

Dal Racconto al Graphic Novel: Processi di Trasposizione Intermediali in *Fa un po' male* di Ammaniti-Brolli-Fabbri

Cristiano BEDIN¹

APA: Bedin, C. (2018). Dal Racconto al Graphic Novel: Processi di Trasposizione Intermediali in *Fa un po' male* di Ammaniti-Brolli-Fabbri. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (12), 292-308. DOI: 10.29000/rumelide.472783

Abstract

L'articolo si propone di prendere in esame l'uso dello spazio presente nei tre racconti grafici raccolti nel graphic novel *Fa un po' male* di Niccolò Ammaniti, Daniele Brolli e Davide Fabbri, trasposizione di tre racconti di Niccolò Ammaniti. Dopo una trattazione generale sulle trasposizioni grafiche e sulla valenza semantica dello spazio, si sono presi in considerazione i vari testi facendo un confronto tra il modello e il graphic novel. Ne risulta che gli ambienti che si trovano in questo fumetto sono i luoghi della borghesia benestante, della periferia più degradata o della malavita della capitale. In generale si nota che lo spazio ha la funzione di rimarcare il punto di vista della narrazione e la sua presenza o assenza conferisce alla narrazione una minore o maggiore dinamicità. Attraverso l'analisi di questi racconti grafici si intende, quindi, sottolineare le potenzialità semiotiche dello spazio nella trasposizioni visuale.

Parole chiave: Ammaniti, *Fa un po' male*, graphic novel; spazio, trasposizione.

From Tale to Graphic Novel: Processes of Intermediale Transposition in *Fa un po' male* by Ammaniti-Brolli-Fabbri

Abstract

This article aims to examine the use of space in three graphic tales collected in the graphic novel *Fa un po' male* by Niccolò Ammaniti, Daniele Brolli and Davide Fabbri – a transposition of three tales by Niccolò Ammaniti. After a general introduction about graphic transpositions and the semantic valence of space in these, we will analyze the texts by comparing between the narrative tales and the graphic novel. The environments that we can found in these comics are the places of the wealthy bourgeoisie, the more degraded suburbs or the capital's underworld. In general, we can note that space has the function of emphasizing the point of view of the narration and its presence or absence gives a minor or greater dynamism to the narration of the story. Through the analysis of this graphic tales, we intend to underline the semiotic potentialities of space in visual transpositions.

Key words: Ammaniti; *Fa un po' male*; graphic novel; space; transposition.

¹ Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Batı Dilleri ve Edebiyatları, İtalyan Dili ve Edebiyatı, cristiano.bedin@istanbul.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-6992-244X [Makale kayıt tarihi: 3.9.2018-kabul tarihi: 17.10.2018]

Öyküden Grafik Romana: Ammaniti-Brolli-Fabbri'nin *Fa un po' male* Adlı Eserinde Medyalararası Transpozisyon Süreçleri

Öz

Bu makalede Niccolò Ammaniti, Daniele Brolli ve Davide Fabbri tarafından Niccolò Ammaniti'nin üç masalının aktarımı olan *Fa un po' male* romanında toplanan üç grafik masalda uzayın kullanımını incelemek amaçlanmıştır. Grafik transpozisyonlar ve bunların mekânın semantik değeri hakkında genel bir tanıtımdan sonra, anlatı masalları ve grafik romanı karşılaştırılarak metinleri analiz edeceğiz. Bu çizgi romanlarda bulabildiğimiz ortamlar, zengin burjuvazinin, daha çok bozulan banliyölerin ya da başkent yeraltı dünyasının yerleri. Genel olarak, mekânın anlatımın bakış açısını vurgulama işlevi olduğunu ve onun varlığının ya da yokluğunun hikayenin anlatımına küçük ya da daha büyük bir dinamizm kazandıracağına dikkat çekebiliriz. Bu grafik masalların analiziyle, görsel transpozisyonlarda mekânın semiyotik potansiyellerini vurgulamak istiyoruz.

Anahtar kelimeler: Ammaniti, *Fa un po' male*, çizgi roman, alan, aktarma.

1. Introduzione: il graphic novel come trasposizione intermediale e l'uso della rappresentazione spaziale

Il presente articolo intende esaminare le modalità che vengono impiegate nella trasposizione grafiche di testi narrativi, in particolare riferimento alle potenzialità semiotiche dello spazio rappresentato nei graphic novels². Per compiere tale analisi si prenderanno in considerazione tre narrazioni grafiche raccolte in *Fa un po' male* (2004), testo nato dalla collaborazione tra lo scrittore Niccolò Ammaniti, lo sceneggiatore e illustratore Daniele Brolli e il disegnatore Davide Fabbri. Nelle varie sezioni di questo contributo si svilupperà in particolare una comparazione tra le rappresentazioni degli eventi e degli ambienti esposti secondo il linguaggio verbale e visuale, cercando di mettere in luce differenze e similitudini tra di essi. Questa metodologia di studio sembra la più adeguata, dato che i casi trattati sono delle trasposizioni intermediatiche che, quindi, agiscono sul mezzo attraverso cui avviene la comunicazione.

Dal punto di vista teorico la trasposizione è una pratica ipertestuale complessa, dato che in essa possono agire più di una tipologia di trasformazione (Bernardelli, 2000, p. 106). In linea generale, la trattazione di Genette definisce la trasposizione – o “trasformazione seria” – come “la pratica ipertestuale più importante” (1997, p. 246) e distingue due tipi di trasformazione ipertestuale, una *formale* e l'altra *tematica*. Se la prima incide solamente sull'aspetto formale dell'ipotesto, la seconda invece rielabora anche il contenuto, la cornice spaziale e il plot della narrazione (cfr. 1997, p. 246 e sgg., Gören, 2007, p. 58, Bernardelli, 2013, pp. 80-90). Come nel caso del cinema, i graphic novel posso essere trasposizioni visuali di ipotesti letterari e, pertanto, si possono distinguere in trasposizioni formali o tematiche. Questo punto è importante dato che la rielaborazione degli ambienti in cui si svolgono le azioni sono influenzate dalle tipologie trasformative in atto.

² Nel presente contributo si parlerà quasi esclusivamente di *graphic novel*, distinguendolo dal fumetto. La tipologia testuale del graphic novel, infatti, indica un libro figurativo, dedicato generalmente a un pubblico adulto, il quale narra una vicenda abbastanza lunga o una serie di storie autoconcluse oppure racconti autobiografici, storici e riferiti a differenti campi culturali (Spinazzola, 2012 e Baetens e Frey, 2015, pp. 19-28). Negli ultimi decenni, dopo la pubblicazione di pregiatissimi romanzi grafici, come *Maus* (1986) di Art Spiegelman, si è spesso dibattuto sul valore letterario dei *comics* e, in particolare, dei graphic novel, visti come frutto delle nuove tendenze culturali del mondo globalizzato (cfr. Chute, 2008).

