

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI MODENA E REGGIO EMILIA

Dottorato di Ricerca in Scienze Umanistiche

Ciclo XXXVII

La forma del pensiero
Fumetti e cognitivismo, dalla teoria alla ricerca empirica (e ritorno)

Candidato: Antonio Mirizzi

Relatore: Prof. Stefano Calabrese

Coordinatrice del Corso di Dottorato: Prof.ssa Laura Gavioli

The Shape of Thought

Comics and Cognitivism, from Theory to Empirical Research (and back again)

Comics studies is a rather young field of research, which over the years has gained more and more attention due to the increasing centrality of visual and multimodal communication in the contemporary mediascape. Programmatically devoted to multidisciplinary, comics studies has benefited in the last two decades from relevant cognitivist contributions, which have shed light on several mechanisms that shape the understanding of sequential images. This PhD dissertation reflects on new perspectives and interchanges between comics studies and cognitive psychology, especially when technologies such as eye tracking and neuroimaging cannot be accessed.

This research moves instead from a review of the literature on the most recent developments in neuro-narratology and, in particular, the functions of the Default Mode Network (DMN or story brain), that is, the neural network responsible for the narrative organization of inputs coming from both fiction and real life. It then builds on a historical-theoretical analysis of the medium that culminates in an attempt at conceptualizing comics. I argue that, from a neoformalist perspective, many similarities can be established between the organization of a comic page and that of narrative thought. It is a fact that the insights of some literary theorists such as Wolfgang Iser or Peter Brooks anticipated knowledge about human cognition for which we now have experimental evidence: drawing inspiration from their methodology, I identify the comics form as the ideal theoretical object for the representation of how imagination and narration work. Comics are thus seen as a key tool to prompt the formulation of new hypotheses about the narrative comprehension of the Self and the world.

I believe that virtually any page of any comic book or graphic novel can serve as a valuable support for the study of the mind, with unpredictable outcomes – “virtually” because the complexity of the comic page can only be fully grasped by a reader who actualizes the implied reader, hence the need to test through empirical research the limitations and biases of a purely theoretical understanding comics. Working jointly with an interdisciplinary research group coordinated by Prof. Stefano Calabrese, I developed a methodology, drawing from cognitive psychology, to empirically examine comics. The three experiments that resulted were based on a reading and a retrieval task to evaluate the levels of comprehension, memory

and engagement of the subjects: no precedents to this experimental design have been found in comics studies. The first two experiments were based on comparing the reception of different configurations of the same story through diverse media (writing and comic), which resulted in two contrasting cognitive profiles. The third experiment was focused on the potential impact of complex drawing style, and allowed us to frame an emblematic case of cognitive blindness. The dissertation thus shows the advantages of integrating theoretical reflection and empirical research to better understand not so much the comics medium itself, but how, in reflecting, like all narrative media, some foundational forms of human thought, it spurs and harnesses at once the imaginative faculties of the readers.

Indice

Introduzione	p. 7
1. <i>Searching for the meaning</i> : doti e disposizioni della mente narrativa	
1.1. L'arbitrio della significazione	p. 9
1.2. Libertà di immaginare, necessità di inferire	p. 14
1.3. <i>Outside in</i> : sincronismo cerebrale e media ricettivi	p. 21
2. <i>Understanding comics, understanding minds</i> : la forma-fumetto come modello epistemologico	
2.1. Modelli di modelli	p. 31
2.2. Il fumetto: medium e forma	p. 37
2.2.1. La pagina come campo totale	p. 40
2.2.2. Logiche sequenziali ed ellissi	p. 51
2.2.3. Dentro la vignetta, oltre la pagina	p. 62
2.3. Pensare a fumetti	p. 68
3. <i>Who understands comics and how</i> : metodologie di ricerca empirica	
3.1. Comprendere il fumetto: una questione di competenze?	p. 77
3.2. Alla ricerca di un metodo	p. 81
3.3. Materiali, partecipanti, procedure, <i>coding system</i>	p. 86
3.3.1. Primo approccio (autunno-inverno 2022)	p. 87
3.3.2. Secondo approccio (inverno-primavera 2023)	p. 92
3.3.3. Terzo approccio (autunno 2023)	p. 94
4. <i>The act of picturing</i> : dal lettore implicito al lettore reale	
4.1. "Tell me what you <i>really</i> see."	p. 100
4.1.1. Un'analisi preliminare di <i>Watchmen: The Abyss Gazes Also</i>	p. 100
4.1.2. I risultati del <i>retrieval task</i>	p. 104
4.1.3. Discussione dei risultati e prime ipotesi	p. 123
4.2. "Did you see him shot?"	p. 131
4.2.1. Un'analisi preliminare di <i>The Butterfly and the Tank</i>	p. 131
4.2.2. I risultati del <i>retrieval task</i>	p. 135

4.2.3. Discussione dei risultati e conferme parziali	p. 147
4.3. “(What’s she looking at?) Does she look at him?”	p. 153
4.3.1. Un’analisi preliminare di <i>Pepe l’architetto</i>	p. 153
4.3.2. I risultati del <i>retrieval task</i>	p. 157
4.3.3. Discussione dei risultati e nuove ipotesi	p. 169
Conclusione	p. 175
Appendice A – Materiali utilizzati nell’ambito dell’esperimento 1	p. 180
Appendice B – Materiali utilizzati nell’ambito dell’esperimento 2	p. 187
Appendice C – Materiali utilizzati nell’ambito dell’esperimento 3	p. 192
Bibliografia	p. 202

*Se davvero fosse così, cioè che quell'altro Spazio fosse in realtà la
Thoughtlandia, allora conducetemi in quella regione benedetta [...]
E una volta colà, vorremo arrestare il corso della nostra ascesa?
In quella beata regione a Quattro Dimensioni, indugeremo forse sulla
soglia della Quinta, e non vi entreremo? Ah, no! Decidiamo piuttosto che
la nostra ambizione si elevi di pari passo con la nostra ascesa corporea.
Allora, cedendo all'assalto del nostro intelletto, le porte della Sesta Dimensione
si spalancheranno; e dopo quella una Settima, e quindi un'Ottava...*

Edwin Abbott, *Flatlandia*, 1884
(traduzione di Masolino D'Amico)

Introduzione

Nel 1884 Edwin Abbott pubblicò un racconto lungo/romanzo breve che ancora oggi sfugge al rigore dei catalogatori, in cui l'abitante di un mondo bidimensionale – si tratta nella fattispecie di un quadrato – viene a contatto con una sfera. Quest'ultima si sposta entro uno spazio a tre dimensioni che, per l'appunto, esorbita dai confini della Flatlandia. Al seguito di questo incontro fortuito, spetta al quadrato l'onere di esortare i suoi compatrioti, impossibilitati all'esperienza diretta, a immaginare per via deduttiva una Thoughtlandia, letteralmente una Landa del Pensiero, sviluppata lungo una dimensione ulteriore rispetto alle due cui sono abituati. Alla stessa maniera, il quadrato invita anche la sfera, e i lettori con essa, a concepire l'esistenza di una Thoughtlandia e simulare quindi la percezione di una Quarta Dimensione.

Abbott non si esprime sulla natura della Quarta Dimensione. In base alla coscienza umana del tempo, ci si immagina che essa possa corrispondere allo sviluppo plastico di quanto siamo costretti a esperire momento per momento. Considerato che i più recenti sviluppi delle scienze cognitive supportano l'ipotesi di un'organizzazione spaziale della memoria, tale concezione della Quarta Dimensione, pur rimanendo una forzatura, ha negli anni acquisito una certa concretezza. In tema di concretezza, se è stato il postmodernismo a portare al successo l'idea del tempo spazializzato, quest'ultima informava già le rappresentazioni simultanee di cubisti e futuristi. Credo, tuttavia, che la massima approssimazione visuale di tale concetto si debba ricercare nelle pagine dei fumetti. L'iniziale spunto del presente lavoro di tesi era appunto questo: riportare la conoscenza di come il cervello gestisca la Quarta Dimensione all'analisi di come il fumetto ne dia rappresentazione; questa dissertazione ha poi inteso evolversi in uno studio sulle interazioni virtuose tra *comics studies* e cognitivismo.

Se nel corso degli ultimi vent'anni una serie di fondamentali scoperte sul funzionamento del pensiero narrativo e dei media ricettivi ha permesso di rivedere gran parte delle teorie formaliste dedicate al fumetto, l'obiettivo della mia ricerca è, al contrario, quello di argomentare come quest'ultimo possa rivelarsi utile a chi si occupa di studiare la mente umana. Innanzi tutto, traendo ispirazione dal lavoro dei teorici della letteratura del Novecento che hanno anticipato alcuni dei risultati ottenuti in ambito laboratoriale dai neuroscienziati a noi contemporanei, propongo di utilizzare il fumetto come strumento di riflessione e rappresentazione di modelli cognitivi inerenti alla comprensione narrativa; in seconda battuta, mi concentro sulla necessità di dare maggiore spazio alla ricerca empirica sul fumetto, sia per il vantaggio dei teorici sia per l'opportunità di ottenere nuovi *insights* sulla cognizione umana.

Il primo capitolo è dedicato allo stato dell'arte relativo ai meccanismi neurali che consentono di elaborare l'esperienza in forma narrativa e attribuire un significato agli eventi; in particolare, ampio spazio è dedicato all'approfondimento del Default Mode Network, la rete cerebrale che risponde agli input provenienti tanto dalla fiction quanto dalla realtà sulla base di un'aspettativa di coerenza. Oggetto del secondo capitolo è invece la forma-fumetto, presentata come immagine ideale dei processi simultanei coinvolti nella comprensione narrativa. Dopo aver dedicato ampio spazio al delineamento di un framework storico-teorico in grado di spiegare la stratificazione formale di una qualsiasi tavola a fumetti, infatti, sostengo che i pattern che organizzano le informazioni sulla pagina possono essere considerati il corrispettivo visuale di altrettanti processi intellettivi che concorrono all'organizzazione delle informazioni nella memoria di lavoro e in quella a lungo termine. Di qui la proposta di ragionare sulla modellizzazione del fumetto in funzione della modellizzazione del pensiero umano (si consideri, nella sua diversa specificità, il precedente costituito da Sousanis 2018).

Essendo la forma-fumetto frutto di un'elaborazione puramente teorica, questa corrisponde alla tavola o all'albo a fumetti nella misura in cui il lettore implicito corrisponde al lettore reale: di qui la necessità di mettere in evidenza i limiti della comprensione teorica delle opere a fumetti attraverso la ricerca empirica. Il terzo capitolo è riservato appunto a questo cambio di prospettiva e, in particolare, allo sviluppo di una metodologia basata su una serie di limitazioni, prima tra tutte l'indisponibilità di tecnologie quali *eye tracking* e *neuroimaging*. La seconda parte della tesi è sostanzialmente il resoconto di tre studi sperimentali condotti tra il 2022 e il 2023 da me e da un gruppo di ricerca interdisciplinare coordinato dal Prof. Stefano Calabrese, volti a mettere in luce *bias* e vezzi cognitivi di diversi campioni di lettori di fumetti non abituali. Il terzo capitolo si conclude appunto con la ricostruzione delle varie fasi di progettazione e la descrizione del design sperimentale, mentre il quarto è interamente dedicato all'esposizione e alla discussione dei risultati.

Le ipotesi formulate sulla base di tali risultati, richiedenti ulteriori verifiche sperimentali, rappresentano un punto di partenza alternativo e complementare rispetto alla proposta epistemologica formulata nella prima parte della tesi per studiare le manifestazioni del pensiero narrativo utilizzando i fumetti: la convinzione alla base di questo studio è, in estrema sintesi, che il medium fumetto, nella bidimensionalità della pagina e nella tridimensionalità del libro, possa aprire dei varchi piuttosto agevoli per accedere al limitare di una Thoughtlandia – impraticabile sì, ma reale – alla cui mappatura cognitivisti e neuroscienziati hanno appena posto mano.

1

Searching for the meaning: **doti e disposizioni della mente narrativa**

1.1. L'arbitrio della significazione

Comprendere o inventare il mondo? In astratto, la differenza è netta, se non scontata, eppure dietro alla persuasione di poter decifrare fatti, sensazioni e apparenze si cela un esercizio di ventriloquio mentale che impone quegli stessi significati che si ha l'impressione di cogliere. Tale esercizio non è del tutto arbitrario, e anzi le sue costanti interindividuali costituiscono un attestato della singolarità biologica e filosofica dell'essere umano. È tutta una questione di connessioni: di quale tipo e come si formino è uno dei macrotemi di questa dissertazione.

Da un punto di vista materiale, la comprensione passa attraverso il sistema delle connessioni neurali che permettono al cervello di elaborare le informazioni separatamente e in concerto, per poi impacchettarle in modelli di senso massimamente funzionali, agili da riattivare a livello memoriale e pronti per essere adattati a scenari nuovi. La maniera in cui sono strutturati questi artefatti concettuali, gerarchica e selettiva ma fondamentalmente coesa, ne tradisce l'intrinseca qualità narrativa. Anche da un punto di vista operativo, dunque, la significazione diventa possibile nel momento in cui si stabiliscono dei nessi tra gli eventi a cui si assiste o partecipa, privilegiando quelli cronocasuali, ma applicando di fatto un principio di coerenza estremamente flessibile e comunque idiosincratico. La cognizione di sé e del mondo (e di sé nel mondo) si estrinseca in larga parte nella costruzione di trame e microtrame, dissimulata dalla relativa inconsapevolezza del ricorso sistematico al pensiero narrativo e dalla mancata formalizzazione della stragrande maggioranza delle elaborazioni quotidiane.

Peter Brooks si riferisce alla psicanalisi quale arte del racconto (Brooks 1984, p. 8), affermando un parallelo ineccepibile tra vita e narrazione. Un assunto che in *Reading for the Plot* si limita a correre sottotraccia si è successivamente imposto alla luce del contributo che le neuroscienze hanno dato alla narratologia: la vita è concepita in quanto narrazione della vita, propria o altrui, individuale o collettiva.

La più puntuale e divertente stroncatura del saggio *Against Narrativity* di Galen Strawson (2004) consiste proprio nella sottolineatura di quanta narratività il filosofo britannico infonda nel presentarsi in prima persona come esemplare di individuo che non si percepisce in termini narrativi (Cometa 2017, pp. 134-135). Riferirsi alla polemica sollevata a suo tempo da

Strawson è utile per fare alcune precisazioni: né l'esperienza del mondo né l'idea di sé si esauriscono in una (auto)rappresentazione di matrice narrativa, ma sono le operazioni di *sensemaking* a ricadere immancabilmente nel dominio del pensiero narrativo. L'invettiva di Strawson contro la narratività sembra in effetti rivolgersi verso l'attribuzione di senso (ivi, p. 139). Richiamandomi all'incipit di questo stesso paragrafo vado dunque a circostanziare una precedente affermazione: la vita, in quanto oggetto potenzialmente pregno di significato (e in questo senso disponibile alla comprensione), è concepita in quanto narrazione della vita, propria o altrui, individuale o collettiva.

Ancora, le affermazioni di Strawson tradiscono il suo confinamento in una visione ormai superata della coerenza narrativa, basata sui principi di unidirezionalità e compiutezza. Se già Brooks, in quanto teorico della letteratura, ha inteso riscattare lo statuto della trama evidenziando l'obsolescenza di certe posture interpretative e, al contempo, la qualità processuale del *plotting* (Brooks 1984), allo stato attuale dei lavori ci si aspetta che i narratologi si applichino invece nel sondare i limiti della versatilità del pensiero narrativo.

La traduzione vulgata della massima aristotelica secondo la quale l'essere umano sarebbe ζῷον λόγον ἔχον, tradendo la polisemia della dicitura originale, vuole che la caratteristica distintiva della nostra specie sia la razionalità, termine fortemente compromesso con la teoria economica e la moderna filosofia della scienza. Sarebbe senz'altro più corretto parlare di una propensione alla razionalizzazione che non disdegna e anzi trae partito dalle integrazioni di natura squisitamente finzionale (Cushman 2020). La ricerca di coerenza è costante, ma la tenuta dei nessi dipende dalla sensibilità individuale, plasmata a sua volta dall'esperienza; al netto di ciò, le logiche interne ai sistemi di significazione prevalgono su qualsiasi valutazione basata sul rigore del discrimine tra fattuale e controfattuale.

Sotto il profilo cognitivo, le teorie che descrivono in maniera più convincente come funzioni l'inquadramento narrativo di stimoli di varia natura – semantici, percettivi e emotivi – capitalizzano sulla nozione di *situation model* (van Dijk e Kintsch 1983). Un *situation model* è una rappresentazione mentale che nel mentre viene assimilata in modalità *bottom-up* anticipa il proprio sviluppo ulteriore sulla base di informazioni già presenti nella memoria a lungo termine, dunque attraverso un procedimento di tipo *top-down*. Ogni *situation model* in costruzione si rapporta con *situation models* che abbiano già dato prova di efficacia in passato ma che potrebbero rivelarsi inadatti alle esigenze del momento. In questo senso, il *situation model* capitalizza sulla sua provvisorietà per sbloccare nuove configurazioni di senso e

arricchire così l'assortimento di risorse memoriali da investire successivamente nella comprensione.

Dal punto di vista retorico, ovvero restringendo il campo alle narrazioni che si diano quali atti comunicativi, il contesto può predisporre differentemente all'elaborazione di correlazioni controfattuali. Generalmente nel caso della fiction si parla di sospensione dell'incredulità, e una possibile variabile è rappresentata dalla conoscenza pregressa delle convenzioni legate a un certo genere. Per quanto riguarda la non-fiction, invece, si potrebbe prendere ad esempio il patto autobiografico (Lejeune 1989); anche in quest'ultimo caso, tuttavia, la finzionalizzazione è ammessa nella misura in cui arricchisce di significato la rappresentazione della presunta verità di cui per definizione si fa latore il testo autobiografico (Phelan 2016). Ad ogni modo, sia che ci si confronti con una narrazione di genere fantastico che col resoconto di un'esperienza di vita vissuta, il cervello lavora entro un'orizzonte di aspettative definito sulla base di associazioni di significato già codificate, ma fundamentalmente instabile. Perché la narrazione si mantenga coerente, ogni nuovo elemento o sviluppo deve trovare una sua collocazione nel quadro generale, contribuendo a precisarlo in termini predittivi al costo di una risistemazione che può essere alternativamente blanda o radicale.

Marie-Laure Ryan ipotizza che la flessibilità del pensiero narrativo si sposi con un principio di ottimizzazione degli sforzi cognitivi a cui dà il nome di *minimal departure* (Ryan 1980). Secondo la sua teoria, ogni narrazione dà accesso a un mondo alternativo a quello cosiddetto "reale" che si rapporta a quest'ultimo in termini di parziale sovrapposizione (o al limite di assoluta estraneità, ma in questo caso si sfocia inevitabilmente nel *nonsense*). Per agevolarsi, il cervello presuppone che la corrispondenza sia sempre massima, così da poter confermare la validità dei pattern di significazione già consolidati, e tale presupposto non viene meno nel momento in cui si profila un'incongruenza da sanare: esso rappresenta anzi il parametro che ne predispone la risoluzione. Per quanto drastica possa essere la ristrutturazione del *situation model* in termini assoluti, essa corrisponde di volta in volta allo spostamento di senso più agile in ottica conservativa. La comprensione procede dunque per interventi mirati e scarti minimi, in modo da non svalutare il capitale cognitivo accumulato in precedenza: essa si risolve dunque in un gioco combinatorio relativamente libero ma che di fatto si svolge secondo dinamiche prevedibili.

Si consideri una qualunque finzione basata sull'umanizzazione di oggetti inanimati. Si tratta di uno spunto controfattuale che può essere facilmente normalizzato proiettando sull'oggetto inanimato gli attributi caratterizzanti il genere umano – il λόγος aristotelico, prima di tutto – e

che peraltro ricorre con frequenza e in forme prototipiche all'interno di una tradizione di storie preclara, vasta anche perché millenaria. Ma come funziona esattamente il processo di comprensione di un racconto di questo tipo? La spiegazione teorica è corroborata dai dati sperimentali raccolti da due studiosi dell'Università di Amsterdam (Nieuwland e van Berkum 2006).

