

«UNO SPETTRALE E INGIUSTIFICATO SPLENDORE»: IL FANTASTICO NELLE TRASPOSIZIONI FUMETTISTICHE DI DINO BATTAGLIA

DAVIDE CARNEVALE

Università degli studi di Roma «La Sapienza»

davidecrn@gmail.com

Recibido: 15-12-2016

Aceptado: 03-03-2017



SOMMARIO

All'interno dell'ambito fumettistico italiano ed europeo, troppo spesso denigrato e relegato ai margini del discorso culturale, Dino Battaglia è unanimemente considerato uno dei grandi maestri di quella che Pratt giustamente definiva «letteratura disegnata», uno degli autori che più ha saputo porre al centro della sua ricerca artistica e intellettuale la riflessione sull'assoluta valenza linguistica del fumetto e sulla sua alterità rispetto al linguaggio puramente verbale, riflessione che ha costantemente indirizzato la sua eccezionale opera. Ciò è ancor più evidente nei tanti adattamenti di grandi testi letterari che costituiscono la parte più rilevante della sua produzione, vere e proprie riscritture che rappresentarono per Battaglia il terreno di sperimentazione ideale dove focalizzarsi su quella tensione stilistica, dalle inusuali tecniche di disegno adoperate a una nuova concezione di «architettura» della tavola, che sorregge la trasposizione dall'uno all'altro codice. Non solo in una mera predilezione personale si iscrive dunque la scelta di «riscrivere» molti capolavori del genere fantastico: se per fantastico intendiamo con Todorov un genere letterario che fa dell'esitazione e dell'ambiguità i suoi elementi costitutivi, sempre in bilico tra le categorie attigue del *étrange* e del *merveilleux*, appare chiaro che la traduzione in un altro linguaggio, come appunto quello del fumetto, del *quid* fantastico necessiterà, prima ancora che della presenza di specifiche tematiche e di una semantica distintiva, di strategie diverse per riproporre quell'indeterminatezza indispensabile ad una rappresentazione, tanto verbale quanto figurativa, del perturbante. Il lavoro di trasposizione che l'artista veneziano compie nell'ultimo periodo della sua carriera su diversi racconti di Edgar Allan Poe, autore tra i più rappresentativi della tradizione ottocentesca del genere, si dimostra dunque paradigmatico di questa ostinata ricerca stilistica; attraverso un puntuale confronto comparativo con i testi originali di Poe, il presente studio andrà dunque a rilevare le stra-

tegie formali e le tecniche rappresentative adoperate da Battaglia per ricreare nel linguaggio proprio del fumetto quell'inquietante inesplicabilità che fa dei suoi «racconti disegnati» delle autentiche opere fantastiche.

PAROLE CHIAVE: Dino Battaglia, Edgar Allan Poe, fantastico, fumetto trasposizione.

ABSTRACT

Within the sphere of Italian and European comics, too often disparaged and relegated to the margins of cultural discourse, Dino Battaglia is considered one of the great masters of what Pratt rightly called «drawn literature», one of the authors who most knew how to focus his artistic research and intellectual reflection on the absolute linguistic value of comics as well as on its otherness compared to the purely verbal language, reflection constantly addressed in his outstanding work. This is even more evident in the many adaptations of great literary texts which make up the bulk of his production, real rewriting which meant for Battaglia the ideal testing ground in which to focus on that stylistic tension, from the unusual design techniques used to a new concept of «architecture» of the plate, which supports the transposition from one to another code.

The choice to «rewrite» a lot of the masterpieces of the fantastic genre may thus not be ascribed only to a mere personal preference: if by fantastic we mean along with Todorov a literary genre that makes hesitation and ambiguity its constituent elements, always poised between the adjacent categories of *étrange* and *merveilleux*, it's clear that the translation into another language, precisely into that of comics, of the fantastic *quid*, will require different strategies to revive that vagueness that is essential to the representation both verbal and figurative of the uncanny, sooner than the presence of specific issues and distinctive semantics. The work of transposition that the Venetian artist performs in the last period of his career on several stories by Edgar Allan Poe, one of the most representative author of the nineteenth-century tradition of the genre, therefore proves paradigmatic of this stubborn linguistic research. Therefore, through a detailed comparison with the original texts of Poe, the present study will detect the formal and representative technical strategies used by Battaglia to recreate in the language of comics the disquieting inexplicability that makes his «drawn stories» authentic fantastic works.

KEYWORDS: Dino Battaglia, Edgar Allan Poe, fantastic, comics, transposition.



L'immotivata diffidenza e le facili prevenzioni che da sempre condizionano l'approcciarsi al linguaggio fumettistico appaiono oggi, a poco più di un

secolo dalla nascita di quella che Will Eisner chiamava con orgoglio «arte sequenziale» e che Hugo Pratt, in maniera più prosaica, indicava come «letteratura disegnata» —definizione senz'altro in questo contesto maggiormente stimolante— ancor più irragionevoli e arbitrarie, segnali di uno sdegnoso rifiuto che non ha tenuto conto della vivace evoluzione che da cinquant'anni a questa parte tale forma espressiva ha vissuto. Simili disposizioni pregiudiziose hanno concorso a far sì che il fumetto venisse, sin dal suo assurgere da semplice supplemento umoristico di quotidiani e riviste a modalità narrativa con una piena autonomia e dignità, relegato ad un ambito periferico del discorso culturale e considerato alla stregua di un'arte minore, un medium indirizzato principalmente a un pubblico *infantile*, quale che sia l'accezione che si voglia dare al termine. Concezioni di larghissima diffusione —così radicate da apparire in non pochi casi dei veri e propri luoghi comuni— di certo avvalorate dalla sovrabbondanza di prodotti d'evasione e di scarso o nullo valore culturale nella quale sembrano annegare lavori di innegabile qualità, ma che stanno gradualmente cedendo il passo negli ultimi anni a un interesse anche accademico verso quel «giro di boa» che il fenomeno de *graphic novel* ha comportato per gli sviluppi del «genere». ¹

Tale processo di rivalutazione del fumetto è risultato essere, com'era del resto prevedibile, più deciso e vitale in area anglofona, in un ambito, cioè, dove già da tempo è andato consolidandosi un canone riconosciuto di opere che costituiscono ormai a tutti gli effetti dei classici, ottenendo non di rado riconoscimenti in precedenza riservati esclusivamente alla narrativa tradizionale (basti pensare, a titolo d'esempio, ai casi emblematici delle serie *Sandman* (1989-1996) e *Watchmen* (1986-1987), rispettivamente degli inglesi Neil Gaiman e Alan Moore, la prima vincitrice nel 1988 del premio Hugo, mentre la seconda, tra i «100 migliori romanzi in lingua inglese dal 1923 ad oggi» secondo la classifica stilata dal *Time*, del World Fantasy Award nel 1991.