Il concetto di trasposizione può essere applicato a quelle che si definiscono “traduzioni” intermediatiche, cioè processi di trasposizione da un testo verbale a un sistema espressivo diverso. Come espresso dal linguista Roman Jakobson questo tipo di traduzione intersemiotica o trasmutazione “consiste nell’interpretazione dei segni linguistici per mezzo di sistemi di segni non linguistici” (1966, p. 57). Questo è il caso delle riduzioni cinematografiche di un romanzo o di un racconto (Bernardelli, 2010, p. 53), alle quali possono essere aggiunte anche le adattazioni grafiche e fumettistiche di testi letterari. Inoltre, proprio per il fatto di essere una forma di traduzione intermediatica, il graphic novel è una tipologia testuale ibrida (cfr Calabrese e Zagaglia, 2017) che si colloca a metà tra la narrazione scritta (romanzo o racconto) e visiva (film) e, quindi, dà importanza non solo alle parole ma anche alle immagini che tentano di riprodurre quello che il discorso diretto non può enunciare³. Pertanto se la scrittura narrativa è sostanzialmente legata al tempo e il disegno, invece, si riferisce allo spazio, il graphic novel è espressione della “spazializzazione del tempo e della cronologizzazione dello spazio” (Calabrese, Zagaglia, 2017, p. 72). In particolare, nonostante il graphic novel abbia caratteristiche simili al romanzo – essendo entrambi costituiti da strutture formali complesse e interconnesse – esso assegna maggiore importanza all’aspetto formale e visivo piuttosto che a quello verbale: ne risulta quindi che il concetto stesso di cronotopo sia un elemento importante nella struttura narrativa del comics (Bernardelli, 2018, p. 3). Infatti, in tale tipologia testuale lo spazio viene a fondersi e confondersi con il tempo, dato che quest’ultimo viene strutturato attraverso elementi spaziali (Groensteen, 2007, p. 26 e Chute, 2007, p. 235). Inoltre,

[Comics] is also a form that fundamentally relies on space to represent time, calving punctual moments out of the space of the page. Comics locates the reader in space and for this reason is able to spatialize memory. [...] Because of its spatial conventions, comics is able to map a life, not only figuratively but literally. It can diagram a life on a page. [...] Comics can express life story, especially traumatic ones, powerfully because it makes literal the presence of the past by disrupting spatial and temporal conventions to overlay or palimpsest past and present. (Chute, 2011, pp. 108-109)

La trasposizione in fumetto della drammaticità della realtà vissuta e delle relazioni cronotopiche tra presente e passato sono ben visibili in graphic novel come *Maus* (1986) di Art Spiegelman e *Jimmy Carrigan* (2000) di Chris Ware, dove storie parallele, *débrayages*, *embrayages* e *gap* spazio-temporali sono accompagnati da forti connotazioni spaziali che accentuano non solo la tragicità degli eventi, ma soprattutto la loro collocazione storica.

Lo spazio acquista importanza in particolare in graphic novel tratti da testi letterari, dove il disegnatore tende a rappresentare più o meno fedelmente le ambientazioni descritte dal narratore dell’ipotesto, aggiungendo, togliendo o elaborando elementi secondo un proprio progetto concettuale non sempre in linea con quello originale. È normale che in tali contesti lo spazio racchiuso nelle vignette abbia un’importanza fondamentale, diventando il mezzo in cui diventa possibile trasmettere al lettore il punto di vista della narrazione. Come il cinema, il graphic novel e il fumetto sono di per sé racconti senza narrazione: nel contesto visivo è, quindi, il punto di vista a sopperire all’assenza del narratore. Infatti, come espresso da Daniele Barbieri

raccontare per immagini, come si fa in un fumetto e nel cinema, cambia moltissimo la situazione enunciazionale di base. Fatta salva la presenza dell’autore, il narratore può benissimo non esserci (e molto spesso – specie nel cinema – non c’è), e questa assenza permette di far emergere e sfruttare elementi enunciazionali più deboli, come il punto di vista che può essere utilizzato per creare, volta per volta, focalizzazioni differenti. [...] In questo senso, quelli del fumetto (ma anche del cinema, o del teatro) sono (o meglio, possono essere, e di fatto, spesso, sono) racconti senza racconto, cioè

³ Sulla questione dell’enunciazione nei *comics* cfr. Barbieri, 2017, pp. 11-57.

concatenazioni significative di eventi senza un atto di narrazione alla base della loro trasmissione. (2017, pp. 18-19)

Nel caso di una narrazione per immagini ci si trova davanti a una determinata percezione spaziale: i graphic novel esprimono una visione personalizzata che si serve della rappresentazione di ciò che le figure mostrano o che, invece, il personaggio suppone di vedere (Stein e Thon, 2013, pp. 104-105). Inoltre le particolarità visive e spaziali di una narrazione grafica sono regolate secondo il concetto di *mostration* (Stein e Thon, 2013, pp. 120), prospettiva che unisce vari punti di vista e che permette una maggiore empatia tra testo grafico e lettore (Calabrese e Zagaglia, 2017, p. 100). È importante sottolineare che l'assenza di un narratore porta a una maggiore compartecipazione del lettore, il quale è chiamato a interpretare i vari riferimenti prospettici e le diverse focalizzazioni presenti nella narrazione grafica. Di conseguenza è un fatto normale che nei graphic novello spazio rivesta un'importanza fondamentale, perfino in misura maggiore rispetto ai tradizionali romanzi.

Per quanto riguarda la scelta delle ambientazioni, in cui sono inserite le narrazioni dei romanzi grafici, si può constatare una grande varietà di realtà spaziali, che vanno dalle rappresentazioni naturali a quelle cittadine, spesso inserite in un determinato contesto storico-sociale. La narrazione visuale, pertanto, si denota per la sua tipologia narrativa rivolta, anche se non esplicitamente, a un pubblico *urbanizzato* e, comunque sia, inserito nei processi di globalizzazione della cultura. In particolare, la città dei graphic novel e dei fumetti, come nel caso della letteratura postmoderna, è una realtà labirintica, distopica, computerizzata, fatta di grattacieli e bassifondi, popolata di criminali, prostitute, mostri e androidi (Godono, 2001, pp. 71-91). È una città proiettata nel passato quanto nel futuro: una città ibrida segnata da coordinate spazio-temporali altrettanto ibride.

A questo spazio cittadino si uniscono gli spazi interni e esterni che riproducono una serie vastissima di eterotopie⁴. Si parte da comodi salotti e più o meno disordinate camere da letto, passando a ospedali, manicomi, luoghi del divertimento come luna-park e sale giochi, casinò, fast-food e centri commerciali, tribunali e penitenziari⁵. La varietà degli ambienti aumenta nel caso di graphic novel tratti da opere letterarie, dato che lo spazio si adatta alle descrizioni riportate nell'ipotesto; pertanto la complessità spazio-temporale della narrazione acquisisce una gamma di sfumature che spesso sono sconosciute al fumetto tradizionale. Tra le trasposizioni grafiche più interessanti si vogliono ricordare l'adattamento a graphic novel di opere canoniche della letteratura occidentale come *Le avventure di Huckleberry Finn* (di Lorenzo Mattotti, 2012), *Cime tempestose* (di Hiromi Iwashita, 2009), *La metamorfosi* (di Peter Kuper, 2003), *L'isola del tesoro* (di Hugo Pratt, 1980), *Moby Dick* (di Bill Sienkiewicz, 1990), *L'asino d'oro* (di Milo Manara, 1999), per citarne solo alcune.