I due seminali test a cui faccio riferimento si basavano sulla misurazione del metabolismo cerebrale nel corso della lettura di brevi brani di testo tramite tecniche di *neuroimaging*. L'indice ERP (*event-related potential*) preso in esame era l'N400, una deflessione negativa la cui ampiezza è proporzionale alla difficoltà di processare un'incongruenza di ordine semantico, indipendentemente dalla natura modale dello stimolo. Questo tipo di segnale è tipicamente correlato alla ricezione del segmento iniziale di una sequenza narrativa, ovvero quando ancora mancano gli elementi per definire un *situation model*, e la sua modulazione successiva evidenzia le discontinuità nel processo di elaborazione semantica del racconto. Tali discontinuità dipendono tuttavia dalla specificità del contesto: la personificazione di un essere inanimato viola un principio basilare della cognizione umana, ma è tollerata in quanto figura retorica nella misura in cui è la pragmatica a determinare la semantica.

Veniamo dunque a descrivere il primo dei due esperimenti. Sono state predisposte due varianti di una stessa micronarrazione articolata in sei frasi: il contesto è quello di una seduta di psicoterapia, ma in una versione del racconto il sostantivo che designa il paziente è "marinaio", mentre nell'altra è "yacht". Ciascuna frase in cui la parola "yacht" è associata a verbi come "piangere" o "dubitare" è di per sé assurda, ma la progressione narrativa ammortizza l'effetto di straniamento al punto da sostenere per contrasto la battuta paradossale dell'explicit, "Allora lo yacht gridò che era completamente terrorizzato dall'acqua", con un effetto di ribaltamento del tutto simile a quello ottenibile tratteggiando uno scenario magari bizzarro ma certamente plausibile in cui è un marinaio a essere sopraffatto dalle proprie emozioni. Confrontando le risposte N400 corrispondenti alla prima, alla terza e all'ultima frase del racconto con protagonista lo yacht si è potuta osservare una graduale riduzione del segnale elettrico correlato alle inconsistenze. L'esperimento ha anche messo in luce l'omogeneità dei valori inerenti all'elaborazione della gag conclusiva nelle due condizioni sperimentali a fronte della notevolissima differenza iniziale.

La conclusione di Nieuwland e van Berkum è la seguente: il senso globale del discorso e quello locale della frase sono prodotti in maniera interdipendente, rinegoziando di volta in volta la credibilità dei contenuti. Pur non menzionando la questione fondamentale

dell'anticipazione, i due studiosi parlano di costruzione e aggiornamento dei *situation models*; introducono poi la nozione di *blending* concettuale per descrivere la maniera in cui la finzione rimodella la realtà, ovvero integrando categorie semantiche normalmente avulse le une dalle altre. Quest'ultima teoria può essere riletta alla luce del principio di *minimal departure* di Ryan: sullo yacht viene trasferito tutto un bagaglio di conoscenze relative alla psicologia umana e alle interazioni fra persone, ma non per questo vengono negate le caratteristiche morfologiche e tipologiche di questo specifico mezzo di trasporto. La pertinenza della battuta finale, significativamente, si fonda su tale combinazione.

È stato organizzato un secondo esperimento: anche in questo caso sono state predisposte due varianti dello stesso testo, ma stavolta la differenza era circoscritta al predicato utilizzato nella penultima frase. La storia è quella di una donna che interagisce con un'arachide canterina; le due figure hanno qualcosa in comune: in particolare, l'explicit riferisce che la donna è a sua volta un seme commestibile, una mandorla. Nella frase che anticipa la rivelazione finale si legge alternativamente che l'arachide è "innamorata" o "salata", caratteristica condivisa in ambo i casi con la controparte. Se nel primo caso i risultati si sono mostrati coerenti con quelli del test precedente – come già lo yacht, nel giro di poche frasi anche l'arachide suscita aspettative che in un contesto non finzionale potrebbero essere proiettate solo su un essere umano – nel secondo hanno fornito un ulteriore spunto di riflessione sulle meccaniche della comprensione: il fatto che l'arachide fosse definita "salata" ha prodotto un'impennata dell'indice N400, ovvero è stato interpretato come una contraddizione dello scenario ricostruito con relativo sforzo fino a quel punto.

La concezione di un'arachide umanizzata è necessariamente fondata sulla negazione della sostanziale passività che distingue gli esseri inanimati da quelli animati. Questo aspetto escludente corrobora l'impressione che nella corsa alla coerenza agisca *in primis* un criterio di economia cognitiva. L'efficacia di un *situation model*, d'altronde, si misura sull'accuratezza predittiva: di qui l'esigenza di circoscrivere il campo delle possibilità. Il rimando indiretto all'idea di arachide in quanto alimento, e dunque oggetto inerte, è stato evidentemente accolto dai partecipanti all'esperimento come una trasgressione ulteriore di una rappresentazione mentale già rimaneggiata per integrare delle istanze di segno opposto. Attraverso la sequenzialità, tuttavia, è possibile riscattare l'iniziale incongruenza dell'affermazione, funzionale a precisare il rapporto di somiglianza e differenza fra l'arachide e la sua controparte alla luce del *twist* finale. Non è tuttavia inverosimile che qualcuno, pur considerando la storia nel suo complesso, possa comunque percepire il riferimento come fuori

posto, un po' come se in un racconto analogo con protagonisti umani che cantano di amori passati e si scambiano sguardi intensi si leggesse, per esempio, che ad accomunarli fosse il sangue caldo. Al netto dei meccanismi cognitivi messi in luce dai due esperimenti, insomma, il sentire individuale appare comunque determinante per il riconoscimento e la tenuta dei nessi narrativi, oltre che per l'opera di *sensemaking* basata sugli stessi.

La nozione di *homo narrans* (Fisher 1984) è in un certo senso presente *in nuce* nella definizione ζῶον λόγον ἔχον. Etimologicamente, λόγος rimanda alla dimensione sistemica del discorso e alla natura relazionale della comunicazione: comunque lo si voglia tradurre e attualizzare, questo termine esalta l'importanza del sostrato connettivo caratterizzante le manifestazioni di ciò che può essere considerato prototipicamente umano. Il pensiero e il linguaggio si danno attraverso l'articolazione non solo delle componenti formali ma anche dei contenuti. Gran parte delle strutture sintattiche da cui dipende la sintesi dei significati (considerato lo spunto particolare da cui scaturisce questa riflessione, vale la pena sottolineare la condivisione del prefisso σύν-) costituiscono per l'appunto l'oggetto di studio della narratologia. Come suggeriscono la teoria e i dati sperimentali succitati, l'applicabilità di questi costrutti non è davvero limitata dai meccanismi cognitivi che ne preordinano l'organizzazione, ma d'altronde, in mancanza di tendenze dominanti a livello intersoggettivo, non sarebbe possibile effettuare il salto dalla dimensione neurale a quella sociale. I due piani sono peraltro interdipendenti: la pratica del racconto e la circolazione delle storie contribuiscono ad affinare l'intelligenza narrativa individuale, con ricadute importanti in termini adattativi su vari e molteplici ambiti della vita associata. La teoria della mente, in questo senso, è forse l'esempio più eloquente e ovvio.

Se siamo disposti a considerare la letteratura come la manifestazione più sofisticata dal punto di vista tecnologico e psicologico della competenza narrativa umana (Cometa 2017, p. 20), includendo dunque in questa definizione operativa un'ampia fenomenologia mediale, essa ci apparirà come il terreno ideale per esaminare le tensioni intrinseche alla narratività e alla combinazione di fattori cognitivi e retorici, consci e inconsci, idiosincratici e comuni che la implementano tanto in astratto quanto in concreto.

1.2. Libertà di immaginare, necessità di inferire

Il cervello umano è suddiviso in regioni ben definite dal punto di vista anatomico, le quali coordinano la propria attività mediante un sistema di connessioni neurali a sua volta organizzato in strutture molto coese internamente, oltre che altamente specializzate. Tra

queste ce n'è una che viene designata informalmente come *story brain* in quanto principale responsabile del pensiero narrativo (Mehl-Madrona e Mainguy 2021, p. 84); in effetti questa rete cerebrale di grande scala è deputata alla totalità delle elaborazioni *internally-oriented*. La denominazione ufficiale, Default Mode Network, o DMN, è tuttavia reminiscente degli studi sulla condizione di riposo che ne hanno permesso l'individuazione e l'iniziale mappatura (Raichle et al. 2001; Buckner et al. 2008).

La connettività del DMN è stata infatti segnalata per la prima volta da alcuni neuroscienziati che hanno potuto osservare tramite tecniche di *neuroimaging* i pattern di attivazione cerebrale correlati ai momenti di deconcentrazione dei partecipanti a una serie di trial sperimentali. L'esercizio del libero pensiero in stato di veglia rilassata si definisce *mind wandering* e impegna il cervello in maniera tutto sommato simile a qualsiasi altro task cognitivo in termini di consumo di ossigeno e di attività neurale. Quest'ultima si localizza in regioni specifiche anche piuttosto distanti tra loro, che risultano invece inerti quando si tratta di fronteggiare un'incombenza. L'unitarietà funzionale e anatomica del DMN è garantita dalla presenza di tre cosiddetti "hub" (la corteccia cingolata posteriore, il lobulo parietale inferiore e la corteccia prefrontale mediale), ossia aree di raccordo che, moltiplicando le fibre mieliniche su cui viaggiano i segnali elettrici, permettono l'attivazione simultanea o in rapida sequenza delle varie regioni coinvolte nella genesi dei flussi di pensiero spontanei.

La sequenzialità del *mind wandering* asseconda logiche associative irriducibili a modelli universali, alternando immagini autogenerate a cartoline dal passato e concetti astratti in maniera disordinata finché uno stimolo esterno non si impone all'attenzione, inibendo momentaneamente il DMN, o i pensieri non iniziano a strutturarsi narrativamente: quando il *mind wandering* smette di essere letteralmente un vagabondaggio per progredire secondo uno sviluppo coerente si parla infatti più correttamente di *daydreaming*. Se il *mind wandering* corrisponde allo stato brado delle facoltà immaginative umane, il pensiero narrativo traccia itinerari che si fissano nella memoria perché possano essere ripercorsi e integrati nella mappa di un territorio più ampio. Fuor di metafora, ci si riferisce al processo di sintesi cumulativa a lungo termine noto come *plot formation*, cruciale tanto nell'ambito della costruzione identitaria quanto in quello del consumo di fiction. La *plot formation*, in generale, svolge una funzione d'ordine che trova riscontro diretto nell'organizzazione gerarchica della memoria (Tylén et al. 2015, 107). *Mind wandering*, *daydreaming* e *plot formation* non esauriscono lo spettro delle possibilità generative del DMN, tuttavia considerando questi processi mentali, confusi e separati, nel loro insieme è possibile avvedersi di una sostanziale propensione dello

story brain a far valere (e in un certo senso a farsi guidare da) un principio di coerenza nelle sue elaborazioni.

In media, ciascun essere umano indugia nel *mind wandering* per un tempo complessivo corrispondente a un valore che può oscillare tra il 25% e il 50% della veglia quotidiana (Smallwood & Schooler 2015, 489). Si tratta tuttavia di un'attività intermittente, il cui ruolo si può in fondo definire di transizione tra differenti stati di concentrazione: da un lato l'imposizione dell'*hic et hunc*, in forma sia di percezione estemporanea che di esigenza materiale, dall'altro l'inseguimento di una qualche forma di consequenzialità. È ovviamente problematico parlare di discorso, narrativo o non narrativo, a meno che non si faccia riferimento ai tanti esempi di mimesi letteraria dei moti del pensiero.

Si pensi allo *stream of consciousness* di Stephen Dedalus nel terzo episodio di *Ulysses*, che significativamente parte da una riflessione su pensiero e visione e prosegue all'insegna di una costante perdita di focus, tanto da non poter stabilire (sarebbe comunque irrilevante) cosa distraiga il personaggio da cosa. La stessa frammentarietà la ritroviamo anche nell'ultimo episodio, dedicato ai pensieri di Molly Bloom, ma dal confronto tra i due monologhi emergono differenze che giustificano la maggiore accessibilità del secondo rispetto al primo: anzitutto, Molly è in una sorta di dormiveglia ed è, dunque, meno reattiva agli stimoli provenienti dal mondo esterno; in secondo luogo, l'oggetto delle sue elucubrazioni è fondamentalmente uno – peraltro piuttosto concreto se rapportato agli sfoggi di erudizione di Stephen – ovvero il proprio vissuto. Guardando all'economia generale del romanzo appare chiaro come l'intento mimetico connaturato alla tecnica di Joyce ceda qui il passo a una più forte urgenza di tipo narrativo; eppure la narratività insita in questo *stream of consciousness* si manifesta essenzialmente negli spostamenti in avanti e indietro nella giornata e nella vita di Molly e poi nella dialettica tra autorappresentazione e interpretazione del sentire altrui.

Il punto non è se questi testi rappresentino in maniera più o meno accurata dei fenomeni che in larghissima parte non si manifestano in forma verbale, quanto se in essi sia possibile constatare come nel recupero di una continuità discorsiva contestuale alla simulazione delle discontinuità del pensiero libero entrino in gioco una serie di istanze riconducibili alle prestazioni cognitive fornite dal DMN.

Per prima cosa, va considerata l'attinenza tra coerenza e identità a partire dal contributo del DMN all'elaborazione del sé nelle sue varie declinazioni e in contrapposizione all'altro. Gli esercizi valutativi di *self-reflection*, consistenti nella costruzione di una sfera di pertinenza del sé e variamente influenti sui processi decisionali, sono correlati a due degli hub del DMN, la

corteccia cingolata posteriore (PCC) e la corteccia prefrontale mediale (mPFC), e alla corteccia cingolata anteriore (ACC) (van der Meer et al. 2010, 936). La mPFC è anche significativamente coinvolta nella classificazione di ciò che è altro da sé, con una certa differenza nei pattern di attivazione a seconda di quanto l'oggetto dell'elaborazione possa essere considerato simile o vicino al sé (ivi, 941).

I test di *neuroimaging*, in altre parole, confermano un dato di facile intuizione: alla base della comprensione altrui c'è la comprensione di sé. Alla luce del coinvolgimento diretto del DMN nelle attività di *mind reading*, da cui l'appellativo di *social brain* (Mehl-Madrona e Mainguy 2021, p. 84), si potrebbe perciò affermare, più in generale, che questa rete cerebrale sovrintenda ai cambi di prospettiva, dall'interno all'esterno e viceversa. Con la stessa agilità con cui proiettiamo la nostra consapevolezza somatoviscerale ed emotiva sulle apparenze altrui, possiamo infatti abdicare dalla prima persona, immaginando di vederci dal di fuori.

Se a dare il la può essere uno stimolo ambientale, al cuore dei processi di *self-reflection* c'è un lavoro di riassetto della memoria autobiografica. Il sé si riconosce infatti negli eventi e nelle condizioni che hanno contribuito a formarlo in passato: da qui l'esigenza di ripristinare narrativamente i nessi tra i ricordi inerenti al vissuto. Identità è continuità nel tempo: qualsiasi pensiero contingente rivolto al sé, compresa l'immaginazione di un possibile futuro (*prospective cognition*), si misura sull'esperienza pregressa, già modellizzata; gli aspetti trasformativi di questo interfacciamento, d'altra parte, bilanciano quelli conservativi in un *feedback loop* del tutto peculiare.

Il recupero memoriale ammette una componente di innovazione necessaria a compensare difetti e incongruenze: in altri termini, il cervello improvvisa continuamente almeno una parte delle correlazioni che corroborano la coerenza del repertorio autobiografico, nessuna delle quali è data una volta per tutte. Quelle stesse correlazioni fungeranno poi da base per la visualizzazione di scenari, più o meno verosimili, coinvolgenti scelte e azioni mai intraprese in precedenza, diversificandosi ulteriormente per essere in seguito riassorbite dalla memoria. Retrospezione e *prospective cognition*, indirizzi alternativi privilegiati nel prodursi del *daydreaming*, possono essere descritte da un punto di vista operativo come differenti procedure di assemblaggio delle stesse componenti semantiche e sintattiche.

Prima di arrivare al punto, occorre specificare che ciascuna dinamica è associata a una fenomenologia assolutamente peculiare; si è ad esempio osservato come i pensieri *future-oriented* si distinguano da altri tipi di simulazione mentale perché tendenzialmente più realistici, più controllati ed estrinsecanti con maggiore frequenza in forma di *inner speech*

(Stawarczyk et al. 2013, 9-10). Senza negare tali differenze, ma senza neppure insistere più del dovuto sulle analogie inerenti alla meccanica di base di queste operazioni, che pure trovano riscontro nella parziale sovrapposizione dei pattern di attivazione (Spreng e Grady 2009, 1118), si vorrebbe portare l'attenzione sulla sinergia dei processi cognitivi che fanno argine alla caoticità del *mind wandering*.

Nel lungo periodo, gli episodi rievocati e/o immaginati in forma sequenziale durante gli intervalli di *daydreaming* sono integrati entro schemi narrativi più ampi e di assoluta rilevanza infrastrutturale: la *plot formation* promuove infatti i nessi coesivi che garantiscono maggiore continuità alla propria vicenda personale, consolidando una differenza gerarchica tra filoni più e meno significativi che si riflette sul modo in cui queste elaborazioni vengono stoccate nella memoria. L'equiparazione tra produttività e salienza si autoalimenta, in quanto il cervello tende a riportare i nuovi stimoli, indipendentemente dalla loro origine, alle linee di trama principali, maggiormente accessibili alla coscienza; altri *cluster* memoriali, per converso, devono retrocedere e, conseguentemente, hanno meno opportunità di dimostrare il loro potenziale modellizzante. Come tutte le dinamiche finalizzate a ottimizzare il lavoro cognitivo, questa propensione può generare dei *bias* con ricadute in ambito comportamentale; certamente è in gioco l'efficacia del DMN in quanto *social brain*, ma penso anche agli scambi con le altre reti cerebrali, come il Salience Network (SN), preposto alla selezione delle informazioni ambientali e a sua volta interfacciato con le reti deputate allo svolgimento di uffici pratici, i cosiddetti *task-positive networks* (Mehl-Madrona e Mainguy 2021, p. 86). Allo stesso tempo, vale la pena ribadire come l'esito delle ricostruzioni memoriali non sia mai del tutto prevedibile in virtù della stessa plasticità di cui si avvantaggia nel tempo la *plot formation* (Calabrese 2023, 20).

Di per sé, l'opposizione formale tra *mind wandering* e *plot formation* – il rizoma e la struttura gerarchica – dice poco circa la natura del senso di coerenza individuale. La dimensione *work in progress* della *plot formation* ammonisce circa il suo carattere instabile; d'altra parte, è spesso la distrazione a suggerire collegamenti che, per quanto improbabili, si rivelano abbastanza incisivi da essere ricordati come sensati e magari integrati in sequenze più articolate. Ribaltando la prospettiva, ci si potrebbe addirittura azzardare a dire che la coerenza sia un prodotto della creatività umana. Non a caso, si è finora cercato di porre una certa enfasi tanto sul carattere finzionale delle connessioni suppletive, quanto sulle simulazioni di ciò che eccede dalla dimensione dell'esperienza di prima mano.

Suggerisco di associare al *daydreaming* la forma vettore, ovvero un segmento orientato definito in funzione di tre parametri: modulo (lunghezza), direzione e verso. Il *daydreaming* costituisce una variante del *mind wandering* e, allo stesso tempo, partecipa al processo cumulativo di *plot formation*, risultando più ordinato del primo ma meno sistematico del secondo. Se, da un lato, il campo di applicazione tende a restringersi – il sé, l'altro, il passato, il futuro – dall'altro la vocazione alla linearità istruisce circa l'aspetto più rigoroso della costruzione dei nessi di coerenza. Memoria autobiografica, *prospective cognition* e *mind reading* basano infatti la loro efficacia narrativa sulla logica inferenziale che ne sostiene la progressione.