In Italia, e in linea di massima negli altri paesi europei (sebbene andrebbe considerato ogni contesto nella sua specificità), la situazione appare ben diversa e il percorso di riabilitazione più lungo e ostacolato, tanto da risultare ancora valida la provocatoria affermazione apparsa, più di quarant'anni fa, in un importante articolo del francese Fresnault-Deruelle sul linguaggio fumettistico: «Parce que tout est facilité par les liens étroits du texte et du dessin, la bande dessinée a une réputation de «pauvreté» intellectuelle. C'est

1. Per uno studio più approfondito sull'evoluzione del *graphic novel* si rimanda all'esaustivo saggio di Baetens (2001).

là une bien grossière erreur. Autant reprocher à une femme d'être laide parce qu'elle est facile. Ce n'est pas parce que l'information est «paresseuse» qu'elle est pauvre» (Fresnault-Deruelle, 1970: 156).

Questa lunga parentesi introduttiva, che si ripete inevitabilmente nella maggior parte degli studi sull'argomento al fine di inquadrarne la condizione di insopportabile perifericità, appare ancora più necessaria nel momento in cui si decida, come in questo caso, di circoscrivere il proprio campo di indagine al solo fumetto *fantastico*. Questo aggettivo aggettivo di per sé sufficiente spesso a una "condanna alla paraletteratura" (definizione che nella proposta di Fresnault-Deruelle perde qualsiasi accezione di marginalità per indicare, invece, l'accostabilità del fumetto alle altre forme letterarie, riacquistando così il suo valore etimologico), non solo sta a indicare l'attingere da parte del linguaggio allo stesso tempo narrativo e figurativo del fumetto da quella riserva di strategie tematico-formali rappresentata dal modo fantastico (Ceserani, 1996: 11), ma individua più specificatamente un gruppo di testi che mostra un rispetto pressoché scrupoloso dei tratti distintivi del genere letterario e, in primo luogo, di quell'esitazione del lettore implicito fra una soluzione naturale e una soprannaturale alla base della definizione todoroviana di fantastico. Se ci si attiene alla sistemazione teorica del grande critico bulgaro, che prevede la suddivisione dell'intera area letteraria lontana dalla sfera del «realistico» nelle due categorie del *étrange* e del *merveilleux*, a seconda della spiegabilità o meno dell'elemento perturbante, o in quella intermedia, appunto, del *fantastique*, sospesa nell'incertezza gnoseologica tra una risposta razionale e una irrazionale (Todorov, 1970: 29), allora risulta evidente che la quasi totalità della produzione fumettistica non rientra in alcun modo in quest'ultimo insieme, ma va piuttosto ascritta all'interno dell'ampia modalità del meraviglioso.

Supereroi, epopee spaziali, mostri e altre creature fiabesche, per citare giusto alcuni dei nuclei tematici più ricorrenti nell'ambito delle storie a fumetti, non lasciano spazio a dubbi sulla loro natura sovranaturale, e anche quando elementi tematici e strategie retorico-formali che rimandano chiaramente al fantastico sono presenti, il più delle volte queste, similmente a quanto accade in letteratura, sembrano prendere subito altre direzioni e non riuscire a condensarsi in un'atmosfera autenticamente perturbante o a generare quella condizione indispensabile di inquietudine e di incertezza insolubile. Si direbbe, insomma, che il fantastico, nonostante il regolare sfruttamento delle sue modalità narrative, riesca di rado nelle produzioni a fumetti a realizzarsi compiutamente, benché non manchino delle eccezioni formidabili, come ad esempio la serie italiana *Dylan Dog*, ideata nel 1986 da Tiziano Sclavi e tutt'ora

in corso con oltre trecento albi, nella quale è possibile rintracciare «un vastissimo repertorio di temi ed effetti del fantastico classico» (Lazzarin, 2015: 71), o la recente serie *Outcast* dello statunitense Robert Kirkman, pubblicata dal 2014 e incentrata sulla tematica ormai classica delle possessioni demoniache, materia di per sé sempre in bilico tra il soprannaturale e la malattia mentale.

Tuttavia le cose cambiano notevolmente se si guarda a quei fumetti che si ricollegano in maniera esplicita agli autori del canone letterario fantastico, sia che si tratti di rimaneggiamenti anche molto audaci dell'opera e della biografia dello scrittore preso in considerazione, come accade per Lovecraft nel romanzo grafico *Neonomicon* (2011) e nella serie *Providence* (2015 - in corso) di Alan Moore, sia nel caso ancor più interessante di vere e proprie riscritture a fumetti di singoli testi fantastici. Simili trasposizioni, qualora anche si trattasse semplicemente di riduzioni di grandi classici indirizzate ai più giovani, pongono inevitabilmente in evidenza la complessa questione della transcodificazione tra media diversi e dell'alterità grammaticale e sintattica del linguaggio fumettistico, composto da testo e disegni, rispetto a un linguaggio esclusivamente verbale; una distanza che, per quanto lo sforzo stesso della «traduzione» si configuri come un processo teso a colmarla, resterà sempre a definire la specificità di una riscrittura nei confronti dell'originale da cui è tratta, rappresentando in tal senso per l'analisi critica una breccia ideale per penetrare nei meccanismi rappresentativi del fumetto.

Il panorama italiano della seconda metà del Novecento presenta, da questo punto di vista, un cospicuo numero di artisti impegnati, oltre che nella creazione di storie e personaggi originali (che in non pochi casi hanno dato il via a lunghe e fortunate produzioni seriali), nella trasposizione a fumetti di importanti opere letterarie, con un'insospettabile attenzione a certe suggestioni del fantastico e del gotico ottocenteschi: si pensi, solo per citare due nomi tra i più noti, a Guido Crepax, conosciuto a livello internazionale per *Valentina*, autore dei rifacimenti, tra gli altri, del *Dr. Jekyll e Mr. Hide* (1987) di Stevenson, del *Conte Dracula* (1987) di Stoker e del *Giro di vite* (1989) di James, oppure a Hugo Pratt, padre di uno degli eroi più iconici del fumetto italiano, Corto Maltese, e rifacitore delle avventure del suo archetipo mitico, *Simbad il marinaio* (1963), oltre che, su sceneggiatura di Mino Milani, del capolavoro di Stevenson *L'isola del tesoro* (1962). Ma se — come si è già accennato — si guarda in particolare al fantastico come ad una categoria letteraria altamente codificata, caratterizzata da quello scarto con il reale e dall'esitazione perturbante indicati da Todorov quali elementi distintivi del genere,, allora il nome da cui davvero è impossibile prescindere, tenendo conto non solo del ristret-