⁴ Per una trattazione sulle eterotopie e sul loro significato cfr. Foucault, 2001, pp. 7-40. In particolare è utile ricordare la definizione data dal filosofo francese a queste porzioni di spazio: "Ci sono anche, e ciò probabilmente in ogni cultura come in ogni civiltà, dei luoghi reali, dei luoghi effettivi dei luoghi che appaiono delineati nell'istituzione stessa della società, e che costituiscono una sorta di contro-luoghi, specie di utopie effettivamente realizzate nelle quali i luoghi reali, tutti gli altri luoghi reali che si trovano all'interno della cultura vengono al contempo rappresentati, contestati e sovvertiti: una sorta di luoghi che si trovano al di fuori di ogni luogo, per quanto possano essere effettivamente localizzabili. Questi luoghi, che sono assolutamente altro da tutti i luoghi che li riflettono e di cui parlano, li denominerò, in opposizione alle utopie, eterotopie [...]" (2001, pp. 23-24).

⁵ Tra i numerosissimi esempi riguardo alle eterotopie nei graphic novel si possono ricordare: *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth* (1989) di Grant Morrison ; *Luna Park* (2009) di Kevin Baker e Danijel Zezelj; *James Bond: Casino Royale* (2016) di Van Jensen e Dennis Calero, trasposizione dell'omonimo romanzo di Ian Fleming; *Monster* (2015) di Walter Dean Myers, adattato da Guy A. Sims e illustrato da Dawud Anyabwile.

2. Processi di trasposizione intermediale in *Fa un po' male* tra periferie, sobborghi e ambienti underground

Un'interessante collaborazione è quella intercorsa tra Niccolò Ammaniti, Daniele Brolli e Davide Fabbri per creare il graphic novel *Fa un po' male*. Del resto, non deve stupire la decisione di Ammaniti di collaborare con lo scrittore e illustratore Daniele Brolli e il disegnatore di fama internazionale Davide Fabbri per la realizzazione di un graphic novel, che prende a sua volta spunto – almeno per due di essi – da scenografie cinematografiche. Infatti, lo scrittore ha sempre dimostrato la tendenza ad avere un rapporto interdiscorsivo con la propria opera, incoraggiando processi di interrelazione tra la propria produzione letteraria e altri media, in particolare il cinema. Basti ricordare la collaborazione di Ammaniti, prima, con Gabriele Salvatores per la realizzazione di due film, *Io non ho paura* (2003) e *Come Dio comanda* (2008) e, poi, con Bernardo Bertolucci per l'adattamento cinematografico di *Io e te* (2012). La sua è una vera e propria collaborazione attiva, dato che lo stesso Ammaniti partecipa attivamente alla stesura di ciascuna scenografia.

Lo stesso caso è valido anche per *Fa un po' male*, il quale si presenta come un'opera nata – lo si intuisce dall'introduzione al volume – da una sfida nei confronti di un pubblico che appare assolutamente indifferente ai racconti – tanto che nella premessa de *Il momento è delicato* Ammaniti stesso afferma: “ho imparato facendo il mestiere dello scrittore che i racconti non vendono, anzi i racconti non fanno una lira” (Ammaniti 2012: 7) – e che si interessa ancor meno a graphic novel made in Italy adattati da racconti di scrittori italiani. Nonostante lo scarso interesse del pubblico e della critica nei confronti di questo lavoro, si deve considerare che *Fa un po' male* è un ottimo esempio per uno studio sulle modalità di “graficizzazione” di un testo narrativo e sugli espedienti di narrativizzazione figurativa.

Nella presentazione dei vari racconti non si intende seguire l'ordine in cui si trovano nel volume, ma presentarli a partire dal più aderente dall'ipotesto – *Fa un po' male*, che può essere considerata una trasposizione formale – concludendo con il più lontano – *Bucatini e pallottole*, una palese trasposizione tematica. In linea generale, le ambientazioni sono unite da un denominatore comune: la città di Roma. A essere descritti sono esclusivamente i sobborghi periferici, le strade della prostituzione, i quartieri dormitorio della speculazione edilizia, le discariche, i campi nomadi e, infine, le ville dei boss mafiosi. Pertanto la straordinaria varietà di ambientazioni, che si riflette nelle vignette di un graphic novel dalle tinte pulp-splatter, non riproduce un ambiente immaginario, ma luoghi che realmente esistono come la strada statale Cassia, presente in *Fa un po' male* e *L'ultimo capodanno*, o il Prenestino, in *Bucatini e Pallottole*, realtà che rappresentano la violenza sanguinosa che ricorda la *Gioventù cannibale*⁶, di cui Ammaniti ha fatto parte.

2.1 *Fa un po' male*: aderenza al modello

Il secondo episodio di questo graphic novel è *Fa un po' male*⁷, racconto trasposto graficamente da un omonimo soggetto di Ammaniti, apparso per la prima volta sulla rivista *Micromega* nel 2002 e poi

⁶ La vicinanza delle tematiche e delle ambientazioni presenti in *Fa un po' male* con quelle di *Gioventù cannibale* (1996) non deve stupire: infatti, non solo, Ammaniti è uno dei componenti di questo gruppo di scrittori, ma lo stesso Brolli è colui che si occupa dell'editing dell'antologia. Pare normale quindi che la scelta delle ambientazioni di questo graphic novel rispecchiano una tendenza comune alla raccolta. Per una trattazione di *Gioventù cannibale* si prenda in considerazione Jansen, Lanslots 2007.

⁷ Soggetto di Niccolò Ammaniti; sceneggiatura di Daniele Brolli; disegni di Davide Fabbri; chine di Stefano Babini, Christian Dalla Vecchia e Domenico Neziti.

inserito nella recente raccolta *Il momento è delicato* (2012). Nell'introduzione del graphic novel Ammaniti e Brolli spiegano in questo modo la scelta del soggetto:

Fa un po' male arriva con la decisione che era il caso di raccogliere in un libro le pagine già prodotte e di aggiungere qualcosa di nuovo. In origine era un racconto apparso sul numero di "Micromega" dedicato ai noiristi italiani. Ma Niccolò sentiva che era adatto per un fumetto. In effetti il succedersi incalzante degli avvenimenti e il progressivo scivolare del protagonista verso il suo destino ben si prestavano a una traduzione grafica. Una storia classica che aveva un piglio inedito nel ritmo e nelle svolte narrative. (Ammaniti, Brolli, Fabbri, 2004, [p. 6])

Come espresso in questo paragrafo, risulta che il racconto di Ammaniti si presta alla trasposizione grafica soprattutto per la grande dinamicità della narrazione. Nel caso di *Fa un po' male*, come per gli altri due racconti, la dinamicità è data in particolare grazie alla rapida variazione spaziale che si realizza nella pagina del graphic novel: una spazialità instabile che tende a presentarsi prima in modo corposo e solido per poi rarefarsi, a riprendere nuovamente corposità per variare bruscamente in un'altra realtà spaziale. Si realizza, quindi, una sorta di percezione dinamica che, come espresso da Barbieri, "carica nel complesso la storia di una tensione che altrimenti non sarebbe presente, o lo sarebbe in misura minore; ovvero la tensione di quegli eventi che scorrono con rapidità e senza ritorno, che bisogna cogliere al balzo e che non possiamo permetterci di contemplare a lungo perché non durano" (2017, p. 76). Quindi, la continua variazione di realtà spaziali spingono il lettore a proseguire il racconto, a passare alla tavola successiva – cosa che è comune allo stesso ipotesto, dato che "la fama di Ammaniti si fonda sull'arte del saper scrivere immediato e sulla conseguente fruibilità dei suoi libri da parte di un pubblico vasto ed eterogeneo" (Patat, 2014, p. 35). Pertanto l'immediatezza della scrittura di Ammaniti si trasferisce al graphic novel attraverso un'incalzante trasposizione spaziale che, per la maggior parte dei casi, aderisce al modello.



