



Uncanny tales and erethic drawings

Il valore sociale e pedagogico della rappresentazione del perturbante nelle narrazioni sequenziali

#uncanny
#sequential art
#illustration
#death
#pedagogy

testo di/text by Vincenzo Maselli

The social and pedagogical value of the representation of the uncanny in sequential narratives

The languages and topoi of the uncanny

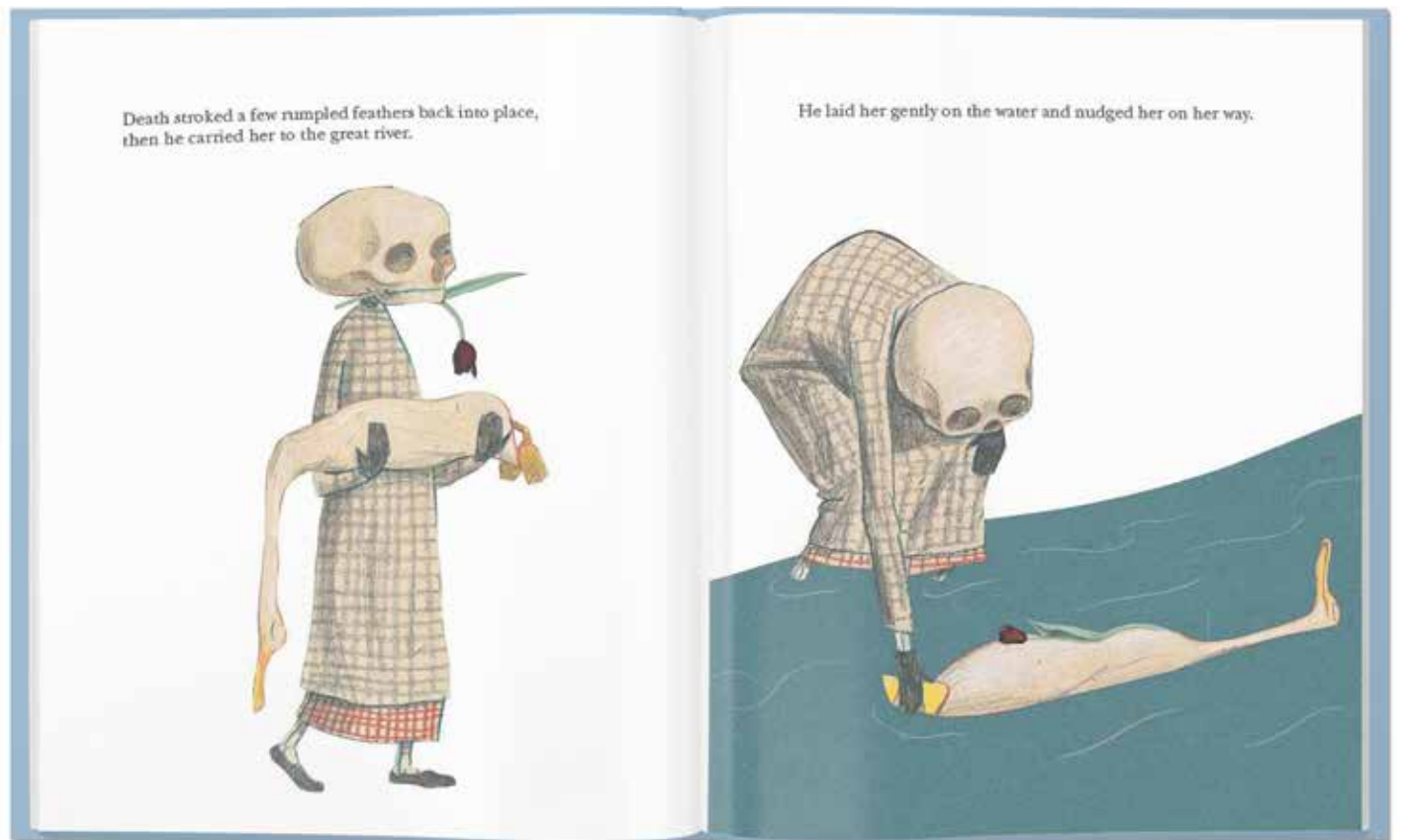
In the novel *The Sandman* (1817) The German writer Ernst Theodor Amadeus Hoffmann brings to life a lifeless automaton, Olympia, which causes deep emotional disturbance for the protagonist Nathanael, when he accidentally discovers the automaton's true nature. Almost a century later, Ernst Jentsch and Sigmund Freud attributed Nathanael's emotional disturbance to the experience of the uncanny, describing it as an "intellectual uncertainty" (Jentsch 1906) caused by an entity that materializes irreconcilable dichotomies, life and death, presence and absence, the organic and the inorganic. If Jentsch focused his attention on the figure of the automaton, Freud (1919) extended the experience of the uncanny to all situations involving irrational emotions, social taboos, prejudices, and traumatic events that cause anxiety. Modernity has kept questioning the 'dimensions' of the uncanny and investigating its languages. According to the historical reconstruction provided by Jon Mitchell and Karis Petty (2020), the concept of the uncanny in the last century has been used recurrently to define experiences with a strong spiritual and psychological impact. The two anthropologists defined the uncanny as the heresy of modernity (Mitchell & Petty, 2020, 405). The adjective uncanny, today, is applied as an attribute of various forms of human expression that require believe in enchantment (Latour 1993): the de-familiarization caused by the advent and interaction with virtual avatars (Gunning 2003); the folkloristic rituals that still pervade the public and private spheres of many cultures; the alienation in the puppet theater experience (Posner et al. 2014); the uncertainty caused by the ontology of animated puppets (Buchan, 2011, 2013) and the embalmed time