to contesto italiano, ma del quadro fumettistico mondiale, è senza dubbio quello di Dino Battaglia. Definito dallo stesso Pratt «Maestro dei Maestri», la sua opera offre un terreno d'indagine di eccezionale valore, sia per la levatura artistica e intellettuale della sua produzione, sia per la singolare quantità di lavori, rifacimenti letterari e non, specificatamente fantastici che in essa è possibile rintracciare. L'artista veneziano fu, del resto, un assiduo frequentatore delle «brume del settentrione», tanto nelle vesti di squisito traduttore dell'opera dei maestri della tradizione sia romantica che primonovecentesca, come Hoffmann, Poe, Stevenson, Lovecraft e persino Borges, — arrivando così a sfiorare anche quell'evoluzione del genere che prende il nome di «neofantástico» (Alazraki, 1990) —, quanto nel ruolo stesso di autore: Battaglia realizzò infattialcuni «racconti disegnati» che rispettano pienamente i rigidi canoni del fantastico, come *Totentanz*, pubblicato sulla rivista «Linus» nell'aprile del 1970 e ispirato a un affresco del XIV secolo della chiesa di san Virgilio a Pinzolo, raffigurante una *Danse macabre*, o come *Il patto*, apparso sempre sulle pagine di «Linus» nel novembre del 1974, nel quale la leggenda della nobile lucchese Lucida Mansi ripropone il tema classico della vendita dell'anima al demonio. Questa sua propensione alla trasposizione di importanti testi letterari, orientate a una riscrittura colta e raffinata (anche per merito del prezioso contributo della moglie Laura) di quelle opere che, come insaziabile lettore, sentiva più vicine ad un gusto personale per il bizzarro e il grottesco, ha dato origine in passato all'equivoca convinzione che Battaglia andasse considerato più come illustratore che come fumettista, quasi che il suo impegno a «rifare» i grandi della letteratura nascondesse il desiderio di annullarsi come autore; una prospettiva tutta a discapito del fumetto — e assai eloquente della considerazione di cui esso ha goduto per molto tempo in certi ambienti culturali — rafforzata, oltre che dalla qualità fuori dal comune raggiunta dal disegno battagliano, dal graduale abbandono delle «forme tradizionali della narrazione fumettistica per accedere a espressioni artistiche differenti, che in quegli anni Sessanta-Settanta lasciavano ancora perplessi», nelle quali «l'immagine aveva una evidente prevaricazione, e soprattutto era di raffinata sofisticeria, tale da far “relegare” lui in un limbo certamente eccezionale, ma di illustratore, non di fumettista» (Brunoro, 2016: 7). Una smania di allontanare una materia ritenuta “indegna” del prestigio unanimemente riconosciuto a Battaglia — primo italiano a vincere, nel 1975, il premio come «Miglior disegnatore straniero» al prestigioso Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême — che approda soltanto a uno sminuimento del carattere autenticamente fumettistico della sua produzione

e, di conseguenza, della fondamentale spinta innovatrice che questa impose ai successivi sviluppi del genere.

L'apporto maggiore di Battaglia a quell'evoluzione che di lì a poco si sarebbe dimostrata dirompente, fino ad arrivare ai risultati più estremi raggiunti di recente dal *graphic novel*, è certamente rappresentato da quella profonda riflessione teorica sul fumetto, inteso nella sua realtà di linguaggio, che spiega il suo elevare una pratica della riscrittura, categoria alla quale può essere ascritta buona parte dei suoi lavori, a terreno ideale di sperimentazione stilistica e, soprattutto, di confronto tra una forma puramente verbale, la letteratura, e una «verbo-visiva», per riprendere la definizione coniata da Umberto Eco per indicare la natura ibrida, allo stesso tempo narrativa e figurativa, del fumetto (Eco, 2005).

Tra i nomi che più ricorrono nel vasto catalogo di trasposizioni dell'artista veneziano —del quale non è possibile non citare per lo meno la riduzione del romanzo *Moby Dick*, uscita nel 1967 sulla rivista *Sgt. Kirk*, e quella del *Gargantua e Pantagruel* per *Il Giornalino*, del 1979— quello di Edgar Allan Poe appare, anche solo ad una prima analisi, di assoluta rilevanza, indizio di un'affinità di spiriti, sia per tematiche che per una comune inclinazione ad un'ironia macabra e «notturna», che spinge Battaglia a confrontarsi ripetutamente, nell'ultimo periodo, con i racconti dello scrittore di Boston, tanto da mettere insieme negli anni un vero e proprio ciclo di adattamenti a lui dedicato, riproposto quasi integralmente in un recentissimo volume pubblicato da Nicola Pesce Editore (da cui sono prese le tavole qui riportate) dopo anni di totale assenza dal mercato; ciclo che già dalla sua composizione rivela diversi aspetti interessanti che fanno luce sulle prospettive seguite dall'autore. I dieci testi che lo compongono, accumulati, oltre che da una costante attenzione stilistica e da un manifesto sperimentalismo nell'architettura delle vignette, da una relativa brevità (si va da una media di nove tavole a un massimo di tredici), rispettano innanzitutto quella suddivisione in categorie per molti versi già suggerita dallo stesso Poe: all'ambito del «grottesco» appartengono le trasposizioni dei racconti «Re Peste» (da «King Pest», otto tavole, *Linus*, n.12, dicembre 1968), «Hop-Frog» (nove tavole, *Linus*, n.12, dicembre 1971) e «Il sistema del dott Catrame e del proff Piuma» (da «The System of Doctor Tarr and Professor Fether», undici tavole, *Linus*, n.8, agosto 1973), caustiche allegorie umoristiche che permettono all'autore di riversare un'impetuosa —e impietosa— *vis comica* da caricaturista, mentre l'inverosimile viaggio in direzione della luna descritto ne «La straordinaria avventura di Hans Pfall» (da «The Adventure of one Hans Pfall», tredici tavole, *Il Giornalino*, n.12, 22 marzo

1981) si rifà ad una chiara semantica del meraviglioso che anticipa di oltre mezzo secolo le avvincenti saghe spaziali della fantascienza del Novecento. Sono quattro, invece, i rifacimenti di racconti che possono essere definiti pienamente fantastici —benché non manchino elementi che rimandano in forma più o meno evidente a tale modalità narrativa in nessuno dei testi tratti da Poe—, vale a dire «La caduta della casa degli Usher» (da «The Fall of the House of Usher», nove tavole, *Linus*, n.5, maggio 1969), «Lady Ligeia» (da «Ligeia», otto tavole, *Linus*, n.10, ottobre 1969), «La scommessa» (da «Never Bet the Devil Your Head», nove tavole, *Linus*, n.4, aprile 1972) e «La maschera della Morte Rossa» (da «The Masque of the Red Death», otto tavole, *Linus*, n.10, ottobre 1972), nei quali le tecniche rappresentative del fumetto, come si vedrà, sono tutte volte all'ottenimento dell'esitazione e di un'atmosfera perturbante. A questi vanno poi aggiunte le riduzioni a fumetti dei due racconti «del mistero», «Lo scarabeo d'oro» e «La lettera rubata», entrambe sceneggiate da Mino Milani e destinate al pubblico più giovane del *Corriere dei Piccoli*, dove apparvero rispettivamente il 21 marzo e il 16 maggio del 1971.