Figura 1: Inizio del racconto grafico *Fa un po' male*, in Ammaniti, Brolli e Fabbri, 2004, [p. 53].

Nel caso di *Fa un po' male* la scansione spaziale si configura attraverso la contrapposizione interno ed esterno. Se per esempio in *L'ultimo capodanno* si riscontrano maggiormente ambienti interni, in questo racconto lo sfondo è caratterizzato da ambienti esterni, quali le strade della prostituzione, il campo degli zingari, i terreni al margine della Cassia.

Il secondo racconto di questo graphic novel si apre con la un riferimento spazio-temporale ben definito (Roma, 22 febbraio) e con la rappresentazione dell'uccisione di un transessuale in un terreno-discarica nella periferia romana, ai margini della strada statale Cassia (*figura 1*). La configurazione spaziale è ordinata secondo climax e anticlimax che si costruisce secondo passaggi dal campo lungo al campo medio e totale per passare nuovamente al campo lungo e terminare con un campo lunghissimo che ritrae un paesaggio di palazzoni, cantieri e gru. La cosa più interessante è che nell'incipit dell'ipotesto non troviamo traccia dell'episodio, che viene accennato alla metà del racconto dalla speaker del telegiornale in modo intradiegetico: "la giornalista, nel piccolo schermo della televisione, annunciò che quel pomeriggio un altro transessuale era stato trovato morto. Il cadavere era stato buttato su un prato ai bordi della Cassia" (Ammaniti, 2012, p. 133). Al contrario il testo narrativo si apre con una prolessi di tipo ipotetico, che si riconosce nella voce del narratore onnisciente extradiegetico e che preannuncia alcuni avvenimenti che seguiranno ("se Angela Milano, studentessa al terzo anno di odontoiatria, avesse fatto un pompino a Robbi Cafagna tutta questa triste vicenda non sarebbe mai avvenuta e io non starei qui a raccontarvela", Ammaniti, 2012, p. 121).

In conformità al modello la scena si sposta al giorno seguente (23 febbraio), a casa di Angela. La casa, descritta nell'ipotesto con precisione da annuncio immobiliare ("2 camere salottino angolo cottura bagno terrazzino calpestabile zona romanica no stranieri no agenzie", Ammaniti, 2012, p. 121), viene rappresentata da un punto di vista laterale che fa scorgere l'entrata di una cucina (non un angolo cottura) e di una delle camere. Inoltre, Angela viene colta mentre legge un libro di astrologia e guarda una *soap opera* alla televisione, dando una serie di elementi sul carattere della ragazza che nel racconto non sono presenti. Soltanto dopo questa presentazione del personaggio si giunge alla narrazione di ciò che poi sarà fondamentale per lo svolgimento degli eventi (il dialogo con Verdiana e la loro discussione sulla tendenza di Angela a fare sesso orale a coloro che la portano fuori a mangiare). Nel graphic novel, tra la rivelazione del soprannome di Angela usato dai suoi compagni di corso e la scoperta del suo significato grazie all'uso del dizionario, vengono aggiunte delle vignette dove compaiono Robbi Cafagna e Aldo Teramo, detto "il Tenaglia", mentre escono dalle aule dell'università e prendono la macchina per tornare a casa. Nel loro dialogo compaiono elementi che nel racconto si apprendono dai pensieri di Robbi fatti durante il tragitto per riportare a casa Angela dopo cena. Questo slittamento spaziale offre la possibilità di riportare elementi che altrimenti sarebbero potuti rimanere inespressi in una rappresentazione grafica. A conclusione di questo *débrayage* la scena ritorna nuovamente a casa di Angela, questa volta in cucina, per poi spostarsi nuovamente al momento in cui Robbi porta la ragazza a casa in macchina. Il dialogo tra i due personaggi si svolge nell'angusto abitacolo di una Micra: ognuna della vignette è in realtà un fermo immagine che rappresenta un determinato movimento o battuta. Il continuo cambiamento prospettico, che varia secondo il punto di vista, conferisce un significativo dinamismo alla scena, sottolineando la concitazione della discussione. Verso la fine del dialogo il punto di vista si stabilizza sul personaggio di Robbi che dalla pagine seguenti sarà il centro focale della narrazione.

Dopo l'uscita definitiva della giovane dal racconto, Robbi decide di telefonare a Tenaglia: a questo punto la scena si sposta bruscamente nella stanza di Aldo, che nel racconto viene descritta con dovizia di particolari, trasposti poi nel graphic novel:

La stanzetta del Tenaglia era così piena di roba che c'era appena spazio per muoversi. I muri erano tappezzati di poster del Metallica, dei Pearl Jam, dei Fantastici Quattro. Il tavolo era ricolmo di computer, alcuni sani altri ridotti a pezzi, monitor, fili, casse acustiche da cui pendevano tweeter sfondati. In un angolo, accanto al letto, erano ammassati fumetti, "Vip", "Scoop" e riviste di motociclismo. La camera era in penombra, illuminata solo dalla luce fioca di un terrario con dentro un'iguana in coma. (Ammaniti, 2012, p. 129)

La trasposizione grafica della camera viene eseguita con estrema cura dei particolari. La massa di computer, i cd, i poster e i giornalini sono rappresentati nella prima discussione telefonica che Robbi ha con l'amico, mentre nella seconda comparsa di Tenaglia, invece, si riscontra l'uso del campo totale, focalizzato sul viso del ragazzo (sui cui occhiali si riflette perfino la *silhouette* di Lorella Cuccarini in un vestito sexy). Lo sfondo in questo secondo passaggio non è più necessario, dato che "una volta che il contesto circostante l'azione è sufficientemente chiaro, ripeterlo conferisce un effetto di ridondanza" (Barbieri, 2017, p. 78).



Figura 2: Scena centrale della discesa al campo zingaro, in Ammaniti, Brolli e Fabbri, 2004, [p. 82].