In chiave ontogenetica, la ricezione della realtà come flusso precede la possibilità di star dietro a qualsiasi flusso di pensiero. La capacità di segmentare il flusso della realtà sulla base della natura aspettuale delle singole interazioni tra i soggetti e l'ambiente entro cui agiscono emerge nei primi anni di vita. Per un'intuizione archetipica, un evento è designato come tale in virtù della sua unitarietà, riferimento imprescindibile per poterne interpretare tanto la scansione interna quanto la relazione con gli altri eventi; alla stregua di un oggetto, un evento può infatti essere riportato a una tassonomia e a una partonomia (Zacks e Tversky 2001). Con lo sviluppo e per tutta la durata della vita, l'*event structure perception* si conferma uno dei pilastri fondamentali della cognizione umana e, infatti, da essa trae partito tutta una serie di elaborazioni relativamente più sofisticate (Magliano et al. 2012).

La razionalizzazione dei rapporti cronocausali mette il cervello nelle condizioni di ragionare per inferenze, ovvero di estrapolare informazioni che si possano dire consequenziali a un dato acquisito. Di fatto, un *situation model* non è che il prototipo di una relazione consequenziale la cui ragion d'essere è supportare la comprensione inferenziale delle premesse di una situazione nuova e la congettura dei risvolti che essa possa prendere nel futuro prossimo o remoto. Le strategie inferenziali sono latrici di un evidente profitto adattativo, tanto da accreditare una teoria generale sul funzionamento del cervello umano secondo la quale ogni interazione tra un individuo agente e la sua nicchia sociale ed ecologica poggerebbe su valutazioni di ordine probabilistico: il crescente successo di questo framework, battezzato da Karl Friston *active inference*, ha comportato la rivalutazione delle dinamiche inferenziali che sostengono il pensiero narrativo (Bourizegarene et al. 2024).

Si prenda il caso della *prospective cognition*. Le fantasie sul proprio futuro spesse volte sono sollecitate dall'intenzione di raggiungere un determinato obiettivo, per cui ci si figura una progressione di eventi che possa portare alternativamente a un esito positivo o negativo.

Ciascuna variabile indirizza l'andamento della simulazione, funzionando come uno scambio ferroviario: ebbene, in questa metafora il contributo del pensiero inferenziale è rappresentato dai binari, ovvero le guide che permettono all'immaginazione di viaggiare fino allo scambio successivo nella maniera più diretta, possibilmente senza deragliare. Quando anche succeda, i collegamenti tra un accadimento e un altro possono essere ripristinati in maniera retroattiva sulla base di una sintesi inferenziale.

Le cose non vanno troppo diversamente nell'ambito della retrospezione: formalmente, essa si dà come una sequenza progressiva in cui ogni innesto è implicato da quanto lo precede, indipendentemente dalla collocazione temporale degli eventi (si può per esempio procedere dal raggiungimento all'intenzione fino a risalire alla scena primaria che l'abbia direttamente o indirettamente ispirata). Allo stesso tempo, man mano che ci si allontana dal punto di partenza, la cartografia del territorio esplorato può essere riscritta individuando *a posteriori* le tratte più agili; in questa maniera si supplisce alle eventuali incongruenze insorte nel corso della ricostruzione e alle inevitabili lacune della memoria.

Se è la partonomia a basarsi essenzialmente su rapporti causali e *goal relationships*, la tassonomia degli eventi individua invece categorie gerarchizzate che autorizzano correlazioni di tipo analogico, passibili anch'esse di modellizzazione (Zacks e Tversky 2001, 12-20). Al di là della natura specifica dei nessi che sanciscono l'organicità del pensiero narrativo, coerenti per dimostrazione tautologica, questo doppio movimento in avanti e indietro nella successione degli episodi rievocati e/o immaginati costituisce un dispositivo di autoregolazione finalizzato a massimizzare su base inferenziale la coesione globale e locale della stessa.

I meccanismi dominio-generalisti che permettono la genesi di *predictive* e *bridging inferences* sono stati studiati osservando le risposte comportamentali e cerebrali ai media narrativi. Se si è inteso anticipare le generalizzazioni sul funzionamento dello *story brain* rese possibili dalla ricerca sperimentale, oggetto del prossimo paragrafo, è perché questa dissertazione parte da un'idea molto specifica sul funzionamento dei media narrativi: se il DMN opera in modo alterno all'insegna della perdita di un filo conduttore (*mind wandering*) e rincorrendo una consequenzialità significativa (*daydreaming*), opponendo quindi a una logica generativa anarchica forme di autogestione relativamente rigorose e assolutamente efficienti sul breve e sul lungo periodo (*plot formation*, ragionamento inferenziale), i media narrativi imbrigliano l'immaginazione sfruttandone la predisposizione a strutturarsi in maniera coerente per ottenere effetti tensivi specifici, guidandola così lungo itinerari a cui idealmente dovrebbe essere più raro accedere attraverso l'elaborazione della sola esperienza. Il valore della

sofisticazione intrinseca alla letteratura, a cui si è alluso in precedenza, consisterebbe proprio in questo: la possibilità di una diversione controllata, l'occasione per rinnovare una parte importante di quel repertorio di modelli e conoscenze adoperato per dare senso al sé e al mondo.

1.3. *Outside in*: sincronismo cerebrale e media ricettivi

Il dato macroscopico risultante dai tanti studi condotti sull'attività del DMN correlata alla fruizione e all'elaborazione di stimoli narrativi coerenti è il seguente: gli esseri umani tendono a elaborare le narrazioni in maniera simile, indipendentemente dal medium. A restituire una misura di questa generale uniformità sono i cosiddetti indici di correlazione intersoggettiva (ISC), ovvero parametri che attestano l'attivazione sincronica delle stesse aree cerebrali in individui diversi sottoposti al medesimo stimolo; gli ISC possono essere ottenuti tramite elettroencefalografia (EEG) oppure risonanza magnetica funzionale (fMRI), tecnica che garantisce una maggiore accuratezza in fatto di circoscrizione spaziale dell'attività elettrica.

Uno studio ha per esempio dimostrato come il valore predittivo degli ISC rispetto alla viralità potenziale del trailer di un film sia di gran lunga più attendibile dei risultati di un qualsiasi test di gradimento progettato dai team marketing delle case di produzione cinematografiche (Christoforou et al. 2017): questo risultato conferma la sussistenza di meccanismi universali che orientano la comprensione delle storie e, al contempo, allude alla resistenza che opponiamo alle narrazioni che in qualche modo vadano a forzare quei meccanismi. Un altro test ha previsto la comparazione dell'attività cerebrale correlata alla visione di un episodio della serie televisiva BBC *Sherlock* e poi alla ricostruzione della trama richiesta in un secondo tempo ai singoli partecipanti (Chen et al. 2017): ebbene, il sincronismo intersoggettivo relativo al *retrieval task* è apparso più cospicuo di quello intrasoggettivo nelle due condizioni, a dimostrazione di una generale propensione a standardizzare forma e contenuto delle narrazioni, trasfigurando nella memoria l'esperienza percettiva originaria.

Un evento si definisce sulla base della sua limitatezza, da cui la nozione di *event boundary*: lo scarto tra un evento e l'altro, in concreto, corrisponde alla necessità di sostituire il modello mentale di riferimento con uno più adatto. Secondo la classica teoria denominata *structure building framework* (Gernsbacher 1997), il lavoro sugli *event models* prevede due fasi: strutturazione fondativa e aggiornamento. Una volta battezzato un modello (*laying a foundation*), esso è portato avanti con minimi aggiustamenti fintanto che risulta compatibile con le informazioni in entrata (*mapping*) per poi essere rimpiazzato (*shifting/laying a new*

foundation): concepito in origine per descrivere i processi di tipo *back-end* coinvolti nella comprensione linguistica, lo *structure building framework* trova applicazione anche in ambiti multimodali ed è parte integrante della SPECT (Scene Perception & Event Comprehension Theory), ad oggi il framework più completo dedicato all'elaborazione delle narrazioni visuali (Loschky et al. 2019). Il dibattito sull'esattezza della categorizzazione di indubbia produttività proposta da Gernsbacher è ancora aperto, ma ai fini di questa ricerca si intende interpretarla alla luce delle teorie sul pensiero inferenziale riconducibili alla già citata nozione di *active inference* e, in particolare, della *predictive brain hypothesis* (Clark 2016).

Al netto dei processi dominio-specifici coinvolti nell'estrazione delle informazioni, la collaborazione tra memoria di lavoro e memoria a lungo termine è finalizzata a prevedere lo sviluppo del discorso narrativo: in questo senso lo scarto tra *predictive* e *bridging inferences* rappresenta un dato empirico molto più eloquente della discontinuità insita nel processo di elaborazione (per quanto sussista un'evidente correlazione) in relazione a cosa in un testo narrativo possa costituire una sfida per lo *story brain*.

Un recentissimo esperimento ha per esempio dimostrato che l'indugio su un gap interno alla rappresentazione sequenziale di un evento sia sempre minore di quello associato alla transizione tra due immagini che si riferiscono a eventi distinti (Brich et al. 2024). Questo risultato conferma la difformità tra *mapping* e *shifting*, ma in effetti dissimula la differenza (e la sproporzione) tra i procedimenti *top-down* e *bottom-up* coinvolti nelle due operazioni. Come si è detto, il raggio di azione del DMN è circoscritto alle elaborazioni *internally-oriented*, per cui le incombenze attenzionali implicate dalla fruizione di un medium ricettivo sono demandate a un'altra rete cerebrale, il Dorsal Attention Network (DAN), mentre i media interattivi, che rimarranno per questo esclusi dalla trattazione, esigono in più l'intromissione dei *task-positive networks* (Anderson e Davidson 2019, 168-180). La sollecitudine predittiva del cervello punta idealmente a stabilizzare il ping pong tra DMN e DAN, in quanto la corrispondenza tra sviluppo narrativo ed *event model* dovrebbe risultare nel riconoscimento degli snodi attesi; una parziale sovrapposizione richiederà una revisione del modello tramite *bridging inference* ma non un grande sforzo attenzionale, mentre in corrispondenza di un *event boundary* è difficile stabilire in astratto quale possa essere l'entità della *bridging inference* – e dunque il suo costo – ma certamente l'esito del *laying a foundation* dipenderà da un'adequata ricognizione di ciò che si presenta come novità.

Secondo l'*event-indexing model* (Zwaan e Radvansky 1998), che postula una differenza di scala tra *event* e *situation models*, gli *event boundaries* corrispondono a un cambiamento

emergente in almeno una delle seguenti dimensioni: tempo, spazio, causalità, intenzionalità e identità del soggetto agente o paziente; si presuppone, tuttavia, che persista una continuità tra gli eventi su un livello superiore che debba ugualmente passare attraverso il processo inferenziale di anticipazione e revisione. *Shifting* e *mapping* non si escludono dunque a vicenda ma possono appunto operare su livelli diversi della comprensione; la concomitanza di un'intensa attività inferenziale e attenzionale è peraltro caratteristica della funzione epistemico-esplorativa del pensiero narrativo (Grishakova 2019, 379).

La radice comune di questi processi cognitivi è infatti la tensione predittiva che caratterizza a 360 gradi il cervello umano. Il *construction-integration model* (Kintsch 1988) mette in evidenza un aspetto fondamentale del pensiero inferenziale, ovvero la cernita delle informazioni estratte dalla memoria a lungo termine sulla base di input che a loro volta risultino già filtrati dall'attenzione. Il processo di selezione è in ambo i casi finalizzato a prevenire nuovi stimoli e, dunque, condiziona in maniera circolare sia l'elaborazione percettiva ulteriore che i successivi episodi di *retrieval*. Controintuitivamente, gli schemi di senso endogeni si impongono sull'esperienza stessa, almeno nella misura in cui «the driving sensory signal is really just providing corrective feedback on the emerging top-down predictions» (Clark 2016, 264).

La nozione di coerenza testuale può essere dunque riletta alla luce della disposizione proattiva del cervello: questa qualità si traduce infatti nella facilitazione dei processi predittivi, i cui output sono per costituzione provvisori. Una narrazione coerente, in altre parole, al netto delle eventuali forzature richieste in fase di revisione e del ricambio più o meno frequente dei *situation models*, è una sequenza che si presta a essere elaborata secondo la prassi che idealmente consente allo *story brain* il maggiore vantaggio in termini economici e di controllo. Una narrazione incoerente – un montaggio audiovisivo randomico, ad esempio, o una sequenza di frasi sconnesse – è al contrario una successione di stimoli difficili da razionalizzare, ovvero da gestire secondo il pattern di proiezione e correzione (prima ancora che di *mapping* e *shifting*). È in questo senso che l'incoerenza inibisce il DMN: numerose prove sperimentali dimostrano infatti come il DMN non reagisca a input verbali o visivi presentati in ordine sparso, a meno che non si tratti di episodi di *mind wandering* attribuiti alla distrazione dei partecipanti (Lee et al. 2020, 113; Anderson e Davidson 2019, 170). In questi casi, l'attività del *frontoparietal network* (FPN), solitamente preposto alla mediazione tra DAN e DMN, è indice di un conato cognitivo di qualche tipo, ma gli ISC corrispondenti risultano comunque irrilevanti finché il DMN rimane inerte (Tylén et al. 2015, 112).

A questo punto dovrebbe risultare più chiaro il dato emerso dai due esperimenti citati all'inizio del paragrafo, basati rispettivamente sulla visione dei trailer cinematografici e di un episodio di *Sherlock*. La relativa uniformità dei processi di modellizzazione di cui rendono conto gli ISC restituisce un'idea di come una narrazione coerente vincoli l'immaginazione, costantemente proiettata in avanti. Una volta acquisito il senso generale della storia, le sacche di ambiguità correlate a ISC più bassi possono anche essere disconosciute in fase di archiviazione memoriale, da cui il risultato inerente ai *retrieval tasks*. È stato inoltre messo in evidenza come interpretazioni simili di narrazioni ambigue – per esempio un'animazione di forme geometriche bidimensionali (Nguyen et al. 2019) – siano correlate a un maggiore sincronismo intersoggettivo in fase di fruizione dello stimolo.

Sul piano memoriale, ciò che non può essere modellizzato viene processato secondo logiche generalmente idiosincratiche, come dimostrato da un team di studiosi della Aarhus University (Tylén et al. 2015). In una narrazione coerente le informazioni, indipendentemente dalla loro origine (inferenziale o testuale), possono essere infatti classificate alternativamente come decisive per lo sviluppo di una trama (*plot information*), oppure accessorie, evenemenziali (*incidental facts*). Tale distinzione gerarchica, fondamento della *plot formation* (ivi, 107), ripropone su un piano macroscopico ed entro finestre temporali relativamente lunghe le stesse logiche di selezione operanti sulle unità e sottounità del discorso narrativo: una *plot information* viene difatti identificata come tale sulla base del suo potenziale predittivo, per poi essere confermata o ridimensionata in fase di revisione. L'esperimento di Tylén et al., consistito nell'ascolto di brani di testo coerenti, ma interpolati da spezzoni fuori contesto, ha messo in luce tramite un questionario a scelta multipla come gli elementi determinanti per lo sviluppo dell'unica trama riconosciuta si siano impressi più facilmente nella memoria dei partecipanti rispetto agli *incidental facts* relativi, ad esempio, all'età o alla professione dei protagonisti. Per quanto riguarda le porzioni di testo irrelate alla storia principale, i partecipanti non hanno avuto modo di valutare la salienza delle informazioni in esse contenute in rapporto a una struttura narrativa, e ciò si riflette nella maggiore frequenza con cui sono stati riportati nei questionari molti particolari di carattere eminentemente decorativo, recepiti come equivalenti a tutto il resto.

Questo esperimento è anche estremamente interessante perché prevedeva il monitoraggio dell'attività cerebrale dei partecipanti tramite fMRI, con il proposito di associare il processo di sintesi cumulativa delle informazioni a una risposta specifica e circoscritta a livello spaziale. Essendo questo un fenomeno legato al passare del tempo, creare le condizioni

sperimentali per osservarlo in atto è particolarmente difficoltoso, dunque esistono pochi riscontri. Ciò che gli autori hanno potuto osservare è stato un incremento lineare dell'attività elettrica di alcune aree facenti parte del DMN corrispondente ai vari stadi di elaborazione delle parti di testo coerenti: in particolare, delle circonvoluzioni temporali media e inferiore dell'emisfero destro; di contro, l'attività distribuita tra PCC e precuneo subiva delle graduali inflessioni associate all'ascolto delle frasi fuori contesto, mantenendosi altrimenti stabile nel corso del *task*. Sulla base di questi risultati, Tylén et al. hanno per esempio ipotizzato che le regioni del DMN più prossime alle aree deputate all'elaborazione degli stimoli percettivi siano responsabili del processo di “buffering” delle informazioni potenzialmente rilevanti per la trama (ivi, 112).

Si ritiene a ogni modo fondamentale che l'osservazione diretta dell'operato del DMN – e degli scambi tra il DMN e altre reti cerebrali, in special modo il DAN – tramite *neuroimaging* trovi sostegno nell'analisi dei testi narrativi utilizzati come stimoli, soprattutto se complessi e di origine letteraria (secondo la definizione operativa di letteratura di cui *supra*). Non sarà sfuggito, per dirne una, che l'*event-indexing model* formalizzi dei principi che stanno alla base delle nozioni di sceneggiatura o di scaletta, ovvero le forme embrionali delle opere di finzione. Ancora, se certamente l'anticipazione degli *event boundaries* passa per una serie di associazioni prototipiche, nel caso dei media narrativi entrano in gioco alcune convenzioni che vanno a integrare il capitale cognitivo individuale: è peraltro un'idea diffusa quella che vede nella letteratura una palestra in cui allenare il cervello a performare meglio nei contesti più disparati (Calabrese 2023, 13).

Non è insomma scontata la corrispondenza tra gli *event boundaries* e i segnali fisiologici del loro riconoscimento, per esempio la maggiore frequenza intersoggettiva del battito delle ciglia, a sua volta associata al passaggio di testimone tra DAN e DMN (Anderson e Davidson 2019, 170), e i passaggi testuali che denunciano uno spostamento nello spazio e/o nel tempo o un cambio di focalizzazione, oppure che introducono un elemento o motivo nuovo, o che, ancora, rendono conto del mutamento delle intenzioni di un personaggio agente. La perizia con cui queste transizioni sono distribuite in un testo narrativo rivela la consapevolezza, magari in una forma ingenua, che l'arte di raccontare storie – da intendere nel senso etimologico di *ars* – consiste nel disciplinare le naturali inclinazioni di una mente, quella umana, che si può qualificare con delle prosopopee del tutto azzeccate come *prediction-hungry* (Clark 2016, 277) e *striving for coherence* (Tylén et al. 2015, 106).

La distinzione *vulgata* tra suspense e sorpresa, posta da Hitchcock nei termini di uno scompenso informativo tra lo spettatore dei suoi film e i personaggi sullo schermo (Truffaut 2014, 59-61), può essere riletta alla luce delle dinamiche di anticipazione e revisione descritte in questo paragrafo, permettendo anzi di riscontrarne l'affioramento nella coscienza. Il cervello tende a giungere alle estreme conclusioni sulla base dei dati a disposizione, tenendo in massima considerazione le informazioni che, pur richiedendo una completa ristrutturazione delle aspettative, gli permettono di spingersi ancora più in là e con maggiore sicurezza nell'immaginare lo sviluppo della trama; finché ciò è possibile, l'effetto sorpresa non rappresenta un bug del sistema ma una casistica perfettamente inquadrata nel processo di elaborazione. Ancora una volta, la differenza operativa tra *mapping* e *shifting* retrocede di fronte all'identità del principio che al contempo regola il dosaggio dell'attenzione e dispone la produzione di *bridging inferences*.

