotici e a due bambini che sono chiaramente da interpretarsi come figli della coppia. Sotto la cornice sono poi riportate – in una sorta di targhetta e in carattere stampato – le parole del testo originale, che vengono persino potenziate nella loro natura di congettura dall'aggiunta di tre puntini di sospensione in chiusura. Il layout della pagina e l'illustrazione stessa producono un doppio effetto che pone ironicamente in risalto la non plausibilità di una tale conclusione: l'ambientazione tropicale e lontana da casa, dall'amatissimo fratello Lothar e da tutto contrasta sia con la ragionevolezza di Clara, più vol-

³⁵ Si veda, a tal proposito, anche la doppia pagina (32-33) in cui sono riprodotte, con forma tondeggiante, alcune visuali inquadrature da Nathanael durante la prova del cannocchiale poi vendutogli da Coppola: se nel racconto, infatti, lo sguardo (mediato) del ragazzo si ferma subito sull'abitazione di Spalanzani, che si trova di fronte alla sua, e in particolare sulla di lui figlia, Olimpia, nell'adattamento invece questo si sofferma prima su altri oggetti e soggetti, fra cui un gatto, forse un rimando occulto al Gatto Murr, 'protagonista' di un'altra famosa opera hoffmanniana.

³⁶ «Molti anni dopo, raccontano di aver visto Clara in una lontana regione insieme a un uomo d'aspetto gentile, mano nella mano davanti alla porta di una bella casa di campagna con due vivaci ragazzini che le giocavano davanti. Se ne dovrebbe dedurre che Clara sia infine riuscita a ritrovare quella tranquilla felicità domestica che tanto si addiceva al suo carattere allegro e vitale, e che Nathanael, così dilacerato nell'animo, mai avrebbe potuto donarle» (Hoffmann, "L'uomo della sabbia" 50).

Fumettami una storia! Alessandra Goggio

te sottolineata nel testo, la quale appare poco incline a un simile ‘colpo di testa’,³⁷ sia con la possibilità che ‘qualcuno’ abbia visto la giovane in una tale situazione (tanto più al tempo, quando trasferimenti e/o viaggi transatlantici non erano certamente all’ordine del giorno). In questo caso il narratore fondamentale modula l’espressione di *monstrator* e *reciter* affinché questa proceda ‘in parallelo’: come il testo scritto espone una situazione incredibile, altrettanto inverosimile è l’immagine creata per accompagnarlo. In tal senso anche la trasposizione dell’epilogo si concentra soprattutto sull’ironia di questa ultima incursione dell’istanza narrante nel racconto originale, portando ai massimi livelli la finzionalità della situazione nonché la natura tutta letteraria di questa conclusione, sottolineata ancora una volta dall’uso del carattere stampato.

Totalmente differente è invece la soluzione proposta da Grosso Ciponte e Palmerino (Fig. 11): qui il panel dedicato all’epilogo, anch’esso a tutta pagina, riporta sì le parole conclusive del testo incentrate su Clara e sulla sua apparentemente ritrovata felicità, ma mantiene il focus visivo sulla figura di Nathanael, ritratta stesa per terra in una pozza di sangue ad esemplificare la conseguenza del suo folle gesto di gettarsi dalla torre. Ciò crea chiaramente un contrasto netto fra immagine e testo,³⁸ che anche in questo caso depotenzia notevolmente la plausibilità di quanto affermato: appare infatti difficile che la giovane abbia potuto dimenticare una scena così drammatica come quella proposta nell’illustrazione, che può dunque anche essere letta come un flash mentale che rimane impresso nella mente di Clara ed è destinato a riemergere come un trauma rimosso. Una chiave di lettura, quest’ultima, che chiaramente si nutre dell’analisi psicanalitica del testo presente nel famoso saggio freudiano *Das Unheimliche* (*Il perturbante*, 1919): come la visione dell’uomo della sabbia era stata per Nathanael la fonte del suo «senso del perturbante» (Freud 281) così quella del ragazzo morto parrebbe aver lasciato una traccia indelebile in Clara, che potrà quindi eventualmente vivere un idillio solo apparente. D’altro canto, la scelta di non rappresentare la presunta nuova vita di Clara può essere spiegata come impossibilità da parte della stessa istanza ricreatrice dell’opera di superare la cruda immagine finale di Nathanael offerta dal racconto,³⁹ come dimostra anche la continuità che lega il panel precedente, che ritrae Nathanael un attimo prima della caduta dalla torre, e quest’ultima illustrazione. È dunque evidente che, anche in questo caso, la trasposizione offerta da Grosso Ciponte e Palmerino predilige una prospettiva che incor-



Fig. 10 – Tavola di epilogo (Konstantinov 45).