La precisione delle ambientazioni che tende a restituire le stesse coordinate spaziali del racconto si può riscontrare sia nelle strade affollate di prostitute sia nel campo zingaro. In particolare va sottolineata la particolareggiata rappresentazione del percorso che la giovane nomade e Robbi fanno per arrivare alla roulotte in cui la ragazza vive. La discesa verso il campo nomade (*figura 2*) si costruisce attraverso la sequenza di immagini a campo lungo e medio dove i personaggi appaiono solamente come ombre.

L'uso di linee per la maggior parte diagonali, rarefatte e con poca tessitura e i rapidi passaggi da un ambiente a un altro conferiscono alle scene non solo la dinamicità, ma anche la *suspense* che caratterizza il testo narrativo e i pensieri di Robbi.

Il finale del racconto grafico si svolge in un terreno ai margini della via Cassia. Il momento della brusca frenata della macchina guidata dai tre gemelli che hanno intenzione di violentare e uccidere Robbi viene immortalata in una rappresentazione a volo d'uccello che occupa tutta la pagina, dove in primo piano campeggia la vettura e sullo sfondo un guardrail e una distesa di terreno che si perde all'orizzonte. Attraverso questo espediente la narrazione tende a bloccarsi, dato che il lettore è portato ad osservare i particolari della scena, rallentando il flusso della lettura. Le cinque vignette conclusive sono strisce che rappresentano il momento in cui il killer uccide i tre gemelli e Robbi, creduto una prostituta transessuale. In particolare l'ultima scena è una panoramica che rappresenta la strada statale, palazzoni, cantieri e gru, simile a quella dell'episodio iniziale. La ciclicità spaziale del graphic novel – che tra l'altro inizia e finisce con due episodi riportati indirettamente nella narrazione scritta – trasporta graficamente l'andamento ciclico del racconto: nell'ipotesi il narratore onnisciente extradiegetico ritorna a prendere la parola usando nuovamente una frase ipotetica (“se il Tenaglia fosse stato sveglio avrebbe riconosciuto il suo amico Robbi Cafagna in un vestitino a righe e con due soli dipinti intorno agli occhi, steso, morto, tra le zolle di un campo arato”, Ammaniti, 2012, p. 159). Questo fatto sottolinea che in un racconto grafico la mancanza di un narratore può essere supplita, oltre che dall'uso del punto di vista, da determinate coordinate spaziali che contestualizzano gli eventi raccontati e li trasferiscono con immediatezza sulla pagina, traslando così nella rappresentazione visuale espedienti propri della narrazione verbale.

2.2 L'ultimo capodanno: complessità trasposizionale della narrazione

Il terzo racconto grafico, *L'ultimo capodanno*⁸, è una trasposizione del romanzo breve – e del film da esso adattato – *L'ultimo capodanno dell'umanità* inserito nella raccolta *Fango* (1996). L'idea di trarne un graphic novel è spiegata nuovamente dagli autori nell'introduzione:

La prima in ordine di realizzazione è l'adattamento del film *L'ultimo capodanno* per la regia di Marco Risi [...]. Il progetto era quello di far uscire il fumetto insieme al film, nel 1998. C'erano e ci sono molti esempi del genere negli Stati Uniti. Molti film d'azione hollywoodiani, soprattutto fantastici, hanno la loro trasposizione a fumetti. Alcuni come *Star Wars*, *Aliens*, *Predator*... hanno generato serie a fumetti che durano da anni e hanno raccontato molte più storie di quelle che si sono viste al cinema. (Ammaniti, Brolli e Fabbri, 2004, [p. 5])

Il caso di questo secondo racconto visuale può dare la possibilità di indagare su alcuni processi traspositivi comuni al fumetto e al cinema che agiscono in riadattamenti di testi letterari. Pertanto, mentre si tratterà della rielaborazione del racconto grafico si cercherà di fare riferimento, oltre al testo narrativo, alla sua trasposizione cinematografica. Per altro la relazione tra fumetto e cinema è stata più volte ribadita: in particolare si ritiene spesso il graphic novel una via di mezzo tra letteratura e cinema, dato che esso prende in prestito elementi propri di entrambi, creando e utilizzando un linguaggio meticcio che si basa sulla ri-mediazione dei discorsi a esso precedenti (Andreani, 2014, p. 18; Herman, Jahn e Ryan, 2005, p. 648; Calabrese e Zagaglia, 2017, p. 52). La creolizzazione del linguaggio dei fumetti è uno stimolo all'elaborazione di un sistema semiotico complesso che ha suoi riflessi anche, e soprattutto, nello spazio.

⁸ Soggetto di Niccolò Ammaniti; sceneggiatura cinematografica di Niccolò Ammaniti e Marco Risi; adattamento a fumetti di Daniele Brolli; disegni di Davide Fabbri; chine di Christian Dalla Vecchia.

La mancanza di un narratore nel graphic novel è elemento presente anche nel cinema, cosa che varia moltissimo il processo di enunciazione. Infatti nei fumetto, come nei film,

fatta salva la presenza dell'autore, il narratore può benissimo non esserci (e molto spesso – specie nel cinema – non c'è), e questa assenza permette di far emergere e sfruttare elementi enunciativi più deboli come il punto di vista, che può essere utilizzato per creare, volta per volta, focalizzazioni differenti. (Barbieri, 2017, p. 18).

Questo fatto è essenziale nell'analisi di trasposizioni simili a *L'ultimo capodanno dell'umanità* dove, come capita spesso nei romanzi di Ammaniti, il narratore pur essendo extradiegetico e onnisciente assume di volta in volta un punto di vista fortemente focalizzato su uno dei personaggi. In questo lungo racconto la diversa focalizzazione è sottolineata dal fatto che la maggior parte dei capitoletti è introdotta dal nome del personaggio principale della scena. Forse è proprio la difficoltà di trasporre visivamente e graficamente una tale pluralità e complessità di punti di vista che ha segnato l'insuccesso del film⁹. Senza entrare nel merito dei pregi e difetti della pellicola, si può sostenere che pur nell'andamento quasi parallelo del film e del fumetto – rispetto, invece, alle vistose divergenze con il racconto – il graphic novel abbia saputo annientare alcuni problemi che possono essere riscontrati nel modello cinematografico.

In particolare, se i disegni del graphic novel riproducono quasi fedelmente i tratti somatici degli attori del film di Marco Risi (tra cui ricordiamo Monica Bellucci [Giulia], Beppe Fiorello [Gaetano], Alessandro Haber [avvocato Rinaldi], Iva Zanicchi [madre di Cristiano]), si allontanano nella rappresentazione degli spazi. Questo del resto è abbastanza normale dato che il disegno diversamente dalla fotografia lascia maggiormente spazio alla creatività di chi rielabora le vicende narrate, cosa che difficilmente si può riscontrare nel cinema. Del resto, come è stato mostrato nel capitolo precedente, un certo uso dello spazio può conferire maggiore o minore dinamicità alla scena, effetto che nel cinema spesso non è necessario in quanto è di per se una forma narrativa dinamica.