Come si è detto, le narrazioni coerenti tendono a essere ricordate con maggiore facilità rispetto a quelle del tutto o in parte sconnesse; a questo proposito, è stata messa in evidenza l'attivazione dell'ippocampo, responsabile delle interazioni tra memoria di lavoro e a lungo termine – la sua inclusione nel DMN è ad oggi oggetto di dibattito – in corrispondenza degli *event boundaries* sia durante la fruizione che nel corso dei *retrieval tasks* (Anderson e Davidson 2019, 170). Intuitivamente, si potrebbe pensare che a una narrazione canonica (leggi: prevedibile nella sua evoluzione) corrisponda un'elaborazione piuttosto agile e, di conseguenza, un ricordo chiaro e ben strutturato; l'evidenza sperimentale dimostra tuttavia come anche le svolte più inusuali e spiazzanti possano ugualmente radicarsi nella memoria (Lee et al. 2020, 112). Questo dato sostiene l'impressione che la disdetta delle attese sia perfettamente contemplata nel programma predittivo dello *story brain*. Ci sono certamente due corollari da fare: in primo luogo, nell'organizzare la propria comprensione le narrazioni si servono ovviamente di codici *medium-specific* per segmentare materialmente il racconto e creare effetti di continuità o discontinuità che possono agevolare o confondere il lettore/spettatore/ascoltatore; in secondo luogo, per concludere la trattazione dei fattori che a livello transmediale modulano l'attività del DMN, è necessario soffermarsi sugli input emotivi che permeano la semantica e la sintassi delle storie.

In generale, la marcatura emotiva delle simulazioni mentali determina i pattern di attivazione del DMN. L'analisi dei flussi ematici che irrorano la rete, misurati attraverso un parametro denominato BOLD (*blood-oxygen-level-dependent*), ha permesso, per esempio, di rilevare una serie di differenze nell'ambito di un *imagery task* supportato da brevi descrizioni verbali

da attribuire alla connotazione positiva e negativa ~ neutra delle immagini mentali generate dai partecipanti (Sambuco et al. 2022). Nel discutere questi risultati, gli autori dell'esperimento non mancano di sottolineare come i loro rilevamenti corroborino quelli di studi precedenti che hanno potuto dimostrare come le immagini mentali dalla forte valenza emotiva siano caratterizzate da una maggiore vividezza (ivi, 5).

Il portato emotivo di un dettaglio contestuale può fare la differenza nell'interpretazione di una storia, differenza riscontrabile, come si è visto, anche a livello di ISC. Se le elaborazioni del DMN sono indifferenti al medium, non si può certo dire lo stesso per il contesto: in mancanza delle informazioni contestuali di base la comprensione può infatti risultare compromessa (e.g. Ames et al. 2015); allo stesso modo, informazioni contestuali contrastanti verranno integrate in maniera diversa nello stesso modello di senso. A sostegno di quest'ultima affermazione vale la pena menzionare due esperimenti basati sulla comunicazione di diverse *backstories* relative ai protagonisti della narrazione di cui tutti i partecipanti, inizialmente divisi in due gruppi, avrebbero a breve fruito.

Nel primo caso (Yeshurun et al., 2017) si è trattato di ascoltare la registrazione di un attore che leggeva il racconto *Pretty Mouth and Green My Eyes* di Salinger: mentre alcuni partecipanti partivano dal presupposto che la gelosia del protagonista fosse pienamente giustificata, gli altri erano stati edotti sulla sua infondatezza. Nel secondo caso (Bacha-Trams et al., 2017), i partecipanti hanno invece guardato una versione accorciata del film *My Sister's Keeper*, incentrato sul dilemma morale di una delle due protagoniste: una parte del campione credeva che queste fossero sorelle biologiche, l'altra sapeva invece che una delle due era stata adottata. I due test hanno dato il medesimo esito, ovvero hanno rilevato un forte sincronismo intersoggettivo all'interno di ciascun gruppo e, al contempo, una notevole difformità nei pattern di attivazione di coloro che avevano ricevuto informazioni diverse sulla storia. Il dato è ancora più interessante alla luce delle dichiarazioni rilasciate a seguito della visione del film sulle due sorelle: il 90% degli spettatori ha infatti affermato di non giudicare rilevante per la trama la natura specifica del vincolo di parentela su cui erano stati ragguagliati in precedenza, dunque l'influenza del particolare deve aver pesato su altri aspetti dell'elaborazione, presumibilmente quello dell'*engagement* emotivo.

È nota la correlazione tra la risposta empatica ai personaggi finzionali e l'attività elettrica in certe aree del DMN, in particolare nella porzione ventrale della mPFC (Broom et al. 2021): questa regione cerebrale costituisce una centralina del pensiero autoriferito, per cui si tende a interpretare questo dato come un indice del grado di identificazione con il personaggio, ma

potrebbe anche segnalare un tipo diverso di investimento, per esempio forme di attaccamento parasociale (ivi, 547-548). Per quanto i media narrativi cerchino di capitalizzare sull'empatia (cfr. Kidd e Castano 2013), non è davvero possibile controllare una variabile così tanto radicata nel sentire individuale. Nell'ambito di un recente esperimento condotto presso la Tel-Aviv University (Ohad e Yeshurun 2023) si è potuto però osservare un grande sincronismo intersoggettivo all'interno di gruppi di partecipanti selezionati *a posteriori* sulla base di un'autovalutazione del trasporto percepito durante l'ascolto di un audiolibro in rapporto ai sei protagonisti; sono stati insomma catalogati tre livelli di *engagement* sulla base dei quali ripartire il campione: basso, medio e alto. Come è poi emerso dalla comparazione dei dati raccolti tramite *neuroimaging*, l'attività in alcune regioni del DMN, come la circonvoluzione temporale superiore (STG), è trasversale ai diversi gradi di coinvolgimento emotivo; la mPFC, al contrario, risulta attiva solo quando il coinvolgimento è medio o alto, mentre altre aree, come la parte sinistra della corteccia prefrontale dorsolaterale (dlPFC), che peraltro tende a essere esclusa dalla mappatura del DMN, sembrerebbero attivarsi solo nel caso in cui il livello di *engagement* sia alto. Queste evidenze sperimentali dimostrano come il dato empatico, slegato dalla comprensione della trama, sia altrettanto predittivo dell'attività cerebrale correlata alla fruizione di un medium narrativo rispetto all'interpretazione degli eventi rappresentati.

L'esperimento di Ohad e Yeshurun, inoltre, mette in luce come l'*engagement* possa dipendere tanto dalle emozioni positive quanto da quelle negative, con differenze riscontrabili anch'esse in termini di ISC. Come si potrebbe immaginare sulla base dell'apparente correlazione tra identificazione e mPFC, l'attività in questa regione è specificamente modulata da sensazioni piacevoli, come peraltro già rilevato anche da Sambuco et al. (2022). A Tel Aviv si è potuta inoltre osservare l'attivazione della corteccia cingolata anteriore (ACC), facente parte assieme alla mPFC del cosiddetto sistema di ricompensa, in corrispondenza dell'entrata in scena dei personaggi percepiti dai partecipanti all'esperimento come positivi. Le emozioni negative, invece, hanno stimolato una risposta da parte dell'insula e della corteccia somatosensoriale, coerentemente con quanto affermato dalla letteratura precedente circa il coinvolgimento di queste aree nell'elaborazione di stimoli giudicati immorali o disgustosi.

Che le emozioni negative possano comunque risultare accattivanti non è certamente una novità. Al di là dell'empatia rivolta agli atti e alle motivazioni dei personaggi, l'impatto emotivo di una narrazione dipende anche dalla tensione informativa tra le sue parti: ebbene, i media giocano spesso proprio sulle sensazioni di incertezza e frustrazione correlate a tutta una

fenomenologia della reticenza o anche solo alla dilazione di un momento di scioglimento (Calabrese 2023, 63-68). Pensando al cinema di Hitchcock, Truffaut scrive: «La suspense è [...] la presentazione più intensa possibile delle situazioni drammatiche» (Truffaut 2014, 14). Questa intensità – che è di per sé *engagement* – è direttamente correlata alla conflittualità tra cervello proattivo e narrazioni coerenti sì, ma non canoniche, ovvero narrazioni che anziché facilitare la modellizzazione pretendono che le si approcci con un particolare zelo inferenziale e attenzionale. In conformità con la precedenza accordata alle emozioni nel modello sequenziale denominato *PECMA flow*, acronimo di *Perception, Emotion, Cognition, Motor Action* (Grodal 2006), è stato osservato come il coinvolgimento emotivo sia direttamente correlato allo impegno profuso nelle strategie *bottom-up* e si possa dunque manifestare nella sincronizzazione dei pattern di attivazione del DAN e delle aree sensoriali (Jääskeläinen et al. 4-5). Allo stesso tempo, è stata identificata nella giunzione temporoparietale (TPJ), già nota per il suo ruolo di mediazione tra le diverse regioni coinvolte nei processi attenzionali, una circoscrizione deputata in maniera specifica alla costruzione della suspense (ivi, 2).

Come il DMN tende a dare forma narrativa ai flussi di pensiero, il *mind wandering* può inficiare l'esecuzione di tutti i compiti che richiedono una certa concentrazione, compreso fruire di una narrazione. Se un'altra delle propensioni del cervello umano è appunto quella al vagabondaggio, i media narrativi devono dosare i *triggers* attenzionali (ed emotivi) per mantenere lo spettatore/lettore/ascoltatore avvinto alla trama in evoluzione, anche perché le finestre temporali entro cui agisce il DMN sono relativamente ampie, ma non si può dire lo stesso per le aree sensoriali che operano in modalità *bottom-up* (Hasson et al. 2008). Vale la pena ripensare all'esperimento di Christoforou et al. (2017) citato in apertura: spesso i trailer cinematografici sono delle vere e proprie sintesi dei film che pubblicizzano, ma in ogni caso sono montati con l'intento di dare più stimoli possibili in un arco di tempo molto breve; la probabilità che diventino virali misurata sulle ISC registrate nel corso della visione è dunque evidentemente basata sulla triangolazione tra coerenza, attenzione e risposta emotiva. Al netto della specificità di questa tipologia di prodotto audiovisivo, tale triangolazione delimita in realtà l'ambito entro cui avviene la negoziazione tra le esigenze (e le risorse) della mente umana e il tentativo dei media narrativi di imporre le loro regole su di essa – per tornare alla metafora dell'addestramento animale, tra il semplice metodo del bastone e della carota e il più sofisticato condizionamento pavloviano.

Con questa breve rassegna si è inteso tratteggiare i processi di ordine superiore caratterizzanti la comprensione narrativa, ovvero le dinamiche che governano la rielaborazione in astratto

delle informazioni somministrate dai media narrativi. L'illustrazione più efficace di dove tali dinamiche vadano a collocarsi è probabilmente la chiusura del circolo comunicativo teorizzata da Zadbood et al. (2017) sulla scorta della somiglianza evidenziata tramite un design sperimentale del tipo *speaker-listener coupling* tra l'attività cerebrale di un soggetto impegnato nella fruizione di un racconto in forma orale, quella del parlante che stava in realtà ricostruendo la trama dell'episodio di una serie tv e quella relativa all'esperienza di visione originaria. Per quanto sia corretto, tuttavia, affermare che il dominio del DMN si limiti ai pensieri *internally-oriented*, nel contesto della fruizione/produzione di sequenze narrative questa rete sembrerebbe in effetti svolgere un ruolo di mediazione tra diverse dimensioni: interno ed esterno, memoria e percezione, immaginazione ed evidenza, sé e altro da sé. In virtù della reciprocità degli scambi, il DMN può essere considerato il luogo in cui l'esperienza individuale si rapporta all'esperienza sociale per generare una realtà di senso condivisa (Yeshurun et al. 2021, 187).

Non deve stupire il grado di idiosincrasia che caratterizza l'implementazione di alcuni protocolli universali (di default?) quali la produzione di *predictive e bridging inferences* e la scrematura delle informazioni pertinenti alla costruzione di una trama. Il sentimento della coerenza narrativa è tarato nel corso della vita di ciascuno sia sulla propria storia sia sulle conoscenze, credenze e narrazioni condivise all'interno della propria nicchia: il sincronismo intersoggettivo correlato a un'omologia sul piano interpretativo e/o dell'*engagement* può istruire allo stesso tempo circa la maniera in cui è strutturata una certa narrazione e i meccanismi *top-down* che tendono a ridurne la complessità, ma esso rappresenta anche e in primo luogo un indice di affinità culturale, valoriale e perfino caratteriale (ivi, 189-190). Per quanto possa suonare paradossale, «the recent bio-culturalist and Neo-Darwinist view states that when we believe we are telling our own story, we are actually telling the story of millions of other individuals» (Calabrese 2023, 20): anche in questo caso, è tutta una questione di connessioni, quelle che determinano lo sviluppo filogenetico e ontogenetico del pensiero narrativo legando nel tempo e nello spazio gli individui e le comunità.

***Understanding comics, understanding minds:* la forma-fumetto come modello epistemologico**

2.1. Modelli di modelli

In tema di comprensione narrativa, bisogna riconoscere come la critica letteraria abbia anticipato per via intuitiva molte delle nozioni che è stato possibile accertare successivamente in forza del metodo scientifico. Nel quarantennale della sua pubblicazione è possibile, per esempio, rileggere il classico di Peter Brooks *Reading for the Plot* come un'ingenua speculazione sull'interesse del cervello proattivo per la globalità della trama: «Raccontare significa porsi nei termini di un finale imminente» (Brooks 1995, 57); «Siamo in grado di decifrare i momenti attuali – in letteratura e, per estensione, nella vita stessa – e di coglierne il senso narrativo solo in quanto anticipiamo la forza strutturante di quei finali che retrospettivamente conferiranno loro ordine e rilevanza nell'ambito di una trama» (ivi, 103); «Gli inizi suscitano un'intenzionalità anche nella lettura, [...] la narrazione deve tendere verso la sua fine, ricercare la propria illuminazione nella sua stessa morte, che deve peraltro essere la morte giusta, il finale corretto» (ivi, 113).

Brooks pone la questione in termini energetici ed erotici (nell'accezione freudiana), ma nell'affermare che la ricostruzione della trama, cioè il *plotting*, si basi sulla consapevolezza di un'implicazione reciproca tra inizio sviluppo e conclusione sta chiaramente alludendo al supporto infrastrutturale fornito da un modello mentale. Oltretutto, sebbene nella trattazione la tensione verso il finale non si traduca nella sua prefigurazione, Brooks tradisce, specie nell'invocarne la "correttezza", la convinzione che l'efficacia della significazione retroattiva non sia assoluta ma si debba misurare non tanto sulle premesse del racconto quanto sulle attese immancabilmente suscitate da tali premesse. Il concetto di anticipazione della retrospizione (ivi, 25), infine, richiama la necessità costante di rimettere in discussione le proprie idee circa la direzione presa dalla storia ma più che altro riferisce della posa emotiva e cognitiva assunta in previsione di questa evenienza.

Ancora più interessante è riconsiderare alla luce del funzionamento dello *story brain* le teorie esposte in *The Act of Reading* (1978) di Wolfgang Iser, che come Brooks ragiona sulla macrostruttura dei testi letterari, però nell'ottica della loro comprensione. Il presupposto di Iser è l'indisponibilità del testo a trasmettersi integralmente, contraltare della meno ovvia aspirazione al controllo del cervello umano: quello del lettore è dunque un punto di vista

mobile che, inoltrandosi nella sequenza narrativa, contempla in ogni momento un orizzonte futuro di aspettative e un orizzonte passato di ricordi (Iser 1987, 175). L'avanzamento modifica entrambi in maniera continua e concomitante: una dialettica di protensione e ritensione, nelle parole del fondatore della Scuola di Costanza; una meccanica di anticipazione e revisione, secondo il lessico dei neurocognitivisti contemporanei.

Le analogie tra le teorie di Iser e modelli quali l'*event segmentation theory* (Kurby e Zacks 2008) non si fermano qui: Iser coglie infatti la natura inferenziale del processo, introducendo la nozione di *blank*, lo spazio interstiziale che viene a definirsi tra i segmenti testuali in mancanza di connessioni esplicite, uno scarto da colmare per via immaginativa (Iser 1987, 266). Un altro concetto chiave nelle riflessioni di Iser sulla letteratura è appunto quello di immagine mentale, ambiguo perché compromesso dall'uso metaforico di una serie di categorie prese in prestito dalla critica artistica e dalla psicologia della Gestalt, ma allo stesso tempo pregno di una certa consapevolezza delle proprie elaborazioni mentali. Lo studioso tedesco sostiene che i testi narrativi offrano al punto di vista errante la possibilità di assumere di volta in volta una diversa prospettiva sugli eventi raccontati, stabilendo un nesso analogico tra comprensione e percezione; la combinazione delle rappresentazioni mentali risultanti da tale processo confluisce in un'immagine multiprospettica che viene aggiornata mediante approssimazioni successive. Parte integrante di tale disegno comprensivo e presupposto stesso dell'operazione di sintesi sono i nessi che suppliscono all'indeterminatezza costitutiva dei *blanks*: i "vuoti" stimolano, in quanto tali, atti di rappresentazione suppletivi specificamente finalizzati a garantire la coerenza dell'insieme.

Paradossalmente, riflettere sulla precocità di *The Act of Reading* dopo aver considerato separatamente i fenomeni cognitivi che Iser confonde, per lo meno sul piano terminologico, può risultare utile proprio in virtù di tale confusione. Del resto, l'organicità del discorso di Iser si basa su un dato generale incontestabile: i segnali testuali – compresi i *blanks*, seguendo un'affermazione di Merleau-Ponty secondo cui «la mancanza di un segno può essere un segno» (ivi, 249) – attivano le conoscenze pregresse del lettore, moltiplicando i riferimenti che andranno poi a integrarsi in modelli virtuali. Vale la pena chiedersi come si presentino alla mente tali costruzioni, ovvero con quale grado di astrazione.

Iser porta l'esempio della delusione dello spettatore di un film tratto dal romanzo che ha appena letto ("Non è come l'ho immaginato") per spiegare la contrapposizione tra immagine ottica e immagine mentale (ivi, 210-211): la pregnanza concettuale di quest'ultima ne intaccherebbe il nitore, poiché anche le sembianze di un personaggio ricostruite sulla scorta di

una descrizione dettagliata sarebbero in realtà selezionate sulla base di un criterio di significanza. Sebbene il ragionamento non convinca del tutto, è importante sottolineare come Iser non neghi una qualità ottica alle immagini mentali. In effetti, le neuroscienze supportano l'ipotesi che le rappresentazioni mentali sollecitate dal linguaggio verbale siano piuttosto concrete.

Il design sperimentale più utilizzato per ottenere un riscontro in questo senso consiste in un semplice *sentence-picture verification task*: il partecipante legge una frase in cui si nomina un oggetto al quale è attribuita in maniera implicita una certa caratteristica visuale (caratteristica che di per sé non identifica l'oggetto, s'intende) e subito dopo è chiamato a riconoscere lo stesso oggetto, ora decontestualizzato, ritratto in un disegno o una fotografia; ebbene, il tempo di risposta è decisamente più rapido nel caso in cui l'immagine riproduca la caratteristica sottintesa dal contesto della frase. Adattando e ripetendo il test, il risultato è stato confermato in relazione a forma (Zwaan et al. 2002), movimento (Zwaan et al. 2004), visibilità (Yaxley e Zwaan 2007), distanza (Vukovic e Williams 2014), dimensione (de Koning et al. 2017) e colore (Hoeben Mannaert et al. 2017). Sembrerebbe insomma che le immagini mentali suscitate dagli stimoli verbali si qualificano per vividezza e abbondanza di dettagli. L'impressione di Iser, corroborata dal confronto impari con l'immagine filmica, trova dunque fondamento in una perdita di definizione successiva, dovuta cioè al trasferimento dell'immagine dalla memoria di lavoro a quella a lungo termine; a ogni buon conto, non subisce lo stesso trattamento anche il frame cinematografico?

Una prima riflessione riguarda l'automatismo del processo immaginativo: il *visual thinking* anticipa in prospettiva filogenetica l'espressione linguistica, che di fatto costituisce un livello di intermediazione ulteriore tra cervello e realtà (Damasio 2018, 61); in altre parole, lo sviluppo del sistema nervoso ha comportato una sofisticazione e non un superamento dell'originale processo di mappatura del mondo fenomenico, che continua appunto a basarsi sull'allestimento di rappresentazioni mentali degli eventi esterni e interni all'organismo. D'altronde l'immaginazione rappresenta un'imprescindibile risorsa cognitiva anche sul piano conscio: secondo le dichiarazioni rilasciate dai partecipanti, per esempio, visualizzare lo yacht all'interno dello studio dell'analista e il sorriso dell'arachide canterina è servito loro a normalizzare le situazioni paradossali abbozzate dagli stimoli testuali nell'ambito di entrambi gli esperimenti citati nel primo paragrafo (Nieuwland e van Berkum 2006, 1109).