I linguaggi e i topoi del perturbante

Lo scrittore tedesco Ernst Theodor Amadeus Hoffmann nel romanzo *The Sandman* (1817) porta in vita un automaton senza vita, Olympia, causa di profondo turbamento per il protagonista Nathanael, quando questi ne scopre accidentalmente la vera natura. Quasi un secolo più tardi Ernst Jentsch e Sigmund Freud ascriveranno il turbamento emotivo di Nathanael all'esperienza del perturbante, descrivendolo come un'"incertezza intellettuale" (Jentsch, 1906) provocata da un'entità che si muove a cavallo di dicotomie inconciliabili, la vita e la morte, la presenza e l'assenza, l'organico e l'inorganico. Se Jentsch focalizza la sua attenzione sulla figura dell'automaton, Freud (1919) estende l'esperienza del perturbante a tutte le situazioni che coinvolgono emozioni irrazionali, tabù sociali, pregiudizi, ed eventi traumatici che causano ansietà. La modernità ha continuato ad interrogarsi sulle dimensioni del perturbante e ad indagarne i linguaggi. Secondo la ricostruzione storica fornita da Jon Mitchell e Karis Petty (2020) il concetto di perturbante nell'ultimo secolo è stato usato in modo ricorrente per definire esperienze dalla forte ricaduta spirituale e impatto sulla psiche. Il perturbante è, secondo i due antropologi, l'eresia della modernità (Mitchell & Petty 2020, 405). L'aggettivo perturbante, oggi, è applicato come attributo di varie forme di espressione umana che richiedono di credere all'incanto (Latour 1993): sono perturbanti la de familiarizzazione provocata dall'avvento e dall'interazione con avatar virtuali (Gunning, 2003); i rituali folkloristici che ancora oggi permeano le dimensioni del pubblico e del privato di molte culture; lo straniamento dell'esperienza del teatro di figura (Posner et al. 2014); l'incertezza provocata dall'ontologia dei puppets animati (Buchan, 2011, 2013) e il tempo imbalsamato dell'illustrazione e dell'immagine fotografica (Mulvey, 2006). Il mondo dei visual studies e delle performing arts è ricco di manifestazioni figurativamente eretiche e perturbanti, che si esplicano in tentativi di raffigurazione della morte e nell'idea dell'inanimato che diventa animato grazie ad uno sforzo concettuale o ad un artificio tecnico. L'obiettivo stesso dell'arte è quello di sopraffare la morte, sospendere il tempo e alterare la percezione della realtà fenomenica attraverso la rappresentazione (Bazin 1945; Cholodenko 1991, 2007). Le dimensioni del perturbante si incontrano, perciò, in espressioni culturali che si muovono a cavallo tra psicologia, sociologia, arte, religione, scienza e tecnologia, i cui apparati iconografici e narrativi investono la sfera dell'animismo, dell'alchimia e del magico (Dawkins, 2011), facendo emergere una condizione di curiosità e creatività irrazionali che da sempre stimolano l'operato dell'uomo. Mago, artista eretico, demiurgo, alchimista e progettista visionario l'essere umano si scontra da secoli con un viscerale bisogno di raccontare e raffigurare topoi che sono al di della sua dimensione ontologica e della sua comprensione, quali la morte, l'aldilà, la generazione della vita e l'origine della stessa, adottando linguaggi letterali e metaforici, e codici di rappresentazione astratti e figurativi. Nei paragrafi successivi si analizzerà la rappresentazione e narrazione del perturbante in progetti di racconti per immagini distribuite in sequenza narrativa, eleggendo a caso studio privilegiato i libri illustrati.