³⁷ Lo scenario presentato costituisce altresì un netto allontanamento dal testo originale, dove la situazione descritta è sostanzialmente quella di un ben più realistico «idillio biedermeier» (Hoffmann, “L’uomo della sabbia” 50, nota 1).

³⁸ Rispetto alla parte precedente del *graphic novel*, nella quale vengono narrate le vicende che conducono Nathanael alla follia finale e dove le parole del narratore sono riportate all’interno di apposite didascalie, il testo qui è invece inserito, attraverso la ripresa di una tecnica che potremmo dire cinematografica, direttamente nella parte inferiore del panel, come una sorta di scritta in video-impressione che propone appunto un sequel della vicenda che non viene però raccontato attraverso la dimensione visiva.

³⁹ «Nathanael giaceva sul selciato con la testa fracassata [...]» (Hoffmann, “L’uomo della sabbia” 49).

Fumettami una storia! Alessandra Goggio

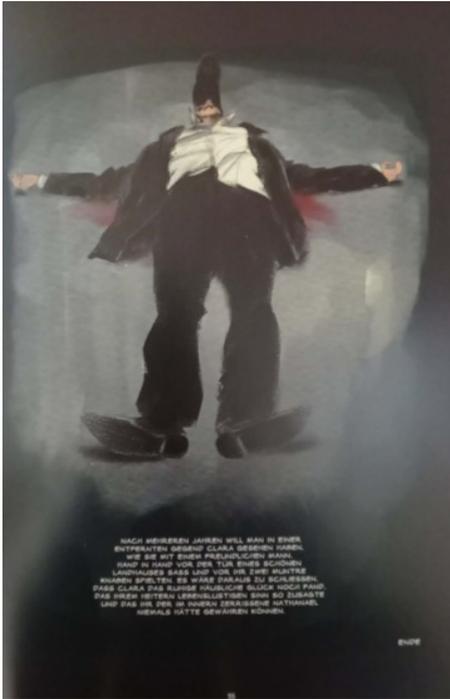


Fig. 11 – Tavola di chiusura (Grosso Ciponte e Palmerino 55).

pora da un lato la modalità di ricezione (in linea di massimo comunemente condivisa⁴⁰) del testo così come impulsi critici presenti al di fuori dello stesso, mantenendo e proponendo sino alla fine non una trasposizione bensì una visione – nel vero senso della parola – mediata dell'originale.

L'analisi fin qui condotta ha dunque mostrato come entrambi gli adattamenti impieghino diverse strategie per trasporre e strutturare l'atto narrativo. Kostantinov, attraverso la sapiente combinazione di differenti piani narrativi, affidati nella loro organizzazione a un narratore fondamentale che unisce in sé *monstator* e *reciter*, cerca di rendere in maniera esplicita il gioco di rifrazioni narrative alla base della poetica hoffmanniana e di riprodurre la presenza di un narratore extradiegetico che, da un lato, struttura la vicenda in ogni sua parte, dall'altro, commenta le sue stesse azioni, smascherando così la finzionalità sia della vicenda che della narrazione stessa. In tal senso l'illustratore tedesco utilizza le potenzialità offerte dal linguaggio intermediale del fumetto per accentuare l'ironia e la riflessione metaletteraria propri del testo originale. Grosso Ciponte e Palmerino optano invece per una trasposi-

zione che predilige maggiormente la sfera della ricezione del testo e affidano la narrazione a un autore astratto che non tanto traspone la struttura narrativa di partenza, quanto piuttosto propone un'interpretazione delle vicende a partire da un'attenta e personale lettura del racconto di Hoffmann, che viene altresì arricchita con spunti provenienti dal di fuori del testo – siano questi di tipo 'accademico' o più emotivi –, giungendo così a una riproduzione dell'originale – non a caso il titolo dell'opera è *Sandmann*, senza specificazione d'articolo, a indicare come questa sia solo una delle infinite possibilità di adattamento del testo.

Nella differenza che quindi li contraddistingue, i lavori di Kostantinov e dei due artisti italiani rendono evidente, al di là di questioni terminologiche relative all'istanza narrante e di eventuali misurazioni del loro valore in base alla maggiore o minore aderenza all'originale, come il medium del fumetto, in particolare nel caso degli adattamenti, sia in grado di narrare la stessa storia da prospettive diverse, che rispondono a predisposizioni e obiettivi eterogenei⁴¹ e che ne dimostrano l'estrema ricchezza espressiva – una ricchezza che nulla ha da invidiare a media più affermati, quali, in questo caso la letteratura, che proprio dalla nona arte possono ricevere impulsi proficui sia in ottica ricettiva che produttiva.