A questo punto è già possibile azzardare una prima serie di considerazioni. In primo luogo tutte le trasposizioni dei racconti di Poe realizzate da Battaglia, con la sola eccezione di quelle opere che più si discostano dalle suggestioni inquietanti del fantastico, ovvero i due racconti «del mistero» e «La straordinaria avventura di Hans Pfall», vengono pubblicate inizialmente sulle pagine di *Linus*, la rivista fondata da Giovanni Gandini nel 1965 che per prima iniziò a proporre accanto ai grandi nomi del fumetto internazionale anche i lavori di alcuni autori italiani come Crepax, Pratt e Battaglia, appunto, in una prospettiva del tutto inedita in Italia in quegli anni che non vedeva più nel fumetto esclusivamente un prodotto d'evasione riservato alle fasce di età più basse, ma un mezzo di espressione all'avanguardia, con una riconosciuta valenza allo stesso tempo artistica e letteraria. Ancor più interessante, poi, è il rilevare come tutte queste riscritture si concentrino nell'ultima fase del percorso professionale di Battaglia, tra il 1968, data di pubblicazione di «Re Peste», e il 1981 con l'uscita de «La straordinaria avventura di Hans Pfall», appena due anni prima della sua morte, cioè nella fase più matura della sua carriera, quando il tratto del disegno e la tecnica di composizione della pagina, nel loro combinarsi al testo scritto, avevano ormai raggiunto un'ineguagliata raffinatezza sia a livello stilistico che narrativo.

Esattamente a questi aspetti dell'opera battagliana deve guardare un'analisi comparativa che si ponga come obiettivo quello di individuare le modalità che consentono e veicolano la trasposizione dell'essenza stessa del fanta-

stico, vale a dire quell'angosciante indeterminatezza e quell'ambiguità irrisolvibile che giustificano l'irrompere dell'irrazionale nel nostro monolitico «paradigma di realtà» (Lugnani, 1983: 54), tenendo a mente, d'altro canto, come proprio l'indeterminazione rappresenti una delle peculiarità del linguaggio verbale, nel quale la parola non rimanda, cioè, alla realtà concreta dell'oggetto nominato, ma a una sua immagine mentale del tutto soggettiva, indeterminazione di gran lunga ridimensionata nel linguaggio fumettistico, dove il disegno definisce l'univocità del referente, per quanto si possa essere d'accordo con Barbieri che «disegnare è scegliere» e che l'immagine rappresenta in ogni caso solamente un simbolo della realtà a cui si riferisce, della quale riproduce alcune caratteristiche a discapito di altre sulla base di una scelta specifica su cosa privilegiare nella rappresentazione (1991: 18).

Si prenderanno in esame, dunque, tre delle quattro riscritture in precedenza indicate come «pienamente fantastiche», due tratte da racconti talmente celebri da essere ormai entrati nell'immaginario comune, ovvero «La caduta della casa degli Usher» e «La maschera della Morte Rossa», mentre la terza da un lavoro di Poe meno conosciuto, «La scommessa», la cui peculiarità consiste nel presentare un numero inusuale, almeno per Battaglia, generalmente attento a mantenere una certa fedeltà con il testo letterario, di discrepanze rispetto al modello originale. Si tratta di opere che, nel loro presentare soluzioni formali diverse, offrono un campionario esaustivo e di assoluto interesse delle tecniche rappresentative adoperate da Battaglia per ricreare l'indeterminatezza fantastica, suddivisibili essenzialmente, sulla base del loro campo d'azione, in tecniche di ambito *figurativo*, intendendo in questo modo tutto ciò che riguarda il disegno battagliano, contraddistinto da scelte stilistiche inusuali per il fumetto e da un tratto particolarmente elaborato e metaforico; tecniche di ambito *compositivo* —potremmo dire quasi «sintattico»—, in riferimento sia al montaggio della singola vignetta, tutto giocato sulle inquadrature e sul punto di vista, che alla distribuzione delle vignette sulla pagina, dove la sequenza di immagini, cioè, segna il «ritmo» della narrazione; infine, di tecniche di ambito *testuale*, il quale, oltre al *lettering* —qui vera e propria «parola disegnata» tesa al superamento di un approccio meramente tipografico nella resa grafica delle lettere—, comprende le modalità con cui la parte scritta va a inserirsi all'interno della tavola, instaurando un'indissolubile complementarità tra testo e immagini.

La presentazione del lugubre maniero al centro delle vicende narrate ne «La caduta della casa degli Usher» offre subito alcuni interessanti spunti di analisi: il lento avvicinarsi dell'anonimo protagonista del racconto di Poe alla



casa risulta, nella trasposizione di Battaglia, significativamente condensata nella prima, splendida pagina, in due vignette che, sviluppandosi in altezza, mostrano da un lato la figura del solitario viaggiatore nel suo attraversare la palude su cui si erge la proprietà della famiglia Usher, dall'altro soltanto il dettaglio di una sottile crepa su un muro (Figura 1), metafora dell'imminente rovina e unico indizio sull'aspetto della casa, se si esclude l'immagine incerta