Le narrazioni sequenziali

La definizione "arte sequenziale" è stata formulata da Will Eisner negli anni '80, con il fine di dimostrare che le immagini che costituiscono narrativamente comics e cartoons possano essere considerate potente mezzo espressivo nello scenario contemporaneo internazionale. "L'Arte Sequenziale – scrive Eisner (1985, 5) – è un mezzo di espressione creativa, una disciplina distinta, un'arte e una forma letteraria che si occupa della disposizione di immagini o fotografie per narrare una storia o drammatizzare un'idea" (Tda.). La sua definizione di Arte Sequenziale è ampia e può essere applicata a svariate forme di espressione visiva, tra cui pittura, fotografia, film e animazione. Scott McCloud, per compensare la



of illustration and photographic image (Mulvey, 2006). The realm of visual studies and performing arts is filled with figuratively heretical and disturbing manifestations, such as the several attempts to depict death and the idea of the inanimate that becomes animated thanks to a conceptual effort or a technical device. The very goal of art, indeed, is to overwhelm death, suspend time and alter the perception of phenomenal reality through representation (Bazin 1945; Cholodenko 1991, 2007). The dimensions of the uncanny emerge, therefore, in cultural expressions that move between psychology, sociology, art, religion, science and technology, and show iconographic and narrative apparatuses connected to the domain of animism, alchemy and magic (Dawkins 2011), and to the condition of irrational curiosity and creativity that has always stimulated man's work. Magician, heretical artist, demiurge, alchemist and visionary designer, the human being has been struggling for centuries with a visceral need to tell and depict topoi that are beyond his ontological status and his understanding, such as death, the afterlife, the generation of life and its origin, adopting literal and metaphorical languages, and abstract and figurative codes of representation. In the following paragraphs, we will analyze the representation and narration of the uncanny in stories depicted in a visual narrative sequence, selecting the picture books as a privileged case study.

genericità della definizione di Eisner, in *Understanding Comics* (1993) formula altre possibili definizioni (Cfr. McCloud 1993) (1) e ammette la possibilità che una narrazione visiva possa prescindere dalla sequenzialità temporale, ma non da una successione di immagini e segni ermeneuticamente correlati tra loro. Indagando la capacità delle immagini sequenziali, e in modo particolare delle illustrazioni che popolano i picture books, di veicolare topoi che investono la sfera del turbamento psicologico e dell'eresia, a seguire si racconteranno alcuni esempi di narrazioni sequenziali provenienti dal mondo dell'illustrazione per bambini, selezionati perché espressione specifica del concetto di perturbante. Gli esempi selezionati problematizzano la difficoltà della rappresentazione della morte, adottando soluzioni estetiche che spaziano dall'alterazione morfologica, all'allegoria, all'assenza stessa di rappresentazione.