Se è vero che l'esperienza quotidiana passa in gran parte per lo sguardo, bisogna pure considerare la natura sinestetica delle nostre percezioni; come se non bastasse, tali percezioni

dipendono spesso dall'azione: la limitatezza del campo visivo, ad esempio, viene compensata dal movimento degli occhi, della testa e dell'intero corpo nello spazio circostante. Ebbene, le immagini mentali integrano tutto il comparto esperienziale senza limitarsi all'evidenza ottica. L'*embodied cognition* si fonda su una serie di rilevamenti indiscutibili: in particolare, è stato osservato come le rappresentazioni, siano esse segniche o mentali, attivino i circuiti neurali di competenza sensomotoria. A torto si è creduto che fossero le correlazioni simboliche a guidare la comprensione, quando invece, in base al dato contestuale, persino i concetti astratti possono essere messi a fuoco attraverso simulazioni sensomotorie, a dimostrazione della permeabilità reciproca delle due sfere referenziali (Zwaan 2016).

The Immersed Experienter Framework: il nome scelto dal cognitivista Rolf Zwaan per designare la sua teoria della comprensione linguistica incarnata è decisamente eloquente (Zwaan 2004). Che differenti segmenti testuali offrano diverse prospettive attraverso cui approcciarne i contenuti semantici è qui un'affermazione da prendere alla lettera: in chiave narratologica, il lettore utilizza la prospettiva per situarsi virtualmente nello *storyworld* e spostarsi al suo interno man mano che la trama si dipana, ancorandosi quando possibile a un personaggio o a un centro deittico vuoto (Caracciolo 2011). La mancanza di riferimenti specifici non impedisce all'immaginazione di compensare; al limite, si renderà necessario simulare una prospettiva che in forza della sua virtualità trascenda limiti e bias dell'esperienza diretta, come sempre accade nel caso in cui il racconto prenda una piega controfattuale.

Anche l'informazione sensomotoria ha infatti un valore predittivo. La nostra conoscenza di molti fenomeni fisici, ad esempio, si basa più sull'*embodiment* che sull'apprendimento nozionistico, motivo per cui abbiamo aspettative piuttosto precise su come i corpi si comportino nello spazio: la trasgressione di quella che gli psicologi chiamano *naïve physics* è una costante del genere fantastico che impatta sulla psiche in maniera del tutto peculiare, con ricadute sul piano emotivo e del senso (Caracciolo 2015). Più in generale, si può dire che ogni aspetto di una simulazione incarnata partecipi, almeno in potenza, alla costruzione del *situation model*, che in un certo senso ne rappresenta lo sviluppo quadridimensionale.

A precedere la nozione integrata di *situation model* è la distinzione tra *frame* e *script*, a sua volta basata sulla teoria gestaltiana degli *schemata* (Calabrese 2023, 10-12). Mentre il *frame* è un modello che si applica a oggetti e rapporti statici per classificarli su base situazionale, lo *script* compendia i processi dinamici, permettendo di ipotizzare la loro evoluzione nel tempo; il *frame* circoscrive l'ambito, mentre lo *script* articola la successione degli eventi: in altre parole, l'uno opera nel dominio della semantica e l'altro in quello della sintassi. Tale

separazione, che si riflette nell'opposizione delle aree cerebrali di pertinenza (emisfero destro vs emisfero sinistro) e nell'organizzazione teoretica della memoria dichiarativa (memoria semantica vs memoria episodica), non può essere negata, se non a fronte delle prospettive aperte dalle varie ipotesi sulla simulazione incarnata e sulla mente predittiva sembrerebbe che la tendenza ad associare e anzi a sovrapporre *script* e *frame* sia preponderante.

Si pensi alla proverbiale madeleine di Proust: un oggetto inerte che viene manipolato «meccanicamente», smozzicato e lasciato ammorbidire nel tè, portato alla bocca e infine gustato; un oggetto che stimola contemporaneamente più sensi e sollecita un'emozione positiva e ineffabile, secondo una combinazione che dipende dal protocollo appena messo in atto; un oggetto e una serie di azioni, dunque, che si possono ricollocare nel tempo e nello spazio, evocando situazioni e personaggi diversi da quelli coinvolti nello scenario presente: è domenica mattina, a Combray, vado nella stanza da letto della zia Léonie per salutarla prima della messa ed è lei a offrirmi un pezzetto di madeleine inzuppato nel suo tè (ma perché questa strana felicità?); un'immagine mentale in quattro dimensioni che ne richiama altre, statiche e dinamiche, astratte e concrete, intelligibili e misteriose, le quali si dispongono in una sequenza che è già racconto. Allineando il nostro punto di vista a quello del narratore, insomma, potremmo concludere che la madeleine contenga *in nuce* la catena memoriale che ingrossa la trama della *Recherche*.

Ma torniamo pure alla teoria: un *situation model* è una struttura consequenziale che, integrando l'informazione semantica, predispone la creazione di nuove rappresentazioni per via inferenziale. *Predictive* e *bridging inferences* arricchiscono dunque il patchwork di immagini mentali in cui si riassume l'esperienza estetica e cognitiva del lettore; individuato il meccanismo generativo, non c'è motivo di dubitare che la ricchezza delle immagini funzionali al completamento della sequenza narrativa sia inferiore a quella delle immagini che traspongono le parole del testo. Per quanto riguarda i *blanks*, Iser punta il focus su una casistica esemplare, ma non eccezionale: banalmente, più netta è la discontinuità del discorso narrativo e maggiore sarà lo sforzo cognitivo necessario a procedere a una sintesi; alla stessa maniera, la varietà d'interpretazioni incoraggiata dal carattere intrinsecamente equivoco di qualsiasi ellissi di una certa ampiezza presenterà un suo corrispettivo anche sul piano della produzione di immagini mentali.

A posteriori, si potrebbe affermare che la mobilitazione immaginativa di cui rende conto *The Act of Reading* sia più effettiva di quanto la formazione da teorico del suo autore lo legittimasse (probabilmente) a credere. Soprattutto, l'insistenza sul bisogno di combinare le

prospettive e armonizzare le immagini mentali – specificherei: stabilendo nessi di significato e selezionando di conseguenza le informazioni – postula di per sé l'integralità dell'artefatto immateriale che si sostituisce al testo nella memoria del lettore: una visione caleidoscopica che dissimula l'origine testuale o inferenziale delle sue componenti e permette a quei motivi che rafforzano la coerenza della trama di risaltare, così che possano guidare l'occhio della mente nelle sue ricognizioni. Se da un lato la «povertà ottica» delle immagini mentali prodotte nel corso della lettura è spiegabile alla luce della loro rilevanza e compatibilità rispetto all'amalgama finale, dall'altro Iser ignora come anche nel caso dei media visuali, tra cui il cinema che egli cita, le immagini originariamente impresse sulla retina si opacizzino e si confondano con rappresentazioni di altra natura al momento di prendere cittadinanza nel cervello dello spettatore.

The Act of Reading, ma anche *Searching for the Plot*, ipotizzano una somiglianza formale tra la struttura di romanzi e racconti e i modi della loro introduzione, suggerendo *de facto* che i testi letterari possano assurgere a modelli cognitivi generali. Quel che è certo è che la narrativa scritta, come pure le singole frasi, esercitino un controllo sul lettore, strutturando *step by step* la loro stessa comprensione, e che ciò non sarebbe possibile se non replicassero i protocolli di base della cognizione e della memoria umana, riconducibili a mio avviso a due macrocategorie formali: linearità e translinearità. Per quanto possa suonare banale, un testo narrativo rimane il prodotto, più o meno raffinato, di una mente umana, quella dell'autore, il cui lavoro viene opportunamente accostato da Iser e da Brooks, nel riaffermare la fondamentale alterità dell'opera letteraria, all'attività di *sensemaking* svolta dal lettore. Come che sia, questi discorsi si possono però applicare a tutti i media narrativi.

Avendo ormai riassorbito tanto il *pictorial turn* quanto il concomitante *digital turn*, si ritiene urgente e necessario convincersi del fatto che siano proprio i media visuali e multimodali ad approssimare in maniera più immediata ed esplicativa il complesso (e la complessità) dei meccanismi cerebrali attraverso i quali ci riappropriamo del mondo e di noi stessi (Calabrese et al. 2021, 92-93). La tesi sostenuta in questa dissertazione è che un medium in particolare si presti più di altri a tratteggiare un modello che riassume in una forma relativamente semplice gran parte delle teorie e conoscenze accumulate sino a oggi sul pensiero narrativo: il fumetto. Medium più freddo della scrittura, per dirla alla McLuhan di *Understanding Media* (1964), ma anche più freddo di quello che viene considerato un suo parente prossimo, ovvero il cinema, il fumetto non solo riecheggia la modalità di rappresentazione più comune e primitiva, l'immagine (Damasio 2018, 24), ma si appella esplicitamente alla fantasia del

lettore perché integri il percepito con altre e nuove immagini. Più in generale, il fumetto si distingue per la tendenza a esibire i propri dispositivi (Postema 2013, 121): l'isolamento grafico delle singole vignette esalta la segmentazione delle sequenze narrative e al tempo stesso l'*iconic solidarity* della pagina (Groensteen 2013, 17-18), ovvero l'effetto di sovradeterminazione indotto dalla compresenza delle immagini sullo stesso supporto materiale. Linearità e translinearità, come si diceva: e in effetti è stato già proposto di utilizzare la forma-fumetto per esemplificare la sequenzialità del discorso narrativo.

È tuttavia la maniera specifica in cui la parte si rapporta al tutto, dal punto di vista plastico e semantico insieme, che mi convince del vantaggio epistemologico di promuovere la forma-fumetto a ipostasi della comprensione narrativa. In questo capitolo si intende avvalorare tale assunto esaminando il profilo tecnico del medium restituito da poco più di cinquant'anni di *comics studies*, con la consapevolezza che questo ambito di ricerca si sia basato a lungo e in maniera pressoché esclusiva sulle risposte del lettore implicito, ovvero sull'ipotesi che ciascun input testuale sia riconosciuto e processato in maniera univoca (Iser 1987, 73-79). Alla luce dei ragionamenti svolti sino a questo punto si pone tuttavia un più che ragionevole dubbio su quale distanza si possa creare tra lettore implicito e lettore reale: di qui il tentativo di comprendere qualcosa di più sul medium fumetto attraverso i test empirici che saranno descritti e discussi nei capitoli successivi.

2.2. Il fumetto: medium e forma

La storia di ciò che viene universalmente definito "fumetto" è poco più che centenaria. Per parecchi decenni nessun intellettuale si è fatto carico di aprire una qualsivoglia prospettiva critico-teorica che permettesse di inquadrare la specificità di un medium in verità ben radicato nella cultura di massa occidentale fin dagli esordi sui supplementi illustrati dei quotidiani, a cavallo tra il XIX e il XX secolo. Si è dovuto infatti aspettare fino agli anni Sessanta perché i problemi posti dall'operato dei *cartoonists* suscitassero l'interesse di uno sparuto gruppo di osservatori e analisti, per lo più semiologi e sociologi, nei quali i *comics scholars* propriamente detti riconoscono un ruolo di fondamentali apripista. Pur facendo riferimento a un campo di studi oggi ben consolidato, si attribuiscono alla sua recente maturazione la frequente difficoltà di assolvere a un'indiscutibile vocazione interdisciplinare e un certo grado di improvvisazione metodologica, per non parlare del generale disaccordo sulla definizione stessa dell'oggetto di analisi.



Fig. 1. Strip inaugurale della serie *Yellow Kid* di Richard Felton Outcault, datata 25 ottobre 1896

Una questione ancora irrisolta pertiene alla genesi del medium e al rapporto con i suoi antecedenti antichi e moderni. Constatando che l'esplosione del fenomeno *comics* in seno al boom della carta stampata negli Stati Uniti di fine Ottocento non sia stata determinata dall'introduzione di una nuova tecnologia e che per di più i dispositivi semiotici utilizzati da quello che la *vulgata* addita come il primo “vero” fumetto della storia, ossia la serie *The Yellow Kid* di Richard Felton Outcault, non fossero inediti, è difficile stabilire *cosa* sia stato prodotto in quello specifico contesto prescindendo da *come* ciò sia potuto avvenire. In altre parole, nel momento in cui è stata riconosciuta ai fumetti delle origini un'identità meritevole dell'imposizione di un nome (*comics* o *funnies*, letteralmente “cose divertenti”), ciò è avvenuto sulla spinta di un processo di standardizzazione determinato da modalità di produzione, distribuzione e consumo che non hanno avuto precedenti nell'evoluzione dell'arte sequenziale e dei linguaggi visuali. Questi concetti, da attribuire l'uno al fumettista Will Eisner (Eisner 1997, 7) e l'altro al cognitivista Neil Cohn (Cohn 2012, 92), sono due delle macrocategorie usate per illustrare come il fumetto rappresenti una configurazione particolarmente saliente di forme espressive che trascendono il medium e, anzi, si manifestano variamente in un panorama espanso dal punto di vista sincronico e diacronico.

Lo sviluppo dei *comics studies* sembra essere insomma caratterizzato da una mancata conciliazione tra le istanze dei formalisti duri e puri e le analisi di sociologi, mediologi e culturalisti (Di Paola 2019): da un lato un approccio che tende ad astrarre e generalizzare, alienando i meccanismi dai testi, dall'altro un'impostazione che vincola lo studio delle qualità espresse e inespresse del medium alle sue manifestazioni storicamente determinate. Al netto delle accuse di riduttivismo, i formalisti corrono in effetti il rischio di disperdere la nozione stessa di fumetto in una collezione di pattern di funzionamento adattabili a oggetti mediali di varia natura. All'opposto, ci si domanda se esista una forma-fumetto radicata nel percorso evolutivo di un medium che esprime la sua unicità anche e soprattutto nella capacità di assorbire altri linguaggi visuali e di rispondere in maniera fattiva alle sollecitazioni provenienti dagli ambienti mediali circostanti, come pure dall'immaginario collettivo che permea l'uno e gli altri (ivi, 315-340).

Come ho lasciato intendere *supra* e argomentato anche in altre sedi (Mirizzi 2023, 180), prediligo una definizione operativa secondo la quale «A comic is what has been produced under the definition of a 'comic'» (Barker 1989, 8); per quanto possa apparire tagliata con l'accetta, infatti, questa affermazione è perfettamente conciliabile con un framework complesso quale il modello della “doppia nascita” dei media (Gaudréault e Marion 2005) se si è disposti a riconoscere nella designazione di un'etichetta universalmente accettata l'atto culminante di un lungo processo di incubazione in tre fasi (*appearance*, *emergence* e *constitution*). Una volta circoscritto l'ambito dei riferimenti testuali, si intende dunque procedere a una rassegna delle principali teorie di matrice formalista partendo dalla tassonomia proposta da James Hatfield nel suo *Alternative Comics* (2005), dunque nell'ambito di un efficace tentativo di inquadramento di quello che può essere considerato un vero e proprio cambio di paradigma nella storia del medium, ovvero l'inizio di una fase contraddistinta della fortuna degli autori indipendenti e del formato graphic novel (e.g. Calabrese e Zagaglia 2017).

Hatfield non guarda alle singole componenti ma alla natura delle relazioni tensive da queste intrattenute (Hatfield 2005, 32-67). In particolare, egli si sofferma su quattro tensioni: una fra i codici, ovvero tra immagine e parola; una tra la singola vignetta e tutte le altre, disposte in successione ordinata; una tra la sequenza e la superficie su cui le vignette sono compresenti; una tra l'esperienza di lettura e il supporto materiale. Una maniera di ripensare alla proposta di Hatfield è, a mio modo di vedere, quella di guardare all'articolazione interna della vignetta, ai nessi lineari tra le vignette, al conflitto tra strutture sequenziali e tabulari e al più generale

divario fra l'immaginazione del lettore e la fissità del testo nella sua dimensione materiale. Se quest'ultimo informa per forza di cose le altre tre tensioni, ritengo sia la terza (sequenziale vs tabulare) a fornire la chiave di accesso alla forma-fumetto.

2.2.1. La pagina come campo totale

Nel 1964 Marshall McLuhan coglie una somiglianza cruciale tra il quotidiano e il fumetto, la cui prima incarnazione è non a caso la *sunday page*: entrambi presentano una configurazione a mosaico visibile a colpo d'occhio e potenzialmente navigabile, per così dire, “a sentimento” in vista di una ricomposizione finale (McLuhan 1986, 185). È però Pierre Fresnault-Deruelle a introdurre il concetto di tabularità (Fresnault-Deruelle 1976), ovvero la spazialità della pagina che ospita il fumetto: meglio ancora, di cui il fumetto dispone. La storia del medium è infatti essenzialmente condizionata dall'area che il fumetto può coprire, a seconda dei formati e dei supporti, poiché è sua prerogativa distribuire le singole componenti su tutto lo spazio utilizzabile. Il ragionamento si può estendere alla tridimensionalità del libro o del comic book, come pure alla “tela infinita” messa a disposizione dalle tecnologie digitali (McCloud 2018, 446-447), ma vale la pena svilupparlo riferendosi alla continuità materiale della pagina (al limite della doppia pagina).

Guardando alla pagina come al dominio d'elezione del fumetto, sia in termini simbolici che concreti, se ne può apprezzare una vicinanza alla pittura e all'architettura che altri media narrativi approssimano solo in alcune condizioni o usi specifici: si potrebbe ad esempio pensare alla poesia visiva, o alla costruzione del frame cinematografico. La pagina può ospitare una singola vignetta o un insieme di vignette – non a caso Will Eisner la designa come meta-vignetta (Eisner 1997, 65) e Thierry Groensteen definisce la selezione spaziale occupata da immagini e parole *hyperframe* (Groensteen 2013, 30) – ma il risultato non cambia: indipendentemente da quale sia la sua composizione interna, infatti, essa si presenta *in primis* come un'unità visuale assolutamente compatta e, in quanto tale, conserva un grado minimo, comunque variabile, della disorganizzazione onnicomprensiva tipica dell'icona. Per utilizzare ancora la terminologia di McLuhan, la pagina a fumetti si configura quale campo totale in cui si osserva la compresenza sincronica di una serie di elementi interagenti, disponibile a un'esperienza di fruizione panottica, ovvero simultanea, che in un secondo momento lascia l'occhio libero di spostarsi tra le singole parti.