Il racconto grafico si apre – come il film e diversamente dall'ipotesto – con lo scontro di Ossadipesce con il pullman dei tifosi del Nola. Più precisamente, la prima immagine ritrae la parte inferiore del motorino a cui è conferita dinamicità attraverso una serie di linee orizzontali. Le stesse linee, accompagnate da parole onomatopeiche (PPOOOWWW, PLOCH, NIIIEEKK, TLAK, FFFSSSS), più o meno grandi e inserite tra di esse, sono presenti anche nelle altre vignette. Si noti come in questa prima parte lo spazio circostante è appena accennato (il guardrail, silhouette di alcune colonne e di una statua). Come definito in precedenza, la rarefazione dell'ambientazione e l'uso di linee spezzate e angolose donano alle immagini del graphic novel una maggiore dinamicità. La narrazione si interrompe nel momento in cui la scena – introdotta da una didascalia che offre particolari spazio temporali (“Roma, Comprensorio Le Isole. 31 Dicembre. Ore 18,37”) – cambia e si profila davanti agli occhi del lettore un'immagine che occupa più di metà pagina e che riproduce il luogo dove si svolge il racconto: due stabili uno di fronte all'altro divisi da un parcheggio decorato con piante e racchiuso da mura con un cancello (*figura 3*).

⁹ Come raccontano Ammaniti e Brolli nell'introduzione al graphic novel: “il risultato in sala de *L'ultimo capodanno* fece un tale buco nell'acqua che la pellicola fu ritirata dopo una settimana di programmazione”; questo fatto ritarda l'uscita della trasposizione grafica del racconto fino alla pubblicazione in *Fa un po' male* nel 2004.



Figura 3: Panoramica del Comprensorio delle Isole, in Ammaniti, Brolli e Fabbri, 2004, [p. 105].

Il disegno, anche se con alcune semplificazioni, cerca di riprodurre graficamente la descrizione del Comprensorio della Isole posta all'inizio del racconto di Ammaniti:

Al dodicesimo chilometro della Cassia, al numero, al numero 1043, sorge il 'Comprensorio delle Isole'. È un complesso architettonico formato da due moderni stabili (palazzina Capri e palazzina Ponza), esempio di un'architettura pensata e costruita a misura d'uomo con ampi spazi verdi e un panorama sulla lussureggiante campagna romana. Dotato di piscina olimpica, campo da tennis interra battuta e di un ampio parcheggio, è il luogo perfetto per chi voglia vivere a contatto con la natura ma nello stesso tempo non voglia rinunciare ai comfort moderni. (Ammaniti, 1996, p. 9).

Le scene che si susseguono nel racconto grafico sono quasi tutte ambientate all'interno del comprensorio, emblema dell'opulenza borghese, dei suoi vizi e dei suoi difetti. In particolare, i luoghi principali della narrazione visuale sono il parcheggio, l'appartamento di Giulia e della famiglia Trodini, la camera di Cristiano, l'attico della contessa Sinibaldi e lo studio dell'avvocato Rinaldi. Se da una parte nelle prime scene la descrizione degli interni è particolarmente precisa, dall'altra la rappresentazione dello spazio diviene sempre più rarefatta man mano che il racconto va avanti. Un *débrayage* di particolare effetto si riscontra durante il racconto del progetto cinematografico di Lisa: la scena si sposta improvvisamente in un aeroporto dove un cane morto giace sul *tapis roulant* delle consegna valige. Questa immagine è accompagnata da due *balloons* che contengono le ultime parole di Lisa. Con questo espediente, che gioca sulla dimensione spaziale dell'enunciato, il disegnatore rappresenta il racconto del narratore intradiegetico in modo efficace e diretto.

In un confronto generale tra graphic novel e il suo ipotesto va sottolineato che il racconto visuale subisce una profonda semplificazione dei particolari, delle ambientazioni e dei personaggi minori. Vengono eliminati il personaggio del cantante bretone Thierry Marchand che muore schiacciato dalla televisione lanciata dal Mastino – al suo posto morirà il figlio del signor Trodini –, di Davide Razzini e Roberta Palmieri uccisa da un razzo scagliato da Michele Trodini – al suo posto sarà uccisa Lisa, l'amica di Giulia. Infine, la figura di Filomena Belpedio, la quale si caratterizza per la sua immobilità e i suoi flussi di

coscienza, è particolarmente ridimensionato – si ricordi che nel romanzo breve è, ironicamente, l'unica a salvarsi – e il suo di destino si lega a quello dell'avvocato Rinaldi. Queste semplificazioni e rielaborazioni portano ad un alleggerimento della già cospicua varietà di ambienti presenti nel graphic novel, i quali si susseguono ininterrottamente segnati solamente dalle indicazioni di tempo racchiuse nelle didascalie (indicazioni non presenti nel film).



Figura 4: Scena dell'esplosione del Comprensorio delle Isole, Ammaniti, Brolli e Fabbri, 2004, p. 165.

Lo spazio torna ad acquisire importanza nelle ultime vignette: la rappresentazione dell'esplosione del comprensorio occupa tutta la pagina (*figura 4*) e in essa è incastonata l'immagine di Cristiano mentre urla¹⁰. Dopo questa vignetta la scena si sposta bruscamente a un terrazzo dove una famiglia assiste divertita all'esplosione – nel film il fumo prende ironicamente le sembianze di un fungo atomico – per poi tornare nuovamente al comprensorio divelto e in fiamme. Unico personaggio a comparire nelle ultime immagini è Ossadipesce miracolosamente sopravvissuto (ricordiamo che nel romanzo è Filomena a sopravvivere, cosa che ha, per altro, una funzione ironico-grottesca). Dopo l'improbabile e miracoloso salvataggio di questo personaggio così vicino alla poetica pulp degli scrittori Cannibali, la narrazione si conclude con una panoramica notturna della strada statale Cassia e dei colli della compagna romana, con il giovane sullo sfondo immortalato mentre sta tornando a casa in motorino.

Come per *Fa un po' male*, anche *L'ultimo capodanno* si chiude con una ripresa delle prime vignette che ritraggono Ossadipesce in motorino sulla Cassia durante il suo viaggio verso il comprensorio. La ripresa dello spazio iniziale porta il lettore a un ripiegamento ciclico su se stesso, tanto da portare il lettore a pensare che gli avvenimenti narrati non siano altro che eventi immaginati dalla mente allucinata del ragazzo sotto effetto di stupefacenti. L'uso dello spazio ha nuovamente una funzione narrativa ben definita che si distacca del modello, creando un effetto inatteso che stupisce e spiazzava il lettore e che lo porta a formulare ipotesi che possano spiegare l'inattesa e surreale piega degli eventi raccontati nel graphic novel.

¹⁰ Questa sovrapposizione di piani narrativi è spesso usata nei graphic novel per dare maggiore immediatezza alla narrazione (cfr. Calabrese, Zagaglia, 2017, pp. 45-51). Si pensi, ad esempio, alle composizioni presenti nella saga di *Sandman* (1988-1996) di Neil Gaiman e *Sharaz-de* (1984) di Sergio Toppi.