La rappresentazione della morte nelle narrazioni sequenziali

Negli anni molti illustratori hanno provato a raffigurare la morte in prodotti editoriali che spaziano dal fumetto ai libri illustrati. Gli approcci al soggetto sono stati molteplici: il più delle volte la morte è suggerita sul piano narrativo e metaforico, spesso in chiave cattolica, descrivendo visivamente il momento del "passaggio al paradiso" (Salisbury & Styles 2019, 114), altre volte la morte diventa un personaggio con una caratterizzazione morfologica e una verità psicologica. Di seguito si descriveranno alcuni libri illustrati che ritraggono la morte in modo differente sul piano narrativo e visivo: la rappresentazione allegorica, l'esagerazione morfologica e l'assenza di rappresentazione. Wolf Erlbruch nel libro illustrato "Duck, Death and the Tulip" del 2007 racconta e raffigura gli ultimi giorni di vita della papera Duck e la consapevolezza dell'avvicinarsi della morte diventa personaggio, Death, allegoria della morte, ritratto come un "intransigente scheletro vestito" (Ibid., 115). I due personaggi iniziano un dialogo filosofico e nelle poche pagine del libro il disegno dei soli elementi essenziali accompagna il testo. Alle domande sul senso della vita di Duck si accompagnano illustrazioni che sembrano rappresentare momenti di gioco e spensieratezza, e anche la morte del personaggio è avvolta da un'aura di serenità e accettazione, con il corpo esanime ma con l'espressione serena di Duck, che viene dolcemente posata da Death sulla superficie del fiume e salutato con un tulipano, una vera e propria rappresentazione di commiato e sepoltura. Quentin Blake nel libro "Michael Rosen's Sad Book" del 2004 illustra la struggente narrazione autografica in cui Michael Rosen racconta la morte del figlio adolescente. Le illustrazioni di Blake sono poco più che schizzi dal tratto spesso sporco, e riflettono mirabilmente la narrazione franca e diretta che affronta alcune tra le più forti emozioni dell'essere umano, la morte di un figlio. Secondo Martin Salisbury e Morag Styles (2019, 117) la tristezza, la gioia del ricordo, la gentilezza degli amici e un finale barlume

a sinistra/on the left: Duck, Death and the Tulip, Wolf Erlbruch 2007 - pages from the book © Verlag Antje Kunstmann, München Germany

a destra/on the right: Michael Rosen's Sad Book Written by Michael Rosen & Illustrated by Quentin Blake. Text Copyright © Michael Rosen 2004; Illustrations Copyright © 2004 Quentin Blake. Reproduced by permission of Walker Books Ltd, London, SE11 5HJ (www.walker.co.uk)

Sequential narratives

The definition of “sequential art” was formulated by Will Eisner in the 1980s, with the aim of demonstrating that the images that narratively constitute comics and cartoons can be considered a powerful means of expression in the contemporary international scenario. “Sequential Art [is] a means of creative expression, a distinct discipline, an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images to narrate a story or dramatize an idea” (Eisner 1985, 5). Eisner’s definition of Sequential Art is broad and can be applied to diverse forms of visual expression, including painting, photography, film and animation. Scott McCloud, to compensate for the ambiguity of Eisner’s definition, in the book *Understanding Comics* (1993) formulates other possible definitions (see McCloud 1993) (1) and admits the possibility that a visual narrative may be detached from temporal sequentiality, but it can’t be separated from the succession of hermeneutically correlated images and signs. To investigate the ability of sequential images inhabiting picture books to convey topoi that affect the domain of psychological disorder, drama and heresy, this article will explore some examples of sequential narratives coming from the world of illustration for children. The selected works are a specific expression of the concept of uncanny and problematize the effort of representing the topic of death, by adopting aesthetic solutions ranging from morphological alteration to allegory, to the very absence of representation.