Prima di *The Yellow Kid*, il personaggio eponimo non è che una delle tante comparse della serie illustrativa *Hogan's Alley* (Fig. 2a): ampie vedute urbane affollate di personaggi

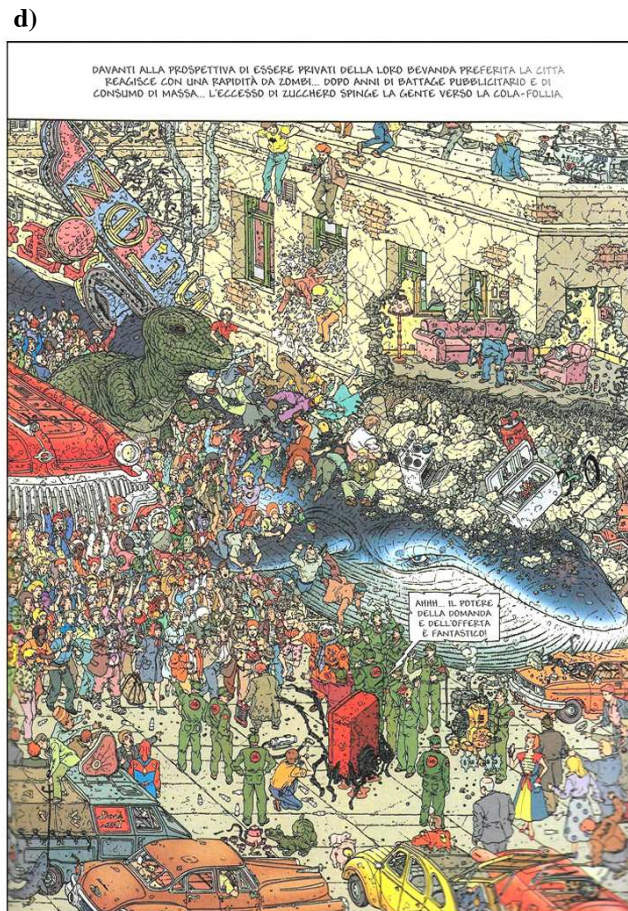
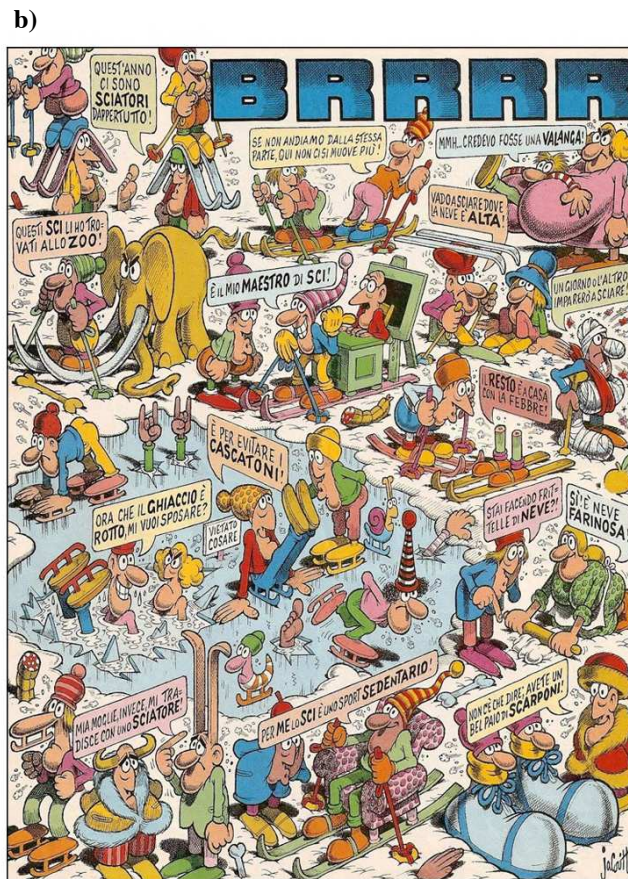
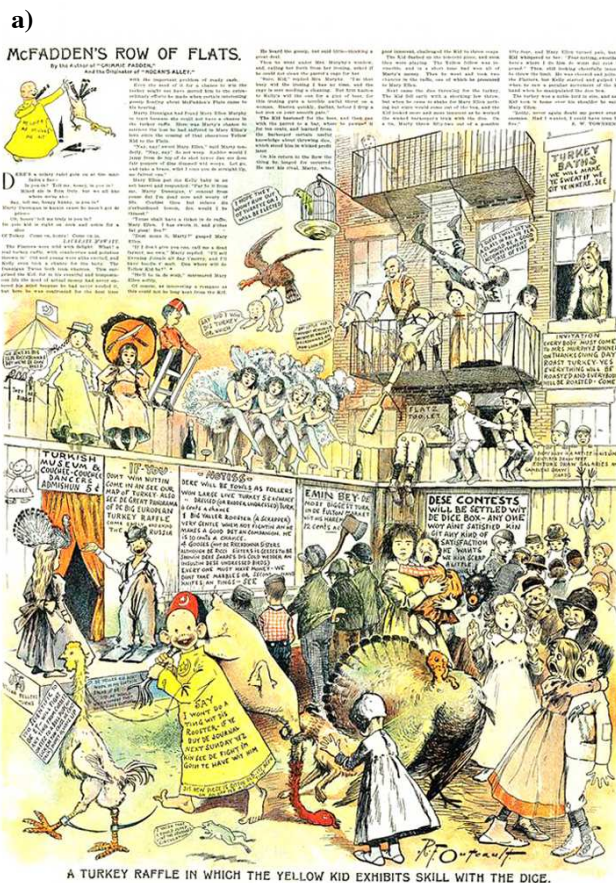


Fig. 2. In alto: una *sunday page* di *Hogan's Alley* datata 22 Novembre 1896 e una tavola di Jacovitti risalente al 1957. In basso: *splash pages* tratte da un episodio del 1974 di *Little Annie Fanny* (disegni di Will Elder su layout di Kurtzman) e dal fumetto *Bourbon Thret* di Geof Darrow, pubblicato nel 1985.

bislacchi, protagonisti di diverse scenette tra loro contemporanee che per forza di cose vanno lette in sequenza; “lette” anche perché Outcault già associa alle figure delle linee di dialogo. Questa idea compositiva, che ritroviamo in molte tavole di maestri dell’eccesso come Jacovitti (Fig. 2b), Harvey Kurtzman (Fig. 2c) e Geof Darrow (Fig. 2d), i quali nella loro differente appartenenza generazionale attraversano tutta la storia del fumetto, presuppone tanto il concetto di vignetta come unità attenzionale quanto la dinamica di sequenzializzazione grafica di più unità attenzionali. Il superamento della dimensione-vignetta perseguito da tanti autori sperimentali degli anni Sessanta e Settanta, quali Sergio Toppi o Gianni De Luca, è dunque un finto raggiungimento: più precisamente, si tratta del ritorno tardivo a una consapevolezza antica circa il rapporto fondativo tra tabularità e sequenza.

Abituati a pensare alla discorso narrativo come progressione temporale – Brooks *docet* – tendiamo a non riconoscere la maniera unica in cui il fumetto spazializza la sequenza, tranne quando il meccanismo diventa autoevidente: in altre parole, associamo quella che è una singolarità del medium a una serie di escamotage a loro volta piuttosto specifici. Si consideri, ad esempio, l’adattamento a fumetti di *Amleto* realizzato nel 1976 da Gianni De Luca (con la collaborazione di Raoul Traverso): ciascuna tavola corrisponde alla rappresentazione prospettica di un’ampia sala del castello, di uno spalto o di un altro dei luoghi che fanno da sfondo alla vicenda, all’interno della quale le figure dei personaggi si animano attraverso la loro moltiplicazione (Fig. 3); ogni pagina o doppia pagina corrisponde grosso modo a una scena, con un evidente ammiccamento all’unità di tempo, luogo e azione che caratterizza il teatro classico. Se ignoriamo la logica di rimediazione che sta a monte del processo creativo, molte tavole di *Amleto* non appaiono dissimili a livello di impostazione dagli scorci di *Hogan’s Alley*, sebbene De Luca integri e normalizzi il risultato di quel salto concettuale che Outcault si concede la possibilità di esplorare solo *a latere*, in quella sorta di spin-off che è *The Yellow Kid*: ricostruire una progressione temporale dandone una rappresentazione sincronica. D’altronde, la prima, celebre strip della serie, *The Yellow Kid and His New Phonograph* (Fig. 1), si basa sulla ripetizione delle figure su sfondo neutro, senza cornici di sorta.

All’istituzionalizzazione della vignetta quale dispositivo di contenimento e separazione segue la codifica di un’estetica della pagina a fumetti basata sulla compartimentazione dello spazio, tutt’oggi prevalente: è questo il motivo per cui, dopo cinquant’anni, continuiamo ad apprezzare il lavoro di Gianni De Luca in termini di rottura. Più che di estetica credo si tratti,



Fig. 3. Una tavola tratta da *Amleto* di Gianni De Luca (1976).

in effetti, di cosmetica del fumetto, dato che la dimensione tabulare su cui si giocano gli effetti di persistenza non viene meno in nessun caso.

Anche nel regime della vignetta bordata e dello spazio intericonico bianco si possono infatti introdurre espedienti simili a quello utilizzato sistematicamente da De Luca nel suo *Amleto*: nell'analizzare la tensione tra sequenza e superficie, Hatfield cita appunto gli *split panels* (Hatfield 2005, 53), raggruppamenti di vignette che condividono lo stesso sfondo mentre le figure dei personaggi si moltiplicano al loro interno. Anche in questo caso, l'escamotage non è nuovo, ma è stato anzi ampiamente sfruttato da pionieri come Frank King sulla storica serie *Gasoline Alley* (Fig. 4a), lanciata nel 1918. Allo stesso tempo, la rigidità della definizione non rende giustizia alle numerose variazioni sul tema, come quella rappresentata dall'illusione

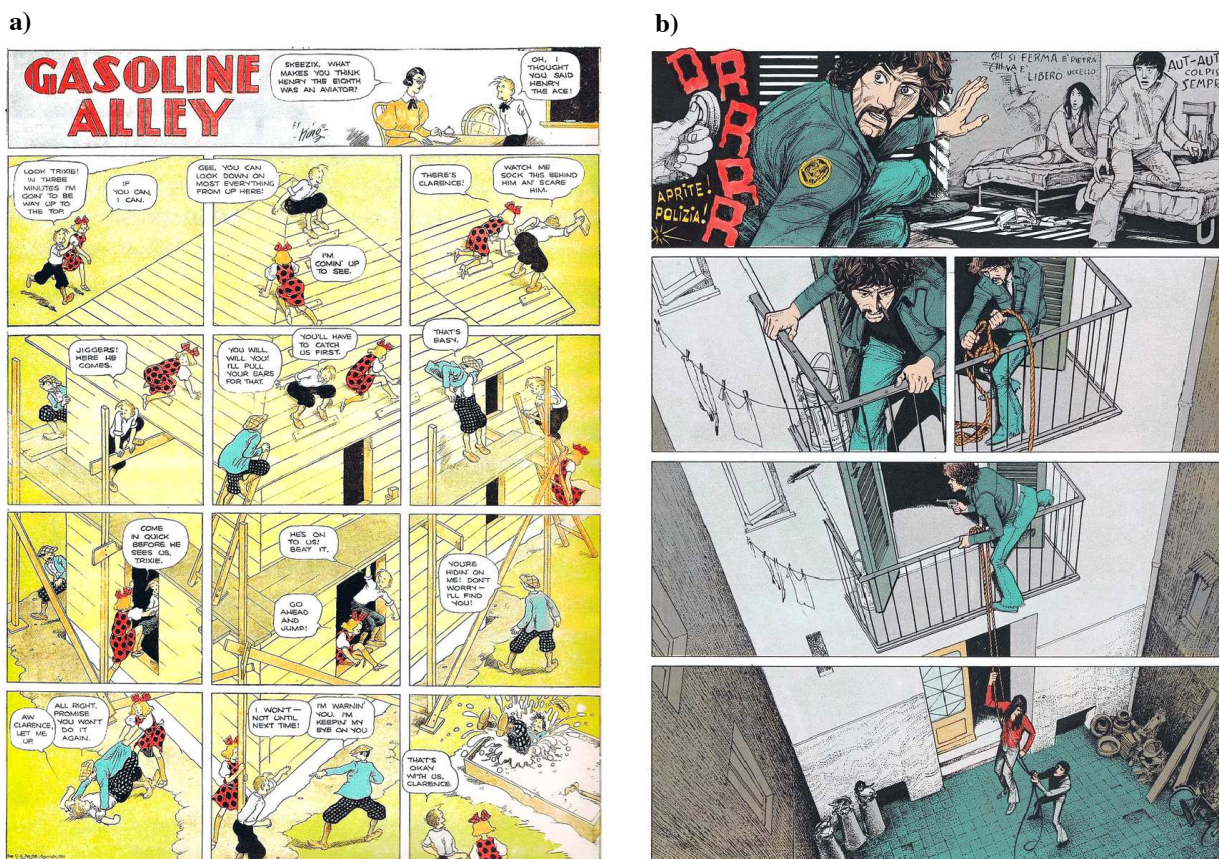


Fig. 4. A sinistra: una *sunday page* di *Gasoline Alley*, datata 22 aprile 1934. A destra: una tavola di Gianni De Luca tratta dalla storia *I terroristi* (1979).

prospettica costruita da De Luca in una tavola tratta da un episodio de *Il Commissario Spada* (Fig. 4b). Casistica affine ma che non prevede la ripetizione di alcun elemento è la frammentazione di un'immagine statica, che potrebbe a seconda dei casi suggerire un movimento panoramico su campo vuoto o, in presenza di figure, rallentare/fermare il tempo della storia.

Per restituire un'impressione di continuità o ricomposizione non è però indispensabile che la tavola si basi (integralmente o in parte) su un disegno unico; lavorando sulla tabularità, è possibile articolare le sequenze su rime e ritmi visivi dall'impatto singolare, come bene argomenta Ivan Pintor analizzando le tavole a gabbia fissa di *Tango* (1985-1986), una delle ultime avventure di Corto Maltese (Pintor 2020, 179-180). La scena di dialogo tra Corto e Gómez, per esempio, è impostata sulla ripetizione della medesima inquadratura, la cui identità differenziale produce una sensazione di permanenza che trova un imperfetto termine di paragone solo nella resa del piano-sequenza cinematografico. Ancora, l'iconica sequenza del ballo (Fig. 5) incasella una serie di inquadrature talmente strette da valorizzare per contrasto l'unica visione d'insieme che ci viene offerta, ovvero quella della tavola. «L'uguaglianza delle vignette, la loro regolarità [...] potenzia la sensazione di continuità dei corpi a partire dalla



Fig. 5. Tavola di Hugo Pratt tratta da *Tango* (1986).

proporzionalità del quadro, che sembra premere sulla convergenza del fuori campo nel bianco intericonico» (ivi, 180).

Paradossalmente, il teorico che sembra meno interessato a ragionare sull'unitarietà della tavola è anche, e soprattutto, un fumettista: Scott McCloud, che nel 1993 ha scritto e disegnato il saggio a fumetti *Understanding Comics*, caposaldo della scuola formalista americana. Il suo interesse è specificamente rivolto alla costruzione della sequenza lineare ma, ma a distanza di trent'anni, la sua teoria delle transizioni appare fin troppo astratta finanche dal processo produttivo che permette all'idea di prendere corpo su carta (o su schermo). Se al giorno d'oggi il numero delle pagine è un fattore che limita quasi esclusivamente gli autori seriali, per chiunque pubblici su supporti cartacei il formato di

stampa è ancora il primo parametro a condizionare il lavoro creativo. Le ragioni sono piuttosto ovvie: se da un lato la quantità di elementi utili e la possibilità di dare risalto ad alcuni di essi deve essere valutata in base alle proporzioni della facciata, oltre che ai materiali e alla qualità della stampa, dall'altro il fatto che la lettura sia scandita dal giro pagina ha un peso notevole sull'organizzazione del discorso narrativo (o argomentativo, pensando a opere come *Understanding Comics*).

Thierry Groensteen, nel suo *Système de la bande dessinée* (1999), altra pietra miliare dei *comics studies* di ispirazione strutturalista, distingue nella concezione di una storia a fumetti i processi di *découpage* e *quadrillage*, letteralmente “ritaglio” e “quadratura”, con riferimento, nell'ordine, alla selezione dell'informazione e alla ripartizione dello spazio a disposizione (Groensteen 2013, 103-158). Per quanto i responsabili possano essere due persone diverse, sceneggiatore e disegnatore, tali operazioni si ridimensionano vicendevolmente; non è neppure del tutto scontato che la prima preceda la seconda, anche perché le valutazioni di Groensteen, il quale per esempio attribuisce la scelta delle inquadrature alla fase di *découpage*, non sono da applicare alla dimensione artigianale del fare fumetti. Se il principio generale della sua concezione sistemica, a cui lo studioso belga dà il nome di solidarietà iconica, informa allo stesso tempo sia le formazioni sequenziali sia quelle tabulari, l'idea è che la codifica della singola componente, ovvero la vignetta, sia duplice: narrativa in senso lato – per generalizzare ulteriormente si dovrebbe dire discorsiva, se non concettuale – e spazio-topica.

La spazio-topia identifica la vignetta con riferimento a tre parametri: forma, dimensione e collocazione (ivi, 24-102). Al netto delle imposizioni editoriali, che la forma della vignetta si adatti al contenuto o che il bordo assolva una funzione espressiva sono entrambe opzioni subordinate alla disponibilità di spazio sulla superficie della pagina; accade spesso infatti che sia il formato a determinare il racconto e non viceversa, secondo una dinamica che Pintor definisce inversione retorica (Pintor 2020, 179). Non deve pertanto stupire, anche in questo caso, la precocità della sperimentazione su forma e dimensione delle vignette: passando in rassegna le tavole domenicali di due soli *cartoonists* tra i più celebri di inizio Novecento, Winsor McCay (*Little Nemo*) e George Herriman (*Krazy Kat*) ci si può rendere conto dell'elasticità della composizione tabulare, specie in rapporto a un sistema di rappresentazione ancora molto legato al teatro e al cinema delle origini; nota a margine, non è un caso che McCay e Herriman siano stati tra i primi a esplorare le possibilità della metarappresentazione nel fumetto.

a)



b)

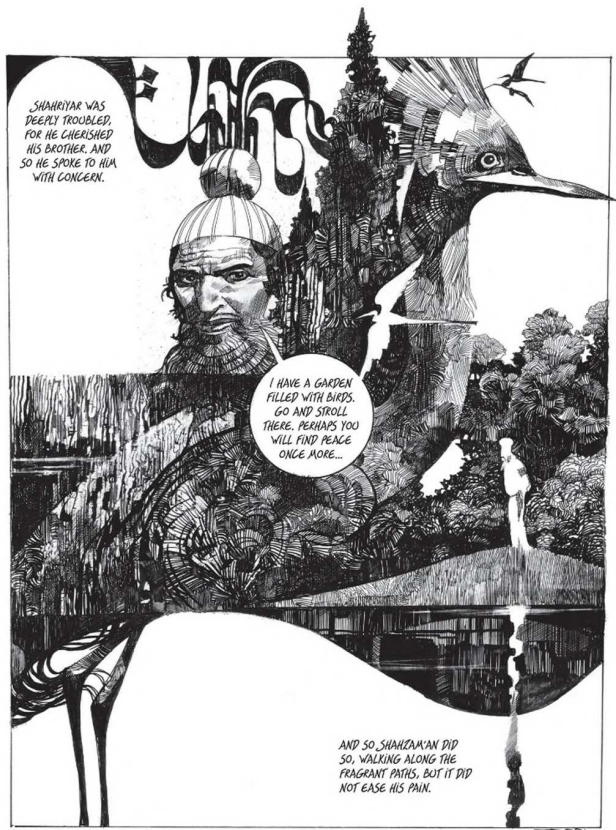


Fig. 6. Una tavola tratta dall'episodio *The Curse* (1985) della serie *Swamp Thing* (disegni di Steven Bissette e John Totleben su sceneggiatura di Alan Moore) e una tavola della *Sharaz-de* di Toppi (1979).

Le caratteristiche geometriche delle vignette, nella loro varietà, rilanciano sempre e comunque l'evidenza dell'unitarietà della tavola. Va da sé che una pagina di *Tango* non possa avere lo stesso appeal di una tavola coeva di *Swamp Thing* (Fig. 6a), ma a mio modo di vedere questi esempi si limitano a rispecchiare due modalità divergenti di affrontare lo stesso problema, ovvero armonizzare un'immagine composita (con ovvie ricadute sul modo di condurre la narrazione). Mi spingo anzi a dichiarare che in questa omogeneità di fondo si dovrebbero poter rintracciare i fondamenti di un'estetica generale del fumetto.

In quest'ottica, i fumetti che aboliscono l'istituto della vignetta, o che per meglio dire si affidano alla capacità del lettore di isolare le parti di una sequenza temporale integrate in un unico disegno, costituiscono un'esposizione addirittura didascalica del rapporto tra tabularità e sequenza. In precedenza ho citato Gianni De Luca e Sergio Toppi; l'esempio più calzante è probabilmente rappresentato dalle tavole di *Sharaz-de* (1979-1981), *opus magnum* di Toppi che vive dell'interazione fattiva tra i codici dell'illustrazione e quelli della narrazione (Fig. 6b): un lavoro, questo, in cui è possibile osservare il riprodursi in una foggia più sofisticata e

consapevole di quel fondamentale corto circuito dal quale hanno tratto profitto le prime incarnazioni del medium (*Hogan's Alley* vs *The Yellow Kid*).