2.3 Bucatini e pallottole: *la reinvenzione tematica del modello*

Il primo episodio raccolto in *Fa un po' male* – ma il secondo in ordine di realizzazione – è il racconto grafico *Bucatini e Pallottole*¹¹, che prende solamente spunto da un testo intitolato *Vivere e morire al Prenestino* e inserito nella raccolta *Fango*. La scelta del soggetto per la realizzazione di un fumetto viene, anche in questo caso, chiarita nell'introduzione alla raccolta:

Tutto nasce da un nostro incontro a Roma, in cui Niccolò estrae un sceneggiatura per un film che nessuno voleva fare e dice che secondo lui sarebbe perfetta per un fumetto. Aveva ragione. Si trattava di un progetto cinematografico che fondeva sue idee originali e l'atmosfera di un racconto apparso in coda al libro di racconti *Fango*, cioè *Vivere e morire al Prenestino*. [...] Daniele ci ha messo le mani e ha inserito in chiusura anche un pizzico di arti marziali in versione casareccia. (Ammaniti, Brolli, Fabbri, 2004, [p. 5])

Come espresso dagli autori stessi, *Bucatini e Pallottole* è un graphic novel solamente ispirato al racconto, il quale è focalizzato sul personaggio di Albertino e si conclude con la morte del protagonista. Nell'adattamento viene infatti dato più spazio al personaggio della fidanzata – nel racconto moglie – del protagonista, Selvaggia; la figlia del Giaguaro, Federica, non è un'adolescente che ha appena fatto la cresima, ma una donna che sta per sposarsi e che diventerà così uno del protagonisti effettivi della storia; infine, viene aggiunta l'avventura vissuta da Angelo che per errore uccide, durante il servizio militare in Sardegna, la moglie del cugino. In tal modo il magro plot di *Vivere e morire al Prenestino* si carica di nuovi elementi, più adatti alla dinamicità di un graphic novel. L'aggiunta di nuovi personaggi e di nuovi episodi corrisponde a un aumento sensibile degli spazi rappresentati e all'introduzione di passaggi veloci da una scena ad un'altra. In linea generale, però, l'ambientazione generale rimane la stessa: i luoghi della malavita romana.

Scegliendo di concentrarsi solamente sull'analisi della trasposizione degli episodi comuni al racconto e al fumetto, è possibile prendere in considerazione la prima scena che riproduce la conversazione tra Albertino e Antonello, il corriere di stupefacenti del Giaguaro, capo mafioso per cui Albertino lavora. L'appartamento del giovane appena rientrato dall'India viene descritto da Ammaniti in modo molto preciso:

Si guardò in giro e decide che quella era la più fottuta topaia che conoscesse. Una [sic] letamaio al settimo piano di un grattacielo a forma di torre. In cemento e mattonelle blu. Vicino ce ne erano altre quattro di quelle torri. Tutte uguali. Nessuna era finita ma già ci vivevano dentro. [...] Alle pareti appesi quadri di divinità indiane e Bob Marley e Jimi Hendrix e Ravi Shankar e a terra materassi pieni di pulci e tappeti incrostati di fumo e puzza di piedi e panni sporchi e piantine di Maria rinsecchite. In cucina sul lavello, incassato alla bell'e meglio nel cemento armato, pile di piatti sporchi, lerci di grasso e di schifo. Una pentola con del riso incollato. Una zuppiera con dentro un vomitevole intruglio orientale. (Ammaniti, 1996, p. 234)

11 Soggetto di Niccolò Ammaniti; sceneggiatura di Niccolò Ammaniti e Giorgio Tirabassi; adattamento a fumetti e completamento storia di Daniele Brolli; disegni di Davide Fabbri; chine di Stefano Babini.



Figura 5: Dialogo tra Albertino e Antonello, in Ammaniti, Brolli e Fabbri, 2004, p. 11.

Come si può notare, la descrizione dell'appartamento di Antonello è riferita al lettore attraverso il punto di vista di Albertino. Una tale focalizzazione è difficilmente trasferibile in una narrazione visuale, dove in narratore è spesso inesistente. Pertanto, anche se la riproduzione dello spazio nel graphic novel si attiene quasi fedelmente all'ipotesto, puntando sulla rappresentazione di un ambiente caotico e caratterizzato da elementi orientali, il risultato grafico non rispecchia totalmente il degrado descritto nel racconto (*figura 5*). L'unica immagine esterna – una vignetta che riproduce lo stabile in cui vive Antonello – resta fedele al modello, sottolineando la precarietà dell'edificio con l'inserimento di una gru e lo scorcio di un cantiere.

In secondo luogo, la rappresentazione della villa del Giaguaro appare molto meno precisa di come viene presentata nel racconto (*Figura 6*). In particolare il lussuoso pranzo di nozze – che nel racconto è un pranzo per la cresima della figlia del boss – avviene nel giardino e non nella “grandissima sala, tutta d'oro, tende damascate e lampadari di cristallo” (Ammaniti, 1996, p. 169-270). In ogni caso l'ambiente in cui si svolgono queste scene – come si può notare in buona parte delle vignette – appare rarefatto e appena accennato.

In linea generale non solo per le vicende trattate, ma anche per le rappresentazioni spaziali, questo graphic novel si allontana dall'ambientazione nostrana dell'ipotesto, portando il lettore in un contesto più vicino ai film hollywoodiani di argomento mafioso, dove i personaggi femminili risaltano per il loro coraggio da killer – in contrasto con la Selvaggia del racconto, remissiva e indifferente – e le faide familiari si risolvono in una strage da film d'azione – dove lo zio di Angelo e i suoi killer si trasformano in veri e propri samurai alla siciliana – davanti alla quale i due poliziotti del finale – totalmente marginali dell'ipotesto – si mettono a mangiare i bucatini e l'abbacchio avanzati dal banchetto. Di stampo hollywoodiano è anche la fuga di Albertino, Selvaggia, Federica e Angelo verso Berlino, episodio che contrasta con la fine tragica dell'ipotesto, dove il Triste, killer del Giaguaro, è costretto a uccidere il giovane Albertino nel retro della sua pasticceria.



Figura 6: Scena del matrimonio nella villa del Giaguaro, in Ammaniti, Brolli e Fabbri, 2004, p. 38.

In generale le ambientazioni di questo racconto grafico sono caratterizzate da una maggiore semplicità rispetto ai due episodi precedentemente analizzati: tale scelta può essere spiegata dal desiderio del disegnatore di dare maggiore dinamicità e violenza agli eventi, la cui narrazione è organizzata attraverso una suddivisione regolare della pagina, con vignette delle stesse dimensioni e con l'uso del campo medio e totale, del primo piano, del punto di vista frontale o laterale e della figura interna oppure del piano americano. Data la preminenza delle figure umane i riquadri delle vignette sono per lo più caratterizzati da uno sfondo vuoto, dando così una particolare dinamicità alla rappresentazione grafica. Difatti se la presenza di una precisa rappresentazione spaziale rallenta la narrazione conferendogli maggior spessore e aumenta la potenza enunciativa del punto di vista, il suo annullamento, al contrario, alleggerisce il flusso narrativo dando dinamicità allo svolgimento degli eventi.