The representation of death in sequential narratives

Over the years, many illustrators have tried to portray death in editorial products ranging from comics to picture books. This subject has been approached in different ways: quite often death is suggested on a narrative and metaphorical level in a ‘Catholic key’, by visually describing the moment of the “passage to heaven” (Salisbury & Styles, 2019, 114); other times “the death” becomes a character with a morphological representation and a psychological truth. Below some illustrated books in which authors and illustrators portrayed death with different narrative and visual approaches will be described: allegorical representation, morphological exaggeration, and the absence of representation. Wolf Erlbruch in the picture book



di rassegnata speranza nei confronti di chi ancora c'è, sono abilmente rappresentati da Blake lavorando con colori, linee e oggetti. “Atmosfere eccessivamente grigie e linee graffianti di penna stilografica descrivono l'infelicità totale. Ma Blake è anche bravo a sollevare l'umore con un tocco di giallo, con la rappresentazione del personaggio come bambino esuberante, con un pupazzo che ammicca al lettore, e con una fiamma tremolante”. L'espedito grafico con cui Blake rappresenta la morte del personaggio è, però, l'elemento più spiazzante del libro, poiché recupera letteralmente l'idea di assenza. Al termine dell'opera, il lettore legge “he doesn't say anything, because he's not there anymore” [non dice nulla, perché non c'è più] (Rosen, 2004), e si trova davanti ad un frame vuoto. L'assenza di rappresentazione diventa rappresentazione dell'assenza, uno stratagemma di immediata comprensione per raffigurare metaforicamente la morte del personaggio. Stefano Bessoni, illustratore, scrittore e animatore italiano, manifesta in tutte le sue produzioni un interesse per una dimensione narrativa ed espressiva dai connotati macabri, ispirata agli immaginari alchemici, alle teorie proto-scientifiche e al cinema d'animazione surrealista di Jan Svankmajer e dei fratelli Quay. La morte, o meglio la non vita, è tra i topoi più esplorati da Bessoni sul piano narrativo, e diventa bacino di sperimentazione espressiva che trova nello stile dell'artista una forma di rappresentazione riconoscibile. I personaggi disegnati e i puppets animati che abitano i racconti di Bessoni sono scheletri, omunculi, animali imbalsamati e esseri umanoidi dalle teste enormi e gli occhi sbarrati e appartengono ad una dimensione ontologica incerta. La prima raccolta di racconti illustrati a cui l'artista ha iniziato a lavorare quando ancora studente dell'accademia, dedicata al mondo delle scienze inesatte, è popolata di creature sospese tra la vita e la morte in attesa di attraversare una soglia che rappresenta metaforicamente il passaggio per l'aldilà. Nel primo di questi racconti, la protagonista, la piccola Rachel – unico abitante di una vecchia casa sulla cima di una scogliera, la cui unica compagnia sono un coccodrillo impagliato, uno scheletro di coniglio e una bambola anatomica – realizza, al termine del racconto, di essere in realtà morta tragicamente tanto tempo fa. La dimensione ontologica in cui si svolge la narrazione dei personaggi, sospesi tra la vita e la morte, per l'artista diventa opportunità espressiva che giustifica la mostruosità dei loro caratteri anatomici, i tratti somatici e le proporzioni esagerati, i colori innaturali e un tratto incerto e spesso abbozzato (Cfr. Stefanobessoni.com).

Conclusioni

Il racconto visivo di tematiche scabrose o scomode non è nuovo nell'illustrazione etichettata – impropriamente – come per soli adulti (Beccia & Pastore 2017: 133). Negli ultimi decenni questi temi hanno fornito occasione di sperimentazioni iconografiche e narrative rivolte ad un pubblico generalista. Soprattutto il nord Europa ha accolto, per poi amplificarlo, il potere narrativo e psicologico che l'arte sequenziale ha nell'affrontare temi quali la morte, il sesso, la violenza, le relazioni, la tristezza e la guerra, generalmente considerati inadatti ad un pubblico infantile (Salisbury & Styles 2019, 195) (2). Queste istanze di sperimentazione di linguaggi visivi e narrativi stanno influenzando oggi l'intera produzione occidentale (Ibid., 115). I racconti per immagini sono eletti a strumento di educazione ma anche di lotta sociale soprattutto grazie alla constatazione delle ricadute cognitive dell'esperienza degli stimoli visi-