Nonostante lo sforzo di far funzionare le tavole di *Sharaz-de* come illustrazioni, Toppi non può davvero esimersi dall'associare dei vettori agli elementi sequenziali, come accade in maniera sistematica nei fumetti a gabbia regolare: tra le une e gli altri si apre però un ampio orizzonte di possibilità. Come le immagini, non importa che si tratti di disegni, fotografie o fotogrammi, istituiscono i propri centri dell'attenzione attraverso l'individuazione di forme e linee di forza, i contrasti tra luci e ombre (ed eventualmente colori) e le differenze proporzionali e prospettiche, così le pagine a fumetti, lungi dal prescrivere per sé stesse un'organizzazione lineare di evidente derivazione alfabetica, definiscono i propri protocolli di lettura attraverso scelte di design grafico più o meno vincolanti e più o meno convenzionali. Le tavole più complesse del contemporaneo Chris Ware (Fig. 7b), in questo senso, perdono il loro carattere avanguardistico e si limitano a sposare un approccio anarchico alla tabularità che ritroviamo già in molti fumetti delle origini; si pensi, per citare un esempio eclatante, alla serie collettiva *Crazy Quilt* (Fig. 7a), letteralmente “trapunta pazza”, ospitata per alcuni mesi del 1914 dal *Tribune* di Chicago. Quella della vettorializzazione libera è una possibilità connaturata alla concezione della pagina a fumetti come campo totale: inutile star qui a interrogarsi sul perché si sia imposto il “normotipo” che asseconda il senso di lettura occidentale (*Z-path*).

Scriva Barbara Postema: «Comics signal their reading processes, time and again changing the rules of how they are to be read, but simultaneously offering a manual for how to approach them» (Postema 2013, 120). Il punto di Postema è l'evidenza visiva degli elementi con funzione di collegamento o separazione. Se nella critica e nella divulgazione del fumetto è oggi piuttosto comune l'uso del termine montaggio per riferirsi alla costruzione delle sequenze, suggerisco che, sulla scorta della stessa analogia, sarebbe più corretto parlare di *découpage*: il riferimento non è infatti al già citato Groensteen ma ai teorici del cinema degli albori come Louis Delluc, i cui scritti sembrano suggerire, nell'ottica di una contestazione della *continuity* del montaggio hollywoodiano, che il modello francese ed europeo perseguisse un'ideale estetico di segno opposto (Dall'Asta 1992, 50). Se ha senso obiettare che continuità e discontinuità agiscano nel solco di una compensazione reciproca, da un punto di vista operativo il cinema nasce dalla connessione di elementi separati, i fotogrammi, mentre il fumetto procede dal porzionamento di una superficie continua, la pagina. Ritengo inoltre che in italiano la ricontestualizzazione della parola *découpage* sia ulteriormente efficace per il

a)



b)

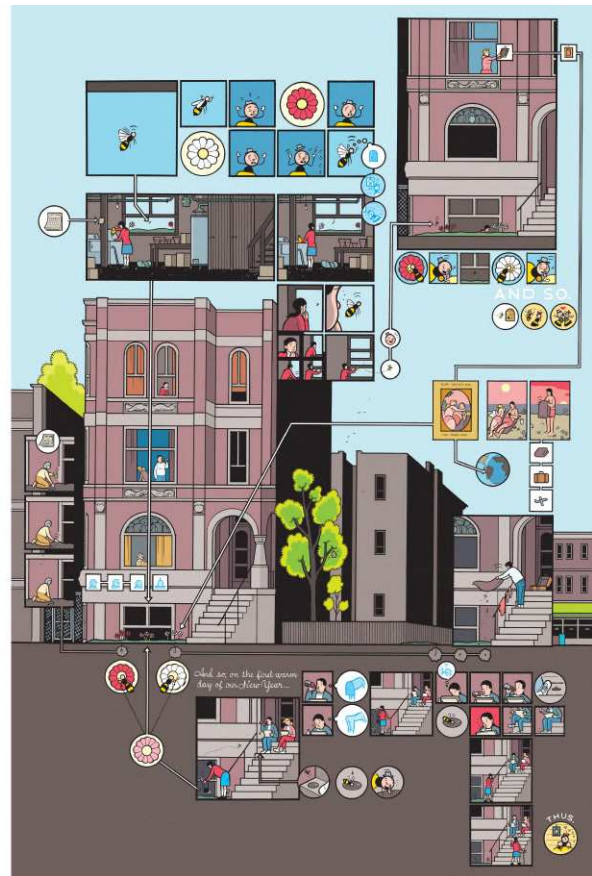


Fig. 7. A sinistra: sunday page della serie collettiva *Crazy Quilt* (17 maggio 1914), cui partecipano, tra gli altri, Outault e King. A destra: tavola di Chris Ware tratta dall'opera *Building Stories*, edita nel 2012.

rimando precipuo all'omonima tecnica decorativa, d'accordo con Ivan Pintor nell'accordare alle associazioni visive una preminenza sulla sequenzialità prescrittiva nel funzionamento delle tavole a fumetti (Pintor 2020, 233).

Nel definire il sistema delle relazioni tra le vignette, cui dà il nome di artrologia (dal greco *arthron*, ovvero "articolazione"), Groensteen fa riferimento alla collocazione reciproca: l'artrologia ristretta riguarda infatti le vignette in successione, mentre l'artrologia generale si riferisce ai rapporti intrattenuti a distanza. In altre parole, questa classificazione è funzionale alla distinzione tra nessi lineari e translineari nell'apparato spazio-topico. Nell'ambito dell'artrologia generale ricade quella che si potrebbe definire l'artrologia della pagina o, meglio, della doppia pagina: Groensteen manca infatti di sottolineare come il principio di solidarietà iconica trovi la sua massima valorizzazione in questa dimensione, poiché nella compresenza le analogie visuali (forme, texture, colori, ecc) risaltano in maniera massimamente evidente, facendo deviare lo sguardo dai tracciati sequenziali e stimolando in maniera varia l'immaginazione del lettore.

a)



b)



Fig. 8. A sinistra: la tavola autoconclusiva di *Waiting* (1996) commentato da Hatfield.
A destra: la tavola tratta dalla storia *Rencontres* (1984) analizzata da Groensteen.

Il primo esempio proposto da Hatfield per discutere il rapporto tra sequenza e superficie della pagina è costituito da una tavola autoconclusiva della serie *Waiting* (Fig. 8a) di Linda Perkins e Dean Haspiel, nella quale si può osservare la sovrapposizione di uno schema verticale tripartito alla serie temporale conforme allo *Z-path* (Hatfield 2005, 48). Un'altra possibilità è dunque quella della vettorializzazione multipla, come argomenta lo stesso Groensteen commentando una tavola di Muñoz e Sampayo tratta da un episodio del 1984 di *Alack Sinner* (Fig. 8b), la quale presenta una meccanica tutto sommato assimilabile a quella di *Waiting*: «If there ia a vectorialization of reading, there is no unidirectional vectorialization in the construction of meaning» (Groensteen 2013, 109). La maggiore complessità della tavola di Muñoz rispetto a quella di Haspiel sta però nella difficoltà di prevedere come il lettore potrebbe gestire il superamento dello *Z-path*, e in questa incertezza riecheggia la fondamentale irriducibilità del campo totale.

Per riassumere, la pagina singola e il suo raddoppiamento rappresentano l'espressione più compiuta della forma-fumetto, o comunque la sua dimensione d'elezione. Al netto della configurazione esteriore, e quindi della presenza di alcune caratteristiche denotative (la squadratura delle vignette, il bianco intericonico, la marcatura dello *Z-path*), una tavola a

fumetti è il risultato di un'opera di *découpage* che trae partito dalla continuità superficiale della pagina: a suo modo, si tratta sempre e comunque di un *crazy quilt* sul quale lo sguardo del lettore si appunta in maniera relativamente libera, in linea con l'affermazione di una radicale *openness* del fumetto (Ahmed 2016).

2.2.2. Logiche sequenziali ed ellissi

Credo si possa pacificamente convenire sul fatto che il fumetto nasca non con l'idea di raccontare storie mediante immagini in successione ordinata – in questo senso vale la pena riferirsi a una più antica e vasta tradizione di *graphic narratives* – ma con quella di rappresentare singoli eventi o catene di eventi che occorressero in intervalli di tempo brevi creando un'illusione di continuità. È del tutto significativo, quindi, che in inglese il termine tutt'oggi in uso per indicare il medium, *comics*, sia reminiscente di una fase in cui le storie a fumetti condividevano il respiro contenuto caratteristico delle barzellette.

Rispetto ai suoi antenati di epoche più lontane, quali potrebbero essere l'arazzo di Bayeux (XI secolo), i *Disegni per la Divina Commedia* di Botticelli (XV secolo) o le serie di Hogarth (XVIII secolo), il fumetto, così come lo incarnano i lavori di Outcault e, decenni prima, quelli di Rodolphe Töpffer e pochi altri avanguardisti, inaugura un modo nuovo di concepire e sviluppare la sequenza. Descrivere questa novità è stata l'ossessione di molti formalisti tendenti a relativizzare le virtù della composizione tabulare, ma non si può negare che la scansione narrativa rappresenti una fondamentale infrastruttura per la comprensione delle opere a fumetti.

La teoria delle transizioni di Scott McCloud è un modello che ha decisamente fatto il suo tempo, ma che pure descrive con una certa precisione schematica l'elaborazione conscia delle sequenze lineari (McCloud 2018, 68-125). Il presupposto di tale teoria è una concezione della vignetta come unità temporale: in altre parole, ciascuna vignetta per McCloud costituisce il punto fermo su una timeline progressiva e al contempo suggerisce che il suo contenuto abbia una durata misurabile in maniera empirica, per esempio sulla base dell'emissione vocale visualizzata dai balloon. La transizione da vignetta a vignetta viene valutata in base all'entità dello scarto temporale che questa andrebbe a rappresentare. McCloud identifica sei categorie, a loro volta gerarchizzabili: l'ultima categoria viene nominata *non-sequitur* e si oppone a tutte le altre perché, appunto, non contempla nessi logici; la transizione da aspetto ad aspetto si oppone alle restanti cinque in quanto unica a relativizzare il passaggio temporale, definendo un'alternanza di dettagli o punti di vista; la transizione da scena a scena, concernente il

binomio spazio-temporale, si oppone infine alle transizioni che descrivono un intervallo di tempo continuo, cioè quella da momento a momento (con identità di azione), quella da azione ad azione (con identità di soggetto) e quella da soggetto a soggetto.

Di fatto, la linearità della sequenza è desunta dalla linearità della lettura, un *bias* che rinvia all'indiscussa influenza esercitata sul medium fumetto dalla cultura alfabetica nelle diverse fasi della sua evoluzione. A ogni modo, McCloud non solo non rende giustizia alla complessità di quello che Groensteen alcuni anni dopo avrebbe chiamato sistema artrologico, in particolare a livello tabulare, ma è anche portato a ignorare le dinamiche translineari della comprensione narrativa.

Per quanto *Système de la bande dessinée* non sia concepito come una risposta a *Understanding Comics*, anche perché gli autori – in maniera quasi paradossale, visto che l'obiettivo dichiarato di entrambi è la descrizione di meccanismi che possano dirsi universali – appaiono molto condizionati dalle produzioni autoctone delle rispettive aree di provenienza, è possibile misurare i limiti delle teorie di McCloud rapportandole alle nozioni introdotte da Groensteen. La visione spazio-topica del fumettista e semiologo americano è per l'appunto ristretta alle modalità di rappresentazione del tempo e all'apprezzamento della solidarietà iconica alla sequenza lineare: le immagini sono giustapposte le une alle altre, le variazioni di dimensione della cornice mettono enfasi sull'aspetto durativo del contenuto, il *découpage* consiste in una mera opera di addizione e sottrazione, ecc; l'unica libertà concessa all'occhio del lettore sembrerebbe quella di soffermarsi più o meno a lungo sulle singole vignette, con una serie di conseguenze sulla loro comprensione. La lacuna più evidente, tuttavia, corrisponde all'esclusione di una qualsiasi forma di artrologia generale. Occorre a questo punto dichiarare i limiti della teoria sistemica di Groensteen: la nozione di artrologia generale è fin troppo generica, come pure l'enunciazione del suo principio fondativo, denominato *tressage* (o *braiding*, cioè "intreccio"), il quale postula un collegamento potenziale tra ciascuna vignetta e tutte le altre su diversi piani scalari (striscia, pagina, doppia, albo, volume, serie) (Groensteen 2013, 145-146).

In un articolo risalente agli anni del suo PhD intitolato *The Limits of Time and Transitions: Challenges to Theories of Sequential Image Comprehension* (2010), Neil Cohn non risparmia da aspre critiche la vaghezza dei concetti più innovativi proposti da Groensteen, ma il suo principale obiettivo polemico rimane McCloud, operando egli entro un orizzonte, quello dei *comics studies* americani, in cui *Understanding Comics* continua a configurarsi come un totem. Cohn è il principale esponente di una corrente formalista radicata nella

neurolinguistica; di base, egli sostiene che il fumetto utilizzi un linguaggio visuale con una grammatica ben specifica, alla cui compilazione ha dedicato gran parte della sua carriera da ricercatore. La teoria linguistica che Cohn applica al fumetto è la grammatica delle costruzioni (e.g. Goldberg 1995), secondo la quale l'organizzazione degli elementi lessicali rispecchia una serie di schemi conservati nella memoria a lungo termine.

Al di là dell'impostazione linguistica del sistema perfezionato da Cohn nel corso degli anni, credo che la sua proposta costituisca un balzo in avanti per almeno due motivi: in primo luogo, per la distinzione netta tra il contenuto semantico e la struttura sintattica della sequenza; in secondo luogo, per la concezione della vignetta, inquadrata nella doppia veste di focalizzatore e compressore concettuale. Cohn attribuisce infatti l'errore di McCloud al fatto che l'informazione temporale sia il prodotto secondario di una più ampia elaborazione di ordine concettuale, comunque confinata sul piano della semantica (Cohn 2010, 134). Il processo di comprensione delle sequenze di immagini, invece, si attesta su almeno tre livelli separati e interagenti, ciascuno bisognoso della definizione di una struttura cognitiva apposita: *situation models* per i contenuti semantici, *narrative constituents* per l'organizzazione sintattica di tali contenuti e *assemblage structures* per la navigazione del layout di pagina (Cohn 2021, 23-56). Si tratta di tre elaborazioni distinte che procedono in parallelo, interfacciandosi, ma che pure non si pareggiano in termini di consapevolezza, né *in fieri* né *a posteriori*.

Cohn sottolinea l'omologia operativa dei processi che descrive, i quali trovano puntuale riscontro nelle teorie su *event cognition* e comprensione del discorso menzionate nel capitolo precedente. La *working memory* opera con il sostegno della memoria a lungo termine, la quale integra attraverso un canale di trasmissione *top-down* le informazioni ottenute attraverso l'esperienza percettiva (fase di accesso) al fine di anticipare lo sviluppo della progressione, semantica narrativa o visuale che sia, per via inferenziale (fase di predizione), correggendo il tiro sulla base delle conferme o delle smentite del dato in entrata (fase di aggiornamento).

Due parole conclusive sullo *Z-path* per esemplificare: esso corrisponde a uno schema normato e normalizzato che il nostro cervello utilizza come riferimento per direzionare lo sguardo in maniera rapida e fluida sulla tavola. Lo *Z-path* può essere subordinato alle preferenze percettive censite dagli psicologi gestaltiani: in molte tavole di Chris Ware, per esempio, può capitare di incorrere in un raggruppamento di quattro vignette quadrate che ripartiscono in parti uguali un'area le cui proporzioni corrispondono a quelle delle vignette che le precedono o seguono sulla stessa striscia (Fig. 9); in questo caso il lettore è portato a leggere in sequenza



Fig. 9. Tavola tratta da *Rusty Brown* di Chris Ware (2019).

le quattro vignette più piccole prima di concentrarsi sulla vignetta più grande alla loro destra, proprio perché le percepisce complessivamente come una serie a sé. Se le vignette più piccole fossero due e non quattro, il rapporto tra le forme non potrebbe dare un input altrettanto concorrenziale sull'ordine da seguire: un'ipotesi è che il lettore segua lo *Z-path*, trovandosi poi costretto ad aggiornare la mappatura mentale della pagina, oppure che riconosca il costruito, che Cohn chiama *blockage*, per averlo già modellizzato sulla scorta di letture passate (Cohn 2013a, 5-6). In base ai miei ricordi, il *blockage* era piuttosto comune nei vecchi numeri del settimanale «Topolino», magari accompagnato da frecce che eliminassero l'ambiguità, ma in generale nelle scuole di fumetto viene consigliato di evitarlo in quanto potrebbe distogliere il lettore dal racconto: la ricostruzione dell'*assemblage* structure, come anche l'elaborazione della sintassi narrativa, si potrebbero dire – adattando al contesto la nozione freudiana – preconsce, ma mentre un'anticipazione erronea circa la struttura della storia porta a una consapevolezza che si stempera in forme di appagamento emotivo o ermeneutico, equivocare l'ordine delle vignette potrebbe solo rendere l'esperienza del lettore meno immersiva. A ogni modo, le tavole dall'aspetto meno convenzionale (si pensi a quelle di

Amleto o di *Sharaz-de*), al costo di uno sforzo iniziale correlato alla mobilitazione di diversi modelli prima ancora che alla frequenza degli aggiornamenti dell'*assemblage structure*, sono subito formalizzate in modo da agevolare la lettura di altro materiale organizzato in maniera simile: il processo di elaborazione in tre fasi, infatti, si affina nel suo reiterarsi ciclico.

Come si è detto, la comprensione semantica e quella sintattica, visuale e narrativa, si relazionano reciprocamente: per esempio, all'identificazione di un personaggio agente segue l'attesa del suo ritorno nelle vignette successive, un'elaborazione di ordine semantico che ha conseguenze sulla performance percettiva e, dunque, sulla definizione dell'*assemblage structure*; questo *continuity constraint* (Cohn 2021, 37) potrebbe agevolare il lettore nel decodificare, tra gli esempi proposti, tanto gli incastri di Chris Ware quanto le tavole prive di cornici di De Luca.

Sul versante della comprensione semantica, la *Visual Language Theory* sposa il già citato modello SPECT di Loschky et al. (2019), i quali promuovono un'omologia tra la fruizione delle narrazioni visuali e l'osservazione della realtà che ci circonda con riferimento alla produzione contingente di *situation models*. Neil Cohn, tuttavia, sostiene con forza la necessità di rendere conto del particolare arrangiamento dei contenuti semantici nei media visuali, ovvero di quella che egli chiama *Visual Narrative Grammar* (VNG): il framework integrativo da lui invocato è invece indicato con l'acronimo PINS, che sta per *Parallel Interfacing Narrative-Semantics Model*. Alla base di tale teoria, oltre al rispecchiamento delle procedure cognitive, c'è il nesso prototipico che lega la dimensione aspettuale della rappresentazione, l'*event state*, alla sua funzione narrativa, che nell'ambito della VNG prende il nome di categoria. Le categorie identificano il posizionamento delle immagini nell'ambito di successioni lineari che *de facto* ne dissimulano l'organizzazione gerarchica: laddove la teoria delle transizioni si limita a descrivere i rapporti istituiti dallo scorrere della lettura, la VNG inquadra le vignette all'interno di insiemi, i *constituents*, che esprimono un network di collegamenti non solo più complessi ma anche più eloquenti circa i modi della comprensione narrativa.

Difficile dare evidenza all'idea senza esporre le nozioni base della VNG, alla cui sistemazione teorica Cohn non ha mai smesso di lavorare; in questa sede farò per lo più riferimento agli articoli *Your Brain on Comics: A Cognitive Model of Visual Narrative Comprehension* (2019) e *Structural Complexity in Visual Narratives: Theory, Brains and Cross-Cultural Diversity* (2019) e alla più recente monografia *Who Understands Comics?* (2021).