della sua sagoma parzialmente illuminata dalla tempesta scatenatasi sul finale della storia, che l'artista sembra voler concedere al lettore. Indirizzando la sua attenzione sull'inquietante fenditura e nello stesso tempo costringendolo a immaginare il resto dell'edificio, la trasposizione a fumetti ripropone, dunque, esattamente la stessa vaghezza descrittiva presente nel testo originale. Poe non scrive più di quanto Battaglia non ci mostri, sebbene possa sembrare il contrario: il lungo indugiare dello scrittore sugli ultimi metri che separano il protagonista dalla dimora del suo amico d'infanzia, che occupa quasi un quarto delle pagine del racconto, non lascia infatti alcuno spazio a una descrizione diretta dell'aspetto della casa, che può essere desunto esclusivamente dalle angosciose sensazioni che la sua visione diretta fa scaturire nel narratore. La rappresentazione del cadente palazzo è lasciata all'indeterminatezza di termini come *melancholy*, *dreary*, *insufferable gloom*, *desolate*, *terrible*, *iciness*, tutti riconducibili a una semantica delle emozioni che rimette all'immaginazione del lettore il compito di delineare l'aspetto effettivo dell'inquietante abitazione, tranne che nel caso, appunto, della crepa che la percorre, quasi invisibile alla vista, dal tetto alle fondamenta, più una premonizione che una concreta lesione strutturale, eppure minuziosamente descritta come «a barely perceptible fissure, which, extending from the roof of the building in front, made its way down the wall in a zigzag direction, until it became lost in the sullen waters of the tarn» (1899: 182). Allo stesso modo, nella traduzione fumettistica la sottile incrinatura si confonde tra le linee dei mattoni e gli altri particolari della parete, una traccia appena individuabile in una vignetta che sembra più avere la funzione di cornice della didascalia centrale, nella quale sono riportati alcuni estratti dell'*incipit* del racconto senza che, tuttavia, vi si faccia alcun cenno alla crepa, lasciando così al disegno l'unico indizio della sua presenza. L'elemento apparentemente più trascurabile diventa, dunque, sia per Poe che per Battaglia, talmente importante da connotare l'intera casa, il simbolo stesso di quel presagio di disfacimento che permea l'intera vicenda e che troverà compimento alla sua fine, quando la fenditura, divenuta una voragine così ampia da lasciare ormai intravedere la luna (nel fumetto un disco bianco e privo di dettagli che si staglia agghiacciante sullo sfondo nero), fa la sua ricomparsa in entrambe le opere, con una sostanziale identità di raffigurazione.

È opportuno soffermarsi ancora sulla prima tavola: la compresenza di una grande varietà di tecniche grafiche —molte delle quali del tutto inusuali in ambito fumettistico, ancor più oggi con il dilagare della colorazione digitale— sin dalla primissima vignetta che raffigura il protagonista a cavallo, è indice dell'estrema versatilità e ricchezza del disegno battagliano, una com-

mistione di stili e metodologie diverse adoperati non solo in funzione espressionistica, benché ovviamente non manchi tale aspetto, ma in special modo per conferire all'immagine una profondità di significato che va ben oltre la mera rappresentazione diretta, comportando un'inedita approssimazione del segno disegnato al segno scritto. Mentre la marcescente vegetazione della palude è allora ricreata con delle grezze linee di pennino tracciate in maniera così marcata da stagliarsi in primo piano come qualcosa d'indistinto — una soluzione che ricorda l'uso del pennello nella tradizione giapponese, si pensi, ad esempio, alle splendide illustrazioni del *mangaka* Takehiko Inoue), il fogliame che ricopre i contorti rami dell'albero che spunta nella parte alta della vignetta viene appena lasciato intuire dalla leggera traccia lasciata dalla «pugnetatura», un uso del tampone che si ripresenta con frequenza nei disegni di Battaglia, tanto da poterlo considerare una sua costante stilistica, con la quale raggiunge una varietà di grigi a tal punto estesa da coprire perfettamente la ricchezza di sfumature del colore.

La figura del cavaliere al centro della scena risulta al contrario di gran lunga più definita del contesto in cui è posta — con un'attenzione particolare, ad esempio, ai dettagli del soprabito e dell'animale —, sebbene la fitta tessitura di linee bianche, ottenute dal disegnatore «graffiando» letteralmente via dal foglio l'inchiostro con una lametta, renda l'immagine rarefatta, evanescente, quasi nascosta all'osservatore da un diaframma etereo che ne amplifica la distanza. Se nello specifico questa peculiare scelta può trovare una spiegazione nella volontà di riprodurre la sottile nebbia esalata dalle acque malsane della palude in cui il protagonista sta addentrandosi, di ben più difficile interpretazione si dimostra il frequente ripetersi della stessa tecnica nelle successive tavole dell'opera, così come nella quasi totalità dei lavori dell'artista: l'improvvisa apparizione dello spettro della Morte Rossa, presumibilmente l'apice della tensione fantastica del racconto, non solo è relegata in un angolo della pagina, in una posizione cioè di assoluta secondarietà persino rispetto alla vignetta superiore che, pur presentando solamente l'interno vuoto di uno dei saloni della festa, occupa pressappoco metà dell'intera tavola, ma nella raffigurazione di Battaglia appare talmente velata dalla trama di «raschiature» che la figura sembra quasi emergere dal nulla dello sfondo bianco, da una indeterminatezza a cui appartiene e alla quale, come un fantasma di un disegno che si direbbe quasi del tutto cancellato, è destinata nuovamente a tornare, in una perfetta rappresentazione di quell'ottundimento dei sensi e di quell'incertezza gnoseologica strettamente legati nella narrativa fantastica all'irrompere dell'irrazionale, come del resto pare confermare Bar-

bieri in un suo imprescindibile studio dedicato proprio al particolare ruolo del bianco nei fumetti dell'artista veneziano, «metafora, al tempo stesso, dell'indeterminatezza (e quindi del mistero) delle figure da esso intessute, e della reticenza del narratore, in direzione della cui dimensione le figure sembrano svanire» (2010: 119).

Attraverso il segno bianco Battaglia traduce nei suoi lavori la tensione emotiva che sorregge costantemente il racconto fantastico, il vacillare della ragione al cospetto dell'*inconnu*, dell'inspiegabile, cancellando in un fulgore abbagliante ogni dettaglio della realtà racchiusa all'interno dei confini della vignetta, che per quanto limitati determinano pur sempre una porzione di quel paradigma a cui si rifà ogni rappresentazione mimetica. Là dove la logica del perturbante prevede, allora, un accrescimento delle tenebre, Battaglia fa risplendere una luminosità spettrale che rischiarà ogni cosa, ma che, a ben vedere, risponde alla medesima funzione «accecante»: il sudario che avvolge l'incarnazione della Morte Rossa appare dunque fatta di pura luce, metafora dello splendore della morte che irradia l'uomo che gli si pone davanti affrontandola, un'esile ombra sul punto di essere sopraffatta dall'insostenibile bagliore prima ancora che il fantasma arrivi a ghermirla. Similmente la notte sembra inondare di inspiegabili bagliori le strade deserte di una Venezia mai tanto misteriosa come nei disegni de «La scommessa», un chiarore dal quale sembra materializzarsi lo stesso diavolo intento a circuire il protagonista della storia, raffigurato più volte come poco più di un riflesso diafano del tutto impalpabile, un *Lucifero* che, fedele al suo nome, una volta ottenuto il suo macabro bottino si affretta a ricongiungersi nuovamente con la luce da cui è emerso, come lascia intendere l'ultima vignetta (Figura 2). Anche lady Madeleine Usher, tornando a «La caduta», in vita semplice ombra in movimento, appena accennata dalla traccia della spugnetatura, una volta evasa dal suo letto di morte passa ad essere raffigurata come un'agghiacciante apparizione di luce spettrale, una sorta di *banshee* urlante strappata alle leggende irlandesi, che si staglia con terribile potenza sullo sfondo nero prima di gettarsi fulminea sul fratello in un abbraccio mortale, mostrandosi, come nell'originale letterario, ben più concreta di quanto fosse in vita. Ma è un'altra vignetta dell'opera a offrire un inaspettato nesso tra il racconto di Poe e il particolare uso che Battaglia fa del bianco, ovvero l'ultima a destra della quarta tavola —significativamente riproposta in maniera sostanzialmente identica, ma in posizione speculare, nell'ottava tavola—, nella quale vengono mostrati il protagonista e Roderick Usher mentre trasportano il feretro della sorella di quest'ultimo lungo una stretta scalinata inspiegabilmente invasa da una luminosità talmente

intensa da lasciar solo intuire le figure dei due uomini e, addirittura, i dettagli degli scalini; un'immagine che trova un curioso corrispettivo nella descrizione che Poe fa di uno dei dipinti realizzati dal signore di casa Usher:

A small picture presented the interior of an immensely long and rectangular vault or tunnel, with low walls, smooth, white, and without interruption or device. Certain accessory points of the design served well to convey the idea that this excavation lay at an exceeding depth below the surface of the earth. No outlet was observed in any portion of its vast extent, and no torch, or other artificial source of light was discernible, yet a flood of intense rays rolled throughout, and bathed the whole in a ghastly and inappropriate splendor (1899: 187).

L'impressionante coincidenza tra il quadro di Roderick e il disegno di Battaglia, talmente perfetta da non lasciare dubbi sulla sua intenzionalità, quasi che il fumettista abbia voluto divertirsi alle spalle dei lettori di Poe, disegnando esattamente quanto descritto da quest'ultimo e nascondendone infine il risultato nelle pieghe della storia, per arrivare così, in una sorta di gioco di specchi, ad un totale, seppur circoscritto, annullamento della distanza tra la rappresentazione letteraria di un'opera figurativa e la rappresentazione figurativa di un'opera letteraria, autorizza a considerare la formula «a ghastly and inappropriate splendour» —nella traduzione di Vittorini «uno splendore intenso, squallido e solitario», qui riproposta nel titolo con un più prosaico «spettrale e ingiustificato splendore»— come la più efficace ed evocativa definizione della luminosità del segno grafico battagliano.

In una «poetica» tutta giocata sui contrasti il bianco acquista, allora, particolare rilevanza anche nel *lettering*, come per il titolo de «La caduta», sottratto dallo sfondo nero che lo racchiude, oppure, ancora, come nelle onomatopее dei suoni che terrorizzano Roderick durante la sua ultima notte, distinguibili solo grazie ai contorni delle grandi lettere che attraversano le vignette, riproducendo visivamente allo stesso tempo la vaghezza dei rumori e il profondo turbamento che questi suscitano nei due protagonisti. Il bianco costituisce dunque nelle mani di Battaglia uno «strumento semantico versatile ed efficace» (Barbieri, 2010: 119), in grado di regolare l'intensità emotiva della narrazione, mantenendo costante la carica ambigua e inquietante, rafforzandola quando sembra esaurirsi e smorzandone i toni più esasperati, che alimenta l'effetto fantastico dei suoi «racconti visivi».

Sempre al bianco, questa volta inteso nella sua accezione più amorfa, vale a dire come sfondo neutro della tavola, il disegnatore sembra affidarsi

nel suo ostinato impegno a scardinare la tradizionale costruzione della pagina, in un rifiuto del consueto montaggio delle immagini che comporta una *de-costruzione* a tutti gli effetti della sequenzialità su cui normalmente poggia l'ordine spaziale e temporale interno al fumetto; un venir meno delle due direttrici indispensabili a qualsiasi interpretazione della realtà che trova un perfetto corrispettivo in letteratura proprio nel genere fantastico e nel suo minare ogni certezza acquisita, in quella continua erosione della prospettiva razionalista che ne costituisce il tratto essenziale. Le vignette perdono, così, la loro chiusa determinatezza, espandendosi senza soluzione di continuità sullo sfondo, fino ad arrivare in non pochi casi ad invadersi reciprocamente, com'è possibile osservare, ad esempio, nella prima tavola de «La scommessa», dove situazioni e momenti diversi si confondono in un disegno all'apparenza unitario, ma che ad una attenta osservazione si dimostra composto da più «frammenti» di immagini, nelle quali il protagonista, raffigurato più volte con inquadrature sempre diverse e via via più vicine, si muove e agisce senza curarsi di possibili limiti tra le parti, come fa del resto in maniera ancor più palese nell'ultima tavola, prendendo una rincorsa tale da permettergli di superare senza ostacolo alcuno le nette pareti rappresentate dai margini delle vignette, sebbene non di scavalcare il cancello e vincere la scommessa (Figura 2). Ancora in una vignetta che è il risultato della fusione tra due scene diverse ci si imbatte, poi, nella parte superiore dell'ottava tavola, con il protagonista che si ritrova a dover parlare con un interlocutore che è sia alle sue spalle che davanti a lui, quasi che il disegno voglia suggerire al lettore la natura ubiqua e «diabolica» del misterioso passante. La *scorporatura* delle vignette, ovvero l'omissione totale o parziale del bordo che le delimita, implica che a conservare una loro precisa autonomia e a distinguerle dall'assenza di significato dello sfondo non resti che il bianco appartenente proprio a quest'ultimo, riadoperato da Battaglia in una prospettiva di superamento della convenzionale «architettura» della tavola, che prevede l'ordinata disposizione delle immagini in una sequenza che dia l'illusione dello scorrere del tempo e dello spostamento nello spazio, per giungere a personalissime soluzioni grafiche che spostano l'attenzione dalla singola scena alla pagina nella sua interezza, con il conseguente rafforzamento dell'atmosfera del racconto, «elemento indeterminato per definizione» (Schiavo, 2001), e allo stesso tempo del suo ritmo interno che, modulato da forme compositive di volta in volta differenti a seconda delle necessità della narrazione, determina nel lettore, con la sua frammentarietà incalzante, una sensazione di angosciosa inquietudine.