“Duck, Death and the Tulip” of 2007 tells and depicts the last days of Duck’s life, and her rising awareness of the imminent death becomes an allegorical character, Death, portrayed as an “uncompromising clothed skeleton” (Ibid., 115). The two characters begin a philosophical dialogue and in the few pages of the book, drawings of only the essential elements accompany the text. The doubts about the meaning of Duck’s life are sided by illustrations that seem to represent moments of play and happiness, and even the death of Duck is enveloped in an aura of serenity and acceptance. Duck’s unanimated face smiles and shows a serene expression. At the same time, her lifeless body is gently placed by Death on the surface of the river and greeted with a Tulip, a true representation of farewell and burial. Quentin Blake illustrated the touching autographic story of the death of Michael Rosen’s teenage son in the 2004 book “Michael Rosen’s Sad Book”. Blake’s illustrations are little more than dirty sketches, and admirably reflect the frank and direct approach that he applies to face one of the saddest emotions of a human being, the death of a son. According to Martin Salisbury and Morag Styles (2019, 117) the sadness, the joy of remembrance, the kindness of friends and a final glimmer of resigned hope towards those who are still there, are skillfully represented by Blake by working with colours, lines and objects represented: “Overwhelmingly grey with a few telling, scratchy pen-and-ink lines, they depict utter misery. Blake is also good at lifting the mood with a touch of yellow, as an exuberant child character, a toy raising an eyebrow to the reader, a flickering candle flame”. The graphic expedient that Blake used to depict the character’s death is, however, the uncanniest element of the book, as it literally retrieves the idea of absence. At the end of the work, the reader reads “he doesn’t say anything, because he’s not there anymore” (Rosen, 2004), and finds himself in front of an empty frame. The absence of representation becomes a representation of absence, an easily understandable trick to metaphorically depict the death of the character. The Italian illustrator, writer and animator Stefano Bessoni shows in all his productions an interest for narrative and aesthetic elements with macabre connotations, inspired by alchemical imaginaries, proto-scientific theories and the surrealist animation cinema of Jan Svankmajer and the brother’s Quay. Death – or rather non-life – is one of the most explored topoi by Bessoni on a narrative level, and becomes occasion for aesthetic experimentation that finds a recognizable form of representation in the artist’s style. The drawn characters and



the animated puppets that inhabit Bessoni’s tales are skeletons, homunculi, stuffed animals and human beings with huge heads and big rounded eyes, and belong to an uncertain ontological dimension. The first collection of illustrated stories – that the artist started creating while was still a student of the Art Academy – is dedicated to the world of “inexact sciences”, and is populated by creatures suspended between life and death waiting to cross a threshold that metaphorically represents the passage to the afterlife. In the first of these stories, the protagonist, the little Rachel – the only inhabitant of an old house on the top of a cliff, whose only company are a stuffed crocodile, a rabbit skeleton, and an anatomical doll – realizes, at the end of the story, that she actually died tragically a long time ago. The ontological space in which the stories of these characters take place becomes for the artist the opportunity to justify the monstrosity of anatomical appearance, the exaggeration of somatic features and proportions, the unnatural colors and the uncertain drawings, that often are just sketched (see Stefanobessoni.com).

Conclusions

The visual narration of scabrous and uncomfortable topics is not new in picture books labelled - improperly - as for adults only (Beccia & Pastore, 2017, 133). In recent decades these themes have provided the opportunity for iconographic and narrative experiments aimed at the general public. Especially illustrators in Northern Eu-

rope have welcomed – and then amplified – the power of sequential art to deal with themes such as death, sex, violence, relationships, sadness, and war, generally considered unsuitable for children’s audiences (Salisbury & Styles, 2019, 195) (2). These experiments with visual and narrative languages are now influencing the entire Western production (Ibid., 115). Stories and images are elected as instruments of education but also as means of social actions, mostly because of the cognitive effects of the experience of visual stimuli combined with the narrative text (Beccia & Pastore 2017, 131). By nature, in fact, drawing plays with a series of elements that influence deep and uncontrollable mechanisms of the human psyche – especially emotions – with the double effect of inspiring and informing the recipient (Imbasciati & Castelli 1975). Scott McCloud in the aforementioned book “Understanding Comics” (1993) argues that the abstraction and simplification allowed by the “grammar” of a drawing, with specific reference to comics, trigger an identification process. If a realistic drawing, according to McCloud, portrays characters with a precise identity and makes the reader as “other” with respect to these same characters, the use of a more abstract and less characterizing style favours identification and allows the viewers to project their own characteristics (feelings, affections, attitudes) on the fictional character. As early as the 1970s, psychologists such as Antonio Imbasciati and Carlo Castelli (1975) recognized in the ambiguity of sequential art the important power of activat-