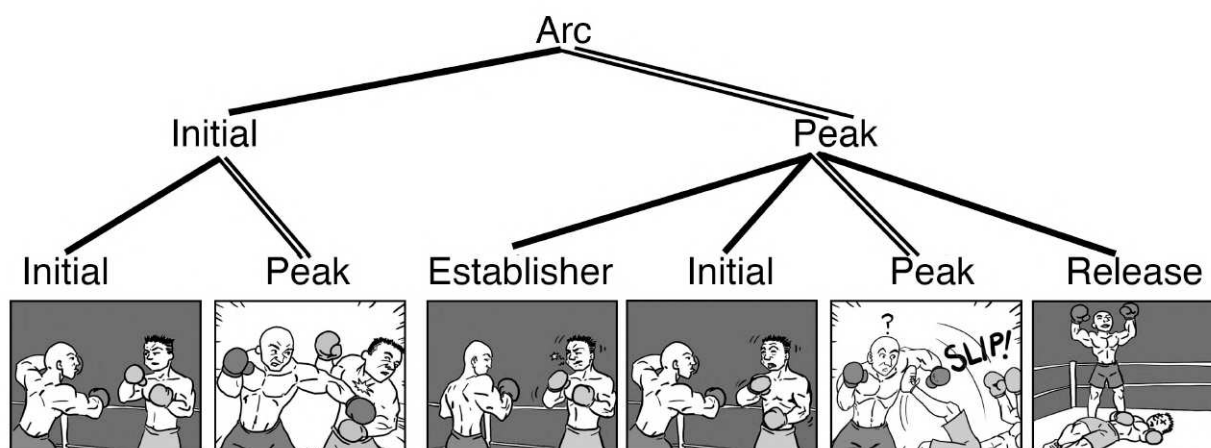


Fig. 10. Esempio di diagramma ad albero basato sullo schema narrativo canonico (disegni di Neil Cohn).

Alla base delle strutture narrative più complesse c'è uno schema narrativo canonico comprendente le quattro categorie fondamentali, definite sulla base delle loro relazioni reciproche: *establisher-initial-peak-release*. A parte i raggruppamenti di vignette che condividono la medesima funzione, è possibile ricondurre i rapporti tra *constituents* indipendenti, denominati archi, alla combinazione canonica; in altre parole, si possono definire archi sempre più ampi e articolati nell'ambito dei quali sono i *constituents* a ricoprire i ruoli di *establisher*, *initial*, *peak* o *release* secondo un meccanismo ricorsivo e gerarchico: la trama costituirebbe insomma l'arco superno, rappresentabile da un diagramma ad albero con sviluppo sul lato sinistro (Fig. 10). Tale conformazione è motivata dalla preminenza della categoria denominata *peak* nello schema canonico: essa corrisponde infatti al climax dell'azione o dell'evento e basterebbe da sola a sostenere il significato dell'intero costruito.

Nessuna categoria, per lo meno sulla carta, è davvero indispensabile alla comprensione: d'altronde, nel modello PINS lo schema narrativo canonico non costituisce altro che una matrice di *predictive* e *bridging inferences*. In ragione del suo valore predittivo l'*initial*, corrispondente all'avvio di un'azione o di un'interazione, è percepita come più rilevante del *release*, deputato alla categorizzazione delle conseguenze di un evento; l'*establisher*, descrivendo una situazione relativamente statica, è invece la categoria più debole dal punto di vista inferenziale e quella più elusiva rispetto al contenuto semantico. Quando la corrispondenza tra categoria e vignetta salta, si configurano le casistiche che Cohn definisce *prolongation*, *conjunction* e *head-modifier schema*: si tratta di infrazioni dello schema canonico a loro volta passibili di modellizzazione nella memoria a lungo termine (Fig. 11).

Un punto fondamentale della ricerca di Cohn, che verrà esplorato meglio nel capitolo successivo, è la specializzazione dei linguaggi visuali: nella misura in cui certe modalità di

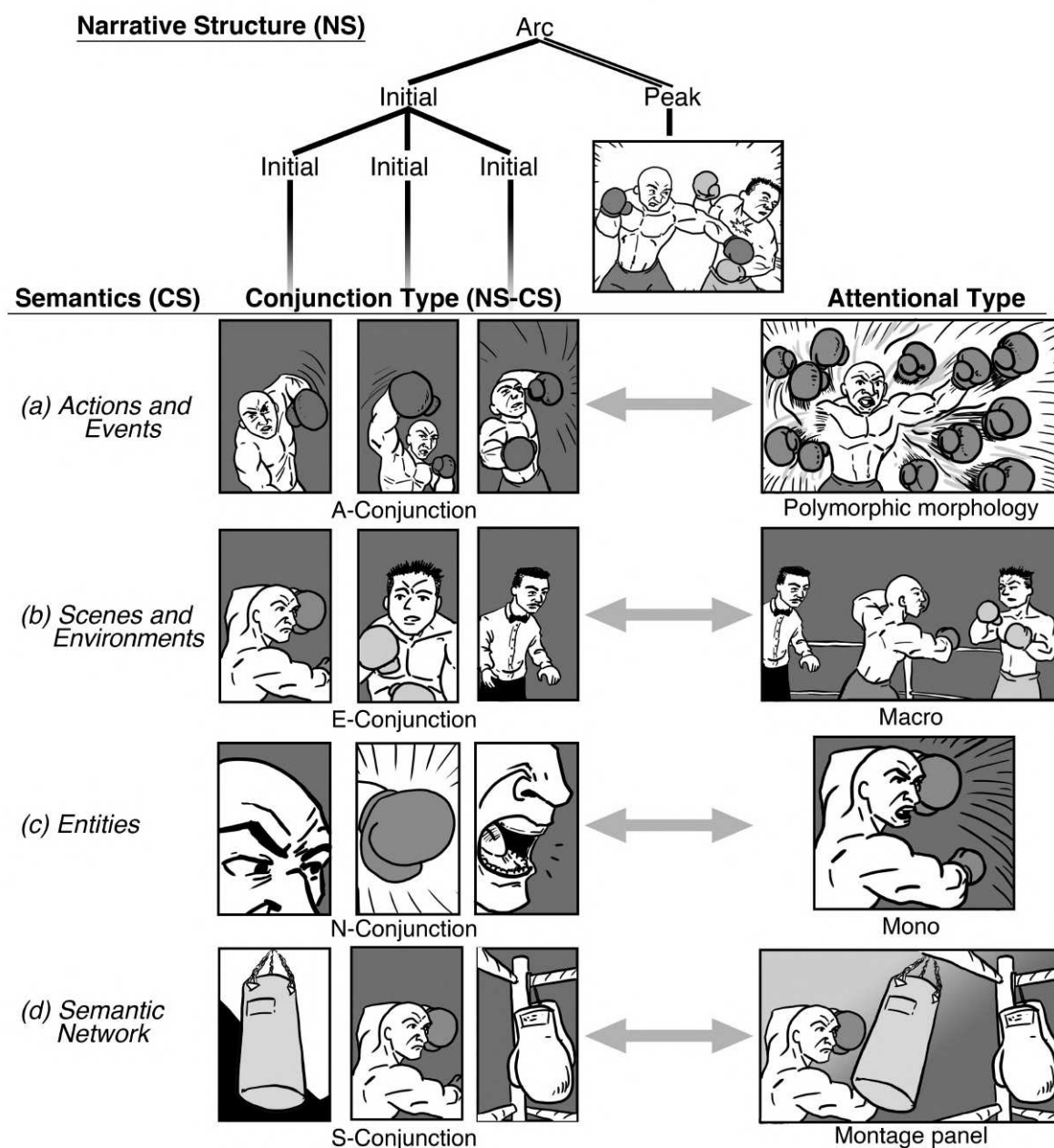


Fig. 11. Esempi di variazioni dello schema canonico (disegni di Neil Cohn)

rappresentazione risultino familiari ai fruitori, questi ultimi procederanno con maggiore agio alla decodifica. Il ricorso alla *prolongation*, alla *conjunction* e all'*head-modifier schema* è sì legato a una differenza di ordine stilistico (analitico vs sintetico), a sua volta connaturata all'appartenenza a diversi ambiti culturali, ma anche all'opportunità di utilizzare più spazio solo per variare il focus attenzionale o caricare la tensione del racconto. Di base, infatti, si tratta di utilizzare un certo numero di vignette concettualmente omogenee per dare enfasi alla durata o alla traiettoria di un'azione (*prolongation*), alla sua iterazione (*A-conjunction*), alla presenza sincronica di diversi elementi nello stesso luogo (*E-conjunction*), ai dettagli di una stessa figura (*N-conjunction*) o a varie allusioni referenziali a un determinato campo

semantico (*S-conjunction*); l'*head-modifier schema* si distingue per la differenza gerarchica tra le componenti del *constituent*, in base alla quale l'elemento subordinato si configura in termini semantici come una ripetizione o una ridondanza.

Senza entrare nel merito di questa tassonomia delle varianti dello schema canonico (che si ripete sempre con qualche modifica nelle diverse esposizioni della teoria), ritengo che la ricerca di Neil Cohn mini alla base alcune convinzioni inveterate sui concetti di sequenza e sequenzialità nei *comics studies*. Mentre Groensteen distingue l'artrologia ristretta dall'artrologia generale, proponendo implicitamente un'idea di concorrenza, oltre che di complementarità, tra un sistema lineare e un sistema translineare, Cohn lavora sulla sola artrologia ristretta per mettere in evidenza la translinearità che le è intrinseca. Questa circoscrizione del campo di indagine, mai dichiarata, ha ovviamente dei contro: la relativizzazione della dimensione spaziale e una visione parziale dell'artrologia generale.

La nozione di *assemblage structure* è tanto preziosa quanto selettiva: utile a definire la questione della vettorializzazione della sequenza sulla superficie della pagina, glissa però su altri aspetti pertinenti alla tabularità. La VNG, invece, pur garantendo quel rigore che manca alla teoria artrologica, contempla una singola tipologia di collegamenti a distanza tra le vignette; d'altronde, come giustamente ammonisce Jan Baetens, la tendenza alla diegetizzazione che caratterizza il fumetto asseconda forme di *cognitive blindness* che ostacolano l'accesso ad altri livelli di significazione (Baetens 2011, 108). Detto questo, la prospettiva insiemistica ridefinisce l'entità della tensione tra successioni di immagini e singole unità, mentre la differenza gerarchica tra le vignette illumina i fenomeni che sono generalmente rubricati come variazioni del ritmo narrativo. La *Visual Language Theory* permette infine di dare un inquadramento nuovo a un problema che i *comics studies* hanno storicamente sovradimensionato, ovvero l'interpretazione ellittica del margine intericonico.

Nella concezione di McCloud, alla rappresentazione di due intervalli di tempo successivi corrisponde la mancata rappresentazione del tempo intercorso: l'elemento grafico che separa le vignette, il *gutter* (letteralmente "scanalatura") o, nella variante *vulgata*, lo spazio bianco, alluderebbe a tale sottrazione. L'ipotesi avanzata in *Understanding Comics*, il cui sottotitolo qualifica il fumetto come *The Invisible Art*, è che il lettore si approcci alla sequenza temporale applicando un principio analogo a quello che nella teoria della percezione prende il nome di *closure* (McCloud 2018, 71-75): è infatti assodato che, a fronte di una visione parziale, il cervello tenda a restituire le forme alla loro interezza, esponendosi al rischio di equivocarle; alla stessa maniera, ciò che non trova spazio nella sequenza verrebbe comunque visualizzato a

livello mentale. Lo spazio bianco, dunque, incarnerebbe un'istanza di completamento e, anzi, di riempimento.

Come già Iser a proposito dei *blanks*, McCloud rinegozia la sua posizione nel momento in cui allude a una sintesi concettuale che superi la tensione tra rappresentazione e implicazione. Non si può certo negare che la sequenzialità del fumetto si basi a tratti sull'illusione di una mimesi (dis)continua (Pintor 2020, 59), tuttavia è la coesione concettuale garantita dal meccanismo di anticipazione e revisione a tenere insieme il racconto, come negli altri media narrativi. Il fumetto, peraltro, non si limita a sollecitare inferenze e ad agglutinare concetti attraverso il dispositivo sequenziale, come si vedrà esplorando, ad esempio, le nozioni di multimodalità e di ocularizzazione. Se però si considera che il cervello umano, come sostenuto nel primo paragrafo, genera una profusione di immagini mentali a supporto delle proprie elaborazioni, è facile comprendere l'origine della convinzione di McCloud; in termini di determinazione, il disegno stesso è latore di un difetto che stimola l'immaginazione in una maniera completamente diversa rispetto all'immagine fotografica.

Sulla scorta di un esempio di transizione da soggetto a soggetto confezionato *ad hoc* (Fig. 12), McCloud sostiene anche che lo spazio bianco conservi in ogni caso l'ambiguità costitutiva delle espressioni ellittiche. Sarebbe dunque questa la virtù più caratteristica del medium fumetto: convincere il lettore di aver visto qualcosa che non è stato rappresentato e che dunque potrebbe essere in qualsiasi momento smentito o ritrattato. Dalla romanticizzazione alla feticizzazione il passo è breve: lo spazio bianco è dunque assunto a simulacro dello speciale coinvolgimento del lettore promosso dal fumetto, oltre che di una suggestione che apparterrebbe a questo specifico medium e a nessun altro.

In primis, pur riconoscendo il valore dell'intuizione di McCloud, occorre delegittimare una volta per tutte la teoria della *closure* in quanto inadatta a illustrare il modo in cui la comprensione globale sostenga la comprensione locale. D'altro canto, la spiegazione fornita dalle neuroscienze, consistente in una combinazione di processi *front-end* e *back-end* finalizzata alla produzione di inferenze, ha una validità transmediale. In linea di principio, dunque, la gestione cognitiva delle ellissi nel fumetto non avrebbe nulla da dire sul funzionamento particolare del medium. Al di là di ciò, sono numerosi gli argomenti che smontano la presunta equazione *gutter-gap* (e.g. Baetens 2020), tutti riconducibili alla considerazione della vignetta come selettore attenzionale.

Proviamo a esaminare la questione alla luce dell'ordinamento gerarchico dello schema narrativo canonico. Lo sforzo inferenziale – nello specifico quello investito nella fase di



Fig. 12. Tavola tratta da *Understanding Comics* concernente al tema della *closure*.

aggiornamento della *cognitive structure* – è direttamente proporzionale alla salienza della categoria soppressa. A livello cosciente, dunque, la trasgressione del modello mentale potrebbe addirittura non essere registrata nel caso in cui l’elisione interessi l’*establisher* o il *release*; in linea di massima, anche le varianti dello schema canonico comportano un dispendio cognitivo equiparabile e sono soggette al medesimo trattamento. Il *peak drop*, al contrario, configura un’ellissi che potrebbe mettere in relativa difficoltà il lettore (e. g. Blomberg e Cohn 2022). Tutto questo senza neppure tenere conto del *continuity constraint* operante a livello semantico: esso supporta la revisione dei *constituents*, così come la struttura

narrativa sostiene la comprensione dei nessi metaforici e metonimici (cfr. Cohn 2019b). È quest'ultimo, peraltro, il caso dell'esempio proposto da McCloud.

Consideriamolo pure come un caso prototipico di *peak drop*, anche se la combinazione campo lungo-onomatopea richiede al lettore un apporto inferenziale aggiuntivo che logicamente precede l'aggiornamento della *cognitive structure*. L'immagine dell'urlo che aleggia sulla città richiama quella di un uomo che soffre, la quale si sovrappone all'immagine dell'ascia che cala, evocata dalla rappresentazione di inseguitore e inseguito, precisando un'immagine ancora diversa in cui il colpo va a segno: questo aggregato immaginario e immaginifico (quanti e quali dettagli possono rimpolparlo?) è tenuto insieme da un concetto che trova la sua massima espressione nell'incontro tra la lama e la carne. Se, da un lato, è possibile visualizzare quanto che non viene mostrato, dall'altro sono le vignette a perdere la loro evidenza una volta esaurito il ruolo di veicolazione concettuale. Il punto è il seguente: più che la loro origine, sembrerebbe essere il rilievo strutturale delle immagini a renderle presenti alla memoria del lettore; in tutto ciò, lo spazio bianco non ricopre alcun vero ruolo.

«Il ricordo che il lettore ha di una vignetta, a meno che non costituisca un qualche modo di inversione retorica, assomiglia notevolmente a un'allucinazione. Il lettore crea un'immagine sintetica, una vignetta fantasma, che ostenta un maggior o un minor peso nel ricordo in funzione dell'effetto di persistenza narrativa. Allo stesso modo, è frequente che si ricordino vignette inesistenti o passaggi anche solo insinuati» (Pintor 2020, 181-182). Il riferimento all'inversione retorica ci riporta al più grosso limite della *Visual Language Theory* applicata al medium fumetto, ovvero la sua relativa impermeabilità alla dimensione materiale della pagina e del volume, come pure a un ambito che Jan Baetens chiama astrazione: evoluzioni segniche e bizzarrie grafiche che partecipano alla significazione resistendo alla narrativizzazione (Baetens 2011). Vale senz'altro la pena, a questo proposito, riabilitare il concetto di *braiding*, in tutta la sua vaghezza: per quanto possa apparire una soluzione di compromesso, infatti, ha ancora senso difendere un principio di non esclusione di qualsiasi elemento in grado di incidere sui processi consci e preconschi di elaborazione delle sequenze.

Una chiosa conclusiva: se il *gutter* si segnala per una caratteristica, questa è la sua frequenza. La duplice segmentazione, spaziale e concettuale, di cui tale caratteristica è documento, media tra l'unitarietà della pagina e il *continuum* immaginativo che si ingrossa col procedere nella lettura. Si ripresenta dunque un tema, trasversale all'analisi della forma-fumetto, quello dell'equilibrio dinamico tra continuità e discontinuità.

2.2.3. Dentro la vignetta, oltre la pagina

Unità spazio-temporale, selettore attenzionale, riferimento spazio-topico, compressore concettuale: la vignetta adempie contemporaneamente a una molteplicità di funzioni e si configura di per sé come un oggetto complesso. Così come il *gutter* non si manifesta necessariamente in guisa di spazio bianco, la vignetta può non definire nettamente i suoi confini. Si prenda ancora una volta l'esempio di *Amleto* (Fig. 3): l'area disegnata è incorniciata da bordo nero e margine bianco, per cui dovremmo considerarla come un'unica vignetta occupante l'intera pagina? Al suo interno, tuttavia, è presente una sequenza vettorializzata non comune alle *splash pages* propriamente dette: ciascuna rappresentazione di Amleto, eventualmente associata al balloon (che nella *Visual Language Theory* si lega alla figura come un affisso alla radice della parola), configurerebbe dunque una vignetta? Un'alternativa sarebbe fare riferimento alla tassonomia attenzionale di Neil Cohn (Cohn 2007, 43), secondo cui si definisce polimorfica una vignetta concepita per dare enfasi all'aspetto durativo di un'azione, in questo caso il passeggiare. Si tratta di questioni tutto sommato triviali, che pure traggono partito da un pregiudizio morfologico molto radicato nei *comics studies*.

Esempi in un certo senso più discreti mostrano come la vignetta ammetta al suo interno forme di *embedding* (Fig. 13a) e segmentazione temporale (Fig. 13b) che comunque non ne minano il carattere unitario. Quando non corrisponde alla pagina, la vignetta mantiene con essa un rapporto di autosimilarità (Pintor 2020, 260-275): essa partecipa al campo totale e si configura a sua volta come tale, sebbene le sue possibilità siano virtualmente più limitate. La nozione di autosimilarità deriva dalla teoria dei frattali e viene usata da Pintor in maniera metaforica, tuttavia credo che la sua applicazione alla forma-fumetto possa divenire altamente produttiva.

Oltre a illustrare perfettamente il meccanismo gerarchico-iterativo della VNG, l'idea che in una prospettiva multilivello si ripropongano gli stessi dispositivi di significazione costituisce un corollario tutt'altro che scontato alla teoria sistemica di Groensteen. Considerare il