3. Conclusioni

Lo studio della trasposizione grafica di un testo narrativo ha permesso di mettere in luce alcuni elementi che agiscono in un processo transmediatico che trasforma un testo narrativo in un testo visuale. Perciò, dall'analisi dell'adattamento visuale dei tre testi narrativi di Niccolò Ammaniti sono emerse alcune modalità che sono in grado di trasmettere, trasformare e ricreare le ambientazioni descritte da un narratore, extradiegetico o intradiegetico in un graphic novel. Come si è ricordato nell'introduzione il linguaggio grafico, come quello cinematografico, funziona in modo molto diverso da quello scritturale. Pertanto per ricreare una certa focalizzazione o un certo punto di vista esso può servirsi prima di tutto dello spazio.

Come si può riscontrare nel primo racconto, *Fa un po' male*, il quale mantiene un rapporto molto più vicino con il modello, lo spazio non ha solamente la funzione di rappresentare il punto di vista, che di

volta in volta si sposta da una personaggio all'altro, ma consente di ricreare la struttura stessa di un racconto che si basa sulla ciclicità del discorso enunciativo: perciò, data l'essenza di un narratore onnisciente, la struttura ciclica si riflette in termini spaziali. Nel secondo caso, *L'ultimo capodanno*, la trasposizione dello spazio avviene in maniera più libera e tende non solo a segnare il passaggio da un episodio all'altro – episodi, per altro, che avvengono quasi contemporaneamente –, ma anche a determinare il punto di vista, mentre presenza o assenza dello sfondo conferisce alla scena una minore o maggiore dinamicità allo svolgimento della narrazione. Va aggiunto che la trasposizione grafica della storia viene filtrata e indirizzata dalla precedente versione cinematografica, la quale risulta essere il tramite attraverso cui si realizza una sorta di riscrittura del racconto. Il processo di riscrittura è estremizzato nel terzo caso, *Bucatini e Pallottole*, in cui gli eventi e lo spazio sono quasi totalmente stravolti e modificati. Anche in questo caso si può notare lo stesso modo di trattare lo sfondo: pertanto la dinamicità del fumetto corrisponde ad una limitata presenza dello spazio, il quale viene usato più come flebile riferimento che come espediente semiotico e narrativo.

S'intende concludere questo intervento ricordando che lo spazio presente nei tre racconti grafici, inseriti in *Fa un po' male*, resta un ambiente ben definito che riflette la periferia, i bassifondi, i luoghi della speculazione edilizia e di una borghesia benpensante e viziosa. Ancora una volta la città è protagonista di una narrazione fumettistica che rappresenta alcune tendenze della narrativa pulp-splatter degli anni '90, erede dell'esperienza letteraria della *Gioventù cannibale*.

Bibliografia

- Ammaniti, N. (1996). *Fango*. Milano: Mondadori.
- Ammaniti, N. (2012). *Il momento è delicato*. Torino: Einaudi.
- Ammaniti, N., Brolli, D., Fabbri, D. (2004). *Fa un po' male*. Torino: Einaudi.
- Andreani, N. (2014). *Il graphic novel. Il fumetto spiegato a mio padre*. Eboli: NPE.
- Baetens, J., Frey, H. (2015). *The Graphic Novel. An Introduction*. New York: Cambridge University Press.
- Baker, K., Zvezelj, D. (2009). *Luna Park*, New York, Vertigo.
- Barbieri, D. (2017). *Semiotica del fumetto*. Roma: Carocci.
- Bernardelli, A. (2006). *Intertestualità*. Milano: La Nuova Italia.
- Bernardelli, A. (2010). Il concetto di intertestualità. In A. Bernardelli (a cura di). *La rete intertestuale. Percorsi tra testi, discorsi e immagini* (pp. 9-62). Perugia: Morlacchi Editore.
- Bernardelli, A. (2013). *Che cos'è l'intertestualità*. Roma: Carocci.
- Bernardelli, A. (2018). I cronotopi grafici di Gipi. Il significato dello spazio-tempo nel graphic nove, *Between*, VIII.15, 1-20. <http://ojs.unica.it/index.php/between/article/view/3193>
- Brolli, D. (a cura di) (1996). *Gioventù cannibale*. Torino: Einaudi, 1996.
- Calabrese S., Zagaglia, E. (2017). *Che cos'è il graphic novel*. Roma: Carocci.
- Chute, H. (2007). Temporality and Seriality in Spiegelmen's "In the Shadow of No Towers", *American Periodicals*, 17.2, 228-144.
- Chute, H. (2008). Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *PMLA*, 123.2, 452-465.
- Chute, H. (2011). Comics Form and Narrating Lives, *Profession 2011(1)*, 107-117.
- Foucault, M. (2001). *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, a cura di Salvo Vaccaro, Milano-Udine: Mimesis.
- Gaiman, N. (2012). *The Sandman*, New York: Vertigo.

- Genette, G. (1997). *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*. Torino: Einaudi.
- Godono, E. (2001). *La città nella letteratura postmoderna*, Napoli: Liguori.
- Gören, E. (2007). *Percorsi di letture intertestuali*. Istanbul: Eren.
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*, Jackson, University Press of Mississippi, 2007.
- Herman, D., Jahn, M., Ryan, L. (2005). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London: Routledge.
- Jakobson, R. (1966). *Saggi di linguistica generale*. Milano: Feltrinelli.
- Jansen, M., Lanslots, I. (2007). The Years of Gioventù cannibale: Reflections on the Anthology as a Vehicle for Literary Change. In G. Ania and A. Hallamore Caesar (Ed.). *Trends in Contemporary Italian Narrative 1980-2007* (pp.114-135). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Jensen, V., Calero, D. (2016). *James Bond: Casino Royale*, Mt. Laurel: Dynamite Entertainment.
- Kuper, P. (2003). *The Metamorphosis*, Danvers, Crown.
- Iwashita, H. (2009) *Arashi ga oka*, Tokyo: Nihonbungeisha.
- Manara, M. (1999). *L'asino d'oro*. Milano: Mondadori.
- Mattotti, L. (2012). *Le avventure di Huckleberry Finn*, Roma: Occhio Acerbo.
- Myers, W. D., Sims, G. A., Anyabwile, D. (2015). *Monster*. New York: HarperCollins.
- Morrison, G. (1989). *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth*, New York: DC Comics.
- Patat, E. (2014). *Io e te* di Niccolò Ammaniti per l'insegnamento della lingua straniera. L'italiano espatriante di oggi, *Spunti e ricerche*, 29, 29-42.
- Pratt, H. (1980). *L'isola del Tesoro*. Milano: Fabbri Editore.
- Sienkiewicz, B. (1990). *Moby Dick*, New York: Berkley Books.
- Spiegelman, A. (1996). *Maus: A Survivor's Tale*. New York: Pantheon.
- Spinazzola, V. (2012). Graphic novel. L'età adulta del fumetto. In *Tirature '12* (pp. 15-21), Milano: Il Saggiatore.
- Stein, D., Thon, J.-N. (Eds.) (2013). *From Comics Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin-New York: De Gruyter.
- Toppi, S. (1984). *Sharaz-de*. Milano: Edizioni Milano Libri.
- Ware, C. (2000). *Jimmy Carrigan, The Smartest Kid on Earth*. New York: Pantheon.