Lo spazio bianco è utilizzato dall'autore, insomma, tanto per magnifi-

care il disegno, amplificandone l'impatto emotivo e narrativo nella pagina, come accade nell'ottava tavola de «La caduta» con il primissimo piano del raggelante sguardo di Madeline Usher, una vignetta di piccole dimensioni (tutt'altro che indizio, questo, come si è già avuto modo di vedere, di irrilevanza) e priva di contorni, eppure posta in assoluto risalto dall'inconsueto taglio orizzontale e dall'ampio margine che la separa dal resto delle immagini, quanto per isolare le figure dal loro contesto, calandole in un nulla indefinito, in un'assenza totale di forme e colore che pure si dimostra significativa, che sembra ricondurle, e da qui l'equivoco di cui si è detto all'inizio, a una condizione di semplici illustrazioni —com'è evidente dalle pagine de «La maschera della Morte Rossa», nelle quali le vignette, quasi del tutto prive di balloon, finiscono per dipendere strettamente dall'abbondante testo delle didascalie— che rimanda a uno dei riconosciuti modelli dell'artista veneziano, vale a dire lo stile grafico dei lavori dei cosiddetti «figurinai», i cui disegni impreziosivano a inizio secolo le riduzioni per ragazzi dei grandi classici della letteratura.²

Restano infine da prendere in considerazione le varie discrepanze tra i testi originali e la loro trasposizione fumettistica, e la funzione che queste hanno all'interno di tale linguaggio; differenze non solo di carattere formale, com'è ovvio aspettarsi nel passaggio da un medium narrativo ad un altro, con frequenti ellissi, spostamenti del punto di vista del narratore o variazioni dell'ordine temporale dell'intreccio, ma veri e propri cambiamenti contenutistici deliberatamente apportati da Battaglia a trama, ambientazione e personaggi, arrivando persino a toccare, come si vedrà, l'esito finale dell'ambiguità fantastica del racconto. Nelle tre riscritture prese in considerazione si registrano altrettante gradazioni diverse di difformità dai loro modelli di partenza, e se in generale nei lavori di trasposizione di Battaglia «l'essenzialità narrativa è ottenuta mediante una sistematica scarnificazione del testo originale», mentre «i disegni si curano di tradurre la ricca ma immaterica consistenza delle descrizioni» (Schiavo, 2001), com'è possibile assistere ne «La caduta della casa degli Usher», [dove a risultare sfrondata è soprattutto la parte iniziale, con la morte di Madeline dopo appena due tavole e l'omissione totale, ad esempio, delle attitudini artistiche dell'ultimo rappresentante della nobile famiglia decaduta o dei turbamenti che lo attanagliano, riconducendo i personaggi della storia, ancor più che in Poe, al ruolo di mere funzioni narrative prive di personalità e caratterizzazione,] oppure ne «La maschera della Morte Rossa», in

2. Per una panoramica sull'opera dei «figurinai» si rimanda all'esaustivo saggio di Faeti (1972).



cui a mancare è invece tutta la descrizione delle sette stanze in cui si svolge la festa, ad eccezione di un appena accennato riferimento all'ultimo salone di velluto nero, fortemente ridimensionato, tuttavia, del suo significato simbolico, è in quest'ultimo racconto e, in misura maggiore, ne «La scommessa», che le deroghe dall'originale letterario appaiono più consistenti, contravvenendo a quel principio di fedeltà altrimenti sostanzialmente rispettato dall'autore.

Così, mentre la sostituzione del fiabesco castello del principe Prospero, collocato in un passato nebuloso e imprecisato, con l'imponente nave nella quale il barone Heinrich von Arthein ospita la sua selezionata compagine di ricchi borghesi, non comporta che un cambio di ambientazione del tutto ininfluente sul piano allegorico della storia o dal punto di vista della trama in quanto tale, che risulta immutata rispetto all'opera di Poe, spostare l'episodio raccontato in «Never Bet the Devil Your Head» in una Venezia notturna e onirica (chiaro omaggio dell'artista ai luoghi della sua infanzia) come sarà quella rappresentata da Pratt nella sua *Favola*, conferisce alla narrazione, con i suoi improvvisi squarci sulle calli deserte della città lagunare, improvvisamente investite da splendori inspiegabili, un carattere misterioso e vagamente inquietante. Questo carattere inquietante va a sostituire il tono di irriverente ironia con cui la voce del narratore, figura assente nel fumetto, riferisce la tutt'altro che allegra vicenda capitata all'amico Toby Dammit, indicando per l'intera opera una lettura di caustica parodia della narrativa moralistica e didascalica, prospettiva totalmente rigettata dalla trasposizione realizzata da Battaglia. Oltre al gioco di parole racchiuso nel nome (Dammit richiama chiaramente l'imprecazione inglese *damn it*), il protagonista perde, nel passaggio dall'originale alla traduzione fumettistica, ogni connotazione adolescenziale, di giovane scapestrato senza vergogna, per essere convertito in un pingue e annoiato borghese con una smania patologica per le scommesse (laddove, nel racconto, il giocare continuamente la testa era indice di semplice spacconeria), ma è l'enigmatico passante che lo spinge verso la sua sventurata fine a mostrare le variazioni più interessanti rispetto alla sua controparte letteraria. In entrambi i casi, infatti, il presunto demonio viene presentato come un elegante signore in là con gli anni, vestito di bianco, ma mentre nel testo di Poe la sua natura luciferina è suggerita appena dal titolo e da un marginale commento del narratore, «I don't care who *the devil he is*» (Poe, 1899c: 333), nel fumetto sembra venire ribadita a più riprese, oltre che dalla sua eccentrica caratterizzazione, da una certa attitudine all'ubiquità e dall'eterea inconsistenza della sua figura —che Battaglia rende, attraverso un tratto leggerissimo e un magistrale utilizzo delle campiture bianche, quasi trasparente—, fino ad essere svelata manifestamente, almeno all'apparenza, nel macabro epilogo della vicenda, con l'impossibile gesto della mano che recide di netto la testa del protagonista.

Mentre nella narrazione di Poe, allora, l'esitazione fantastica viene mantenuta fino in fondo, imputando il grottesco destino di Dammit a un'affilata sbarra di metallo celata dall'oscurità, pur lasciando aperta l'incognita dell'effettiva identità del vecchio sconosciuto, la trasposizione fumettistica di

Battaglia sembra, nel finale, virare decisamente in direzione del meraviglioso, verso una spiegazione soprannaturale degli eventi che tuttavia, ad un'analisi approfondita, non appare più tanto scontata proprio per via della rappresentazione stessa che l'artista fa della figura del diavolo, talmente vaga e inconsistente da poter essere interpretata come una proiezione mentale del protagonista, un'illusione creata dalla sua insana ossessione per le scommesse e favorita forse dai fumi dell'alcool, vizio a cui l'uomo del resto attribuisce la responsabilità degli incredibili episodi che si ritrova a vivere, veri e propri miracoli, come la perdita delle gambe o la visione di una mano fluttuante, completamente assenti nell'originale, che se in un primo momento sembrerebbero avvalorare una lettura irrazionale della storia, finiscono per trovare una giustificazione del tutto verosimile, conservando in perfetto equilibrio un'ambiguità irrisolvibile che riconduce l'opera su quel precario crinale rappresentato dal fantastico.

Su tale territorio per molti versi esiguo e dagli incerti confini, scrupolosamente esplorati da oltre quarant'anni a questa parte dalla critica letteraria più avveduta, eppure contraddistinto da un'immensa ricchezza immaginifica, comprovata d'altronde dal costante saccheggio operato dall'industria culturale, Battaglia erige gran parte della sua straordinaria produzione, che possiamo a questo punto indicare senza più alcuna riserva come *fantastica*, scorgendovi gli strumenti più adeguati per portare avanti un deciso percorso di rinnovamento del linguaggio fumettistico, nell'ostinato proposito di dare dignità letteraria e artistica al genere che non l'abbandonerà mai lungo tutto l'arco della sua prolifica carriera, indirizzandone costantemente la ricerca stilistica, di cui la decostruzione della tavola rappresenta certamente il risultato più evidente. Come il fantastico è stato, allora, in letteratura attento interprete delle derive razionalistiche della modernità, veicolando per molti aspetti la riflessione che nel secolo scorso ha portato ad un suo superamento, così ha rappresentato per l'opera dell'artista veneziano, come si è tentato di dimostrare in questo senz'altro modesto contributo, il luogo ideale per giungere a una "narrazione per immagini" nella quale, attraverso un'ardita e, al tempo stesso, sorvegliatissima sperimentazione mirata a incrinare le rigide convenzioni del fumetto europeo e a dispetto di successivi fraintendimenti, «il disegno non è più l'illustrazione della storia, ma un vero e proprio modo di raccontarla linguisticamente» (Cremonini, 1982: 120).

BIBLIOGRAFÍA

- ALAZRAKI, Jaime (1990): «¿Qué es lo neofantástico?», *Mester*, XIX, 2, pp. 21-33.
- BAETENS, Jan (2001): *The Graphic Novel*, Leuven University Press, Lovanio.
- BARBIERI, Daniele (1991): *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano.
- ____ (2010a): «Dino Battaglia», en Daniele Barbieri, *Il pensiero disegnato*, Coniglio editore, Roma, pp. 113-122.
- ____ (2010b): «Strategie tensive tra romanzo e fumetto», en Daniele Barbieri, *Il pensiero disegnato*, Coniglio editore, Roma, pp. 296-308.
- ____ (2014): *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci, Roma.
- BATTAGLIA, Dino (1972): *Totentanz*, Libri Edizioni, Milano.
- ____ (1980): *Gargantua*, Ed. Paoline, Milano.
- ____ (1982): *I cinque della Selenia*, Ivaldi Editore, Genova.
- ____ (1983): *Dottor Jekyll & Mister Lovecraft*, Editori del Grifo, Montepulciano.
- ____ (1984): *La mummia*, Ed. L'isola trovata, Milano.
- ____ (1986): *Moby Dick*, Editori del Grifo, Montepulciano.
- ____ (1999): *Otto racconti illustrati*, Lo scarabeo, Torino.
- ____ (2016): *Edgar Allan Poe*, Nicola Pesce Editore, Eboli.
- BECCIU, Leonardo (1971): *Il fumetto in Italia*, Sansoni, Firenze.
- BRUNORO, Gianni (2016): «Che luminosa levità in quei cupi grigi...», en Dino Battaglia, *Edgar Allan Poe*, Nicola Pesce Editore, Eboli, pp. 5-11.
- CAMPRA, Rosalba (2000): *Territori della finzione. Il fantastico in letteratura*, Carocci, Roma.
- CESERANI, Remo (1996): *Il fantastico*, Il Mulino, Bologna.
- CREMONINI, Giorgio, y Fabrizio FRASNEDI (1982): *Vedere e scrivere*, Il Mulino, Bologna.
- DALLAVALLE, Sara (2015): «Esperienze grafiche di Dino Battaglia e Sergio Toppi», en *Lo spazio bianco*, 25 marzo, disponible en <<http://www.lospaziobianco.it/143723-esperienze-grafiche-dino-battaglia-sergio-toppi/> [09/11/2016]>.
- Eco, Umberto (1964): *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano.
- ____ (2005): «All'ultima storia capì: Corto Maltese sono io», *La Repubblica*, 7 agosto, disponible en http://www.repubblica.it/2005/h/sezioni/spettacoli_e_cultura/ecopratt/ecopratt/ecopratt.html?ref=search [14/12/2016].
- FAETI, Antonio (1972): *Guardare le figure. Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*, Einaudi, Torino.
- FESTI, Roberto, Odoardo SEMELLINI y Alfredo CASTELLI (2004): *Maestri del fumetto europeo*, Little Nemo, Torino.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre (1970): «Le verbal dans les bandes dessinées», *Communications*, 15, 1, pp. 145-161. <<https://doi.org/10.3406/comm.1970.1219>>
- LAZZARIN, Stefano (2000): *Il modo fantastico*, Laterza, Roma.
- ____ (2015): «Fantastico: il caso italiano», en Roberto Colonna (ed.), *Il fantastico. Tradizioni a confronto*, Ed. Arcoiris, Salerno, pp. 45-72.
- LUGNANI, Lucio (1983): «Per una delimitazione del genere», en Remo Ceserani (ed.), *La narrazione fantastica*, Nistri Lischi, Pisa, pp. 37-65.
- MCCLOUD, Scott (1996): *Capire il fumetto: l'arte invisibile*, V. Pavesio, Torino.
- PEETERS, Benoît (2000): *Leggere il fumetto*, V. Pavesio, Torino.

- POE, Edgar Allan (1899a): «The Fall of the House of Usher», en John Henry Ingram (ed.), *The Works of Edgar Allan Poe*, vol. 1, A. & C. Black, Londra, pp. 179-199.
- ____ (1899b): «The Masque of the Red Death», en John Henry Ingram (ed.), *The Works of Edgar Allan Poe*, vol. 1, A. & C. Black, Londra, pp. 251-257.
- ____ (1899c): «Never Bet the Devil Your Head», en John Henry Ingram (ed.), *The Works of Edgar Allan Poe*, vol. 2, A. & C. Black, Londra, pp. 324-334.
- PRANDI, Marco, y Paolo FERRARI (ed.) (2010): *Dino Battaglia: Le immagini parlanti*, Editori del Grifo, Grumo Nevano.
- RASTELLI, Simone (2016): «Otto passi nel delirio: il Poe di Dino Battaglia», *Lo spazio bianco*, 13 settembre, disponible en <<http://www.lospaziobianco.it/186410-otto-passi-nel-delirio-poe-dino-battaglia/> [12/12/2016]>.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 7-44.
- ____ (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- SCHIAVO, Carlo (2001): «Letteratura e fumetto — Dino Battaglia, o Philosophy of transposition», *Argo*, 2, febbraio, disponible en <http://www.argonline.it/argo/argo-n-2/argo-n-2-_carlo-schiavo-letteratura-fumetto-dino-battaglia-philosophy-of-transposition/> [10/12/2016].
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Parigi.