⁴⁰ Non è infatti raro che riassunti ma anche interpretazioni critiche del testo – come quella dello stesso Freud – non tengano conto di quest'ultimo paragrafo.

⁴¹ In questo senso i due adattamenti con i loro differenti narratori raccontano ben più delle vicende contenute nel racconto hoffmanniano, mettendo in evidenza anche differenti tipi di approccio nell'analisi dei testi – uno più narratologico-strutturalista e uno più basato su un'interpretazione ermeneutica delle opere –, tipici di diverse aree culturali.

Fumettami una storia!
Alessandra Goggio

4. Bibliografia

- Barbieri, Daniele. *Semiotica del fumetto*. Carocci, 2017.
- Battaglia, Dino. "Olimpia." *Linus*, n. 7, 1970.
- Blank, Juliane. "...But Is It Literature? Graphic Adaptation in Germany in the Context of High and Popular Culture." *European Comic Art*, vol. 10, n. 1, 2017, pp. 74-93.
- . "Erzählperspektive im Medienwechsel. Visuelle Fokalisierung in Comic-Adaptionen von Texten Franz Kafkas." *kunsttexte.de - E-Journal für Kunst- und Bildgeschichte*, n. 1, 2011, <https://edoc.hu-berlin.de/bitstream/handle/18452/8106/blank.pdf>.
- Calabrese, Stefano, ed Elena Zagaglia. *Che cos'è il graphic novel?* Carocci, 2017.
- Carrier, David. *The Aesthetics of Comics*. The Pennsylvania UP, 2000.
- Chute, Hillary L. "Comics as Literature? Reading Graphic Narrative." *PMLA*, vol. 123, no. 2, 2008, pp. 452-65.
- Chute, Hillary L., and Marianne DeKoven. "Introduction: Graphic Narratives." *Modern Fiction Studies*, vol. 52, no. 4, 2006, pp. 767-82.
- Conti, Valentina. "Visual storytelling: un confronto interculturale." *Il graphic novel. Un crossover per la modernità*, a cura di Elisabetta Bacchereti, Federico Fastelli e Diego Salvadori, Firenze UP, 2020, pp. 33-46.
- Dreyer, Hilke, e Richard Schmitt. *Grammatica tedesca con esercizi*. Hueber, 2001.
- Duncan, Randy, and Matthew J. Smith. "How the Graphic Novel Works." *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, edited by Stephen E. Tabachnick, Cambridge UP, 2017, pp. 8-25.
- Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. Poorhouse P, 1985.
- Emig, Rainer. "Adaptation and the concept of the original." *The Routledge Companion to Adaptation*, edited by Dennis Cutchins, Katja Krebs and Eckart Voigts, Routledge, 2018, pp. 28-39.
- Freud, Sigmund. "Il perturbante". *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, traduzione di Silvano Daniele, Bollati Boringhieri, 1991, pp. 267-307.
- Galli, Matteo. Introduzione. E.T.A. Hoffmann, *Notturmi*, traduzione di Matteo Galli, L'Orma, 2014, pp. XIX-XXXVII.
- Gardner, Jared. "Storylines." *SubStance*, vol. 40, no. 1, 2011, pp. 53-69.
- Gardner, Jared, and David Herman. "Graphic Narratives and Narrative Theory. Introduction." *SubStance*, vol. 40, no. 1, 2011, pp. 3-13.
- Gaudreault, André. "Narration and Monstration in the Cinema." *Journal of Film and Video*, vol. 39, no. 2, 1987, pp. 29-36.
- Groensteen, Thierry. *Comics and narration*. 2011. Translated by Ann Miller, UP of Mississippi, 2013.
- Grosso Ciponte, Andrea, e Dacia Palmerino. *Sandmann*. Edition Faust, 2014.
- Harvey, Robert C. "The Aesthetics of the Comic Strip." *Journal of Popular Culture*, vol. 12, no. 4, 1979, pp. 640-52.

Fumettami una storia!