a destra/on the right: Rachel, Stefano Bessoni 2017 - drawing of the main character, Rachel (left); Rachel, Stefano Bessoni 2017 - drawing of the anatomical doll, Lia (right)
© courtesy of Stefano Bessoni

ing unconscious prelogical associative mechanisms based on projection. This means that the messages conveyed are received according to the spectator's personality. Again, according to the two psychologists, the projection mechanism occurs to a greater extent when the reader does not have sufficient knowledge of the signifying code of the iconic language. The suspension from "graphic realism" (McCloud, 1993) applied to topoi such as the death and the suspension of time, therefore, allows to universalize social and psychological issues and to focus on their symptomatology (Glynne, 2014). Taking up the thoughts formulated by Andy Glynne regarding the use of drawing in animated documentaries, it is possible to affirm that drawing, in a sequential narrative, allows to recall memories, even traumatic ones, to give shape to abstract thoughts, to represent subjectivity and build a bridge between the external world made up of people and objects, and the internal world made up of thoughts and emotions. The drawing adds another narrative dimension, that of metaphor (Ibid.). Allegorical depictions of unknown ontological conditions (death and homunculus) are, therefore, attempts to address and overcome taboos and social structures, and the more they are addressed to a child audience rather than an adult one, the more effective and useful they are (Salisbury 2019).



vi elaborati in combinazione con il testo narrativo (Beccia & Pastore 2017, 131). Per natura, infatti, il disegno gioca con una serie di elementi che fanno leva su meccanismi profondi e incontrollabili della psiche e della natura umana, in particolar modo sulle emozioni, con il duplice effetto di ispirare o informare il destinatario (Imbasciati & Castelli, 1975). Scott McCloud nel citato libro *Understanding Comics* (1993), sostiene che l'asciuttezza e la riduzione ammesse dalla grammatica di un disegno, con specifico riferimento ai comics, innesca un processo di identificazione. Se il disegno realistico, secondo McCloud, oggettiva i personaggi conferendo loro una precisa identità e ne sancisce l'alterità rispetto al lettore, l'utilizzo di uno stile più astratto e meno caratterizzante favorisce l'identificazione e permette allo spettatore di proiettare i propri contenuti psichici personali (sentimenti, affetti, atteggiamenti) sul personaggio. Già negli anni '70 psicologi come Antonio Imbasciati e Carlo Castelli (1975), riconoscevano nell'ambiguità dell'arte sequenziale il fondamentale potere di attivare meccanismi prelogici inconsci di tipo associativo basati sulla proiezione. Ciò significa che i messaggi veicolati vengono recepiti in funzione della personalità dello spettatore. Sempre secondo i due psicologi, il meccanismo di proiezione si verifica in misura maggiore quando il lettore non ha una sufficiente conoscenza del codice significativo del linguaggio iconico. La sospensione dal "realismo grafico" (McCloud, 1993) applicato a topoi quali la morte e la sospensione del tempo, perciò, permette di universalizzare questioni di ordine sociale e psicologico e di concentrarsi sulla sintomatologia delle stesse (Glynne, 2014). Riprendendo la riflessione condotta da Andy Glynne relativa all'uso del disegno nei documentari animati, è possibile affermare che il disegno, in una narrazione sequenziale, permetta di rievocare ricordi, anche traumatici, di dare forma a pensieri astratti, di rappresentare la soggettività e di costruire un ponte tra il mondo esterno fatto da persone e oggetti, e il mondo interno fatto di pensieri ed emozioni. Il disegno aggiunge un'altra dimensione narrativa, quella della metafora (Ibid.). Le raffigurazioni allegoriche di condizioni ontologiche sconosciute (la morte e l'homunculus) sono, quindi, tentativi di affrontare e superare tabù e sovrastrutture sociali, tanto più efficaci e utili se rivolte a un pubblico infantile piuttosto che ad un pubblico adulto (Salisbury 2019).

References

- Bazin, A. (1960 [1945]), *The Ontology of the Photographic Image* (Trans. by H. Gray). *Film Quarterly* 13(4): 4-9.
- Beccia, V. & Pastore, S. (2017), *Fumetti e competenza di lettura: per una didattica dell'arte sequenziale*. *Form@re - Open Journal per la formazione in rete* 17(2): 130-149.
- Bessoni, S. (2017), *Rachel*. Retrieved by www.stefanobessoni.com
- Buchan, S. (2011), *The Quay Brothers: Into a Metaphysical Playroom*. University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Buchan, S. (2013), *Pervasive Animation*. Routledge, London.
- Cholodenko, A. (1991), *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Power Publications, Sydney.
- Cholodenko, A. (2007), *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*. Power Publications, Sydney.
- Dawkins, R. (2011). *The Magic of Reality*. London: Bantam Press
- Eisner, W. (1985), *Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press, Tamarac.
- Freud, S. (1955 [1919]), *The Uncanny*. In: J. Strachey (ed.), *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Volume XVII. London, The Hogarth Press and the Institute of Psychoanalysis: 217-253.
- Glynne, A. (2013), *Drawn From Life: The Animated Documentary*. In: Wilson, B. (Ed.), *The Documentary film book*. Bloomsbury Publishing, London: 73-75.
- Gunning, T. (2003), *Re-newing Old Technologies: Astonishment, Second Nature, and the Uncanny in Technology from the Previous Turn-of-the-Century*. In: Thorburn D. & Jenkins H. (eds.), *Rethinking Media Change: The Aesthetics of Transition*. MIT Press, Cambridge.
- Imbasciati A. & Castelli C. (1975), *Psicologia del fumetto*. Guarraldi, Firenze.
- Jentsch, E. (1996 [1906]), *On the psychology of the uncanny*. *Angelaki. Journal of the Theoretical Humanities* 2(1): 7-17.
- Latour, B. (1993), *We Have Never Been Modern*. Harvard University, Cambridge.
- McCloud, S. (1993), *Understanding Comics*. HarperCollins Publishers, New York.
- Mitchell, J.P. & Petty, K. J. (2020), *Uncanny Landscapes: An Introduction*. *Material Religion* 16(4): 401-409.
- Mulvey, L. (2006), *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. Reaktion, London.
- Posner, D. N., Orenstein, C. & Bell, J. (2014), *Routledge Companion to Puppetry and Material Performance*. Routledge, Florence, USA.
- Salisbury, M. & Styles, M. (2019), *Children's picture books: the art of visual storytelling*. Laurence King Publishing, London.

NOTE

- (1) Le nomenclature alternative con cui McCloud definisce "Sequential Art" sono: "Sequential Visual Art", "Juxtaposed Sequential Visual Art", "Juxtaposed Sequential Static Images", fino alla più articolata definizione "Juxtaposed Pictorial and Other Images in Deliberate Sequence" (McCloud 1993, 7-9). / *The alternative names that McCloud uses to define "Sequential Art" are: "Sequential Visual Art", "Juxtaposed Sequential Visual Art", "Juxtaposed Sequential Static Images", up to the most complex definition "Juxtaposed Pictorial and Other Images in Deliberate Sequence" (McCloud 1993, 7-9).*
- (2) Alcuni titoli sono: "Sinna Mann" (Angry Man) (2003) e "Haret til Mamma" (Mum's hair) (2007) di Svein Nyhus e Gro Dahle, Norway; "Welhavens Vase" (2010) di Bjorn Rune Lis, Norway; "Missing Mummy" (2011) di Rebecca Cobb, UK; "The Conquerors" (2004) di David Mckee, UK; Pat Smy thornill (2017). / *A few titles are: "Sinna Mann" (Angry Man) (2003) and "Haret til Mamma" (Mum's hair) (2007) by Svein Nyhus and Gro Dahle, Norway; "Welhavens Vase" (2010) by Bjorn Rune Lis, Norway; "Missing Mummy" (2011) by Rebecca Cobb, UK; "The Conquerors" (2004) by David Mckee, UK.*