Alessandra Goggio

- Haymann, Greg, and Henry John Pratt. "What Are Comics?" *A Reader in Philosophy of the Arts*, edited by David Goldblatt and Lee Brown, Pearson, 2005, pp. 419-24.
- Hescher, Achim. *Reading Graphic Novels*. De Gruyter, 2016.
- Hoffmann, E.T.A. *Der Sandmann*. Suhrkamp, 2003.
- . "L'uomo della sabbia". *Notturmi*, traduzione di Matteo Galli, L'Orma, 2014, pp. 1-50.
- Horstkotte, Silke, and Nancy Pedri. "Focalization in Graphic Narrative." *Narrative*, vol. 19, no. 3, 2011, pp. 330-57.
- Hutcheon, Linda. *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media*. 2006. Traduzione di Giovanni Vito Distefano, Armando, 2011.
- Khun, Markus, and Andreas Veits. "Narrative Mediation in Comics: Narrative Instances and Narrative Levels in Paul Hornschemeier's *The Three Paradoxes*." *Author and Narrator*, edited by Dorothee Birke and Tilmann Köppe, De Gruyter, 2015, pp. 235-61.
- Kick, Russ. Preface. *The Graphic Canon. The World's Great Literature as Comics and Visuals*, edited by Russ Kick, Seven Stories P, 2012, p. 1.
- Kostantinov, Vitali. *Der Sandmann*. Knesebeck, 2019.
- Kunzle, David. *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*. U of California P, 1973.
- Lefèvre, Pascal. "Narration in Comics." *Image [e] Narrative. Online Magazine of the Visual Narratives*, vol. I, no. 1, 2000.
- Mahler. "Sind Comics Kunst?" *Franz Kafkas nonstop Lachmaschine*, Reprodukt, 2014, pp. 49-56.
- Marion, Philippe. *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur. Essai sur la bande dessinée*. Université Catholique de Louvain, 1993.
- McCloud, Scott. *Capire il fumetto. L'arte invisibile*. 1993. Traduzione di Leonardo Rizzi, Vittorio Pavesio, 1999.
- Meskin, Aaron. "Defining Comics?" *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 65, no. 4, 2007, pp. 369-79.
- Mikkonen, Kai. *The Narratology of Comic Art*. Routledge, 2017.
- Mikolajczak, Michael, and Jacek Piotrowski. *Sandmann*. Kult Comics, 2019.
- Packard, Stephan. "Wie narrativ sind Comics? Aspekte historischer Transmedialität." *Bild ist Text ist Bild. Narration und Ästhetik in der Graphic Novel*, Susanne Hochreiter und Ursula Klingnöck (Hg.), transcript, 2014, pp. 97-119.
- Packard, Stephan, et al. "Narratologische Comicanalyse." *Comicanalyse. Eine Einführung*, Stephan Packard et al. (Hg.), J.B. Metzler, 2019.
- Pratt, Henry John. "Narrative in Comics." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 67, no. 1, 2009, pp. 107-11.
- Rajewsky, Irina O. *Intermedialität*. Franke, 2002.
- Rippl, Gabriele, and Lukas Etter. "Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative." *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, edited by Daniel Stein and Jan-Noël Thon, De Gruyter, 2015, pp. 191-217.

Fumettami una storia!

Alessandra Goggio

- Rosbach, Bruno. "E.T.A. Hoffmann: Der Sandmann. Eine narratologische Untersuchung." *Mythos Magazin*, Teil 1, 10/2012; Teil 2, 11/2014.
- Ryan, Marie-Laure, and Jan-Noël Thon. "Storyworlds across Media: Introduction." *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, edited by Marie-Laure Ryan and Jan-Noël Thon, U of Nebraska P, 2014, pp. 1-21.
- Saltzman, Esther Bendit. "Novel to Graphic Novel." *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*, edited by Stephen E. Tabachnick, Cambridge UP, 2017, pp. 144-59.
- Sanders, Julie. *Adaptation and appropriation*. Routledge, 2006.
- Schlegel, Friedrich. *Frammenti critici e poetici*. A cura di Michele Cometa, Einaudi, 1998.
- Schmid, Wolf. *Narratology. An Introduction*. De Gruyter, 2010.
- Schmidt, Olaf. „Callots fantastisch karikierte Blätter“. *Intermediale Inszenierungen und romantische Kunsttheorie im Werk E.T.A. Hoffmanns*. Erich Schmidt, 2003.
- Schmitz-Emans, Monika. *Literatur-Comics. Adaptionen und Transformationen der Weltliteratur*. De Gruyter, 2012.
- Schüwer, Martin. *Wie Comics erzählen. Grundriss einer intermedialen Erzähltheorie der grafischen Literatur*. WVT, 2008.
- Stein, Daniel, and Jan-Noël Thon, *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. De Gruyter, 2015.
- Stein, Daniel. "Comics and Graphic Novel." *Handbook of Intermediality*, edited by Gabriele Rippl, De Gruyter, 2015, pp. 420-38.
- Strickland, Cara. "The renegade. An interview with Luther's graphic biographers." *Living Lutheran*, 31 October 2018, <https://www.livinglutheran.org/2018/10/the-renegade/>.
- Thon, Jan-Noël. "Who's Telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative." *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, edited by Daniel Stein and Jan-Noël Thon, De Gruyter, 2015, pp. 67-99.
- Tosti, Andrea. *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*. Tunué, 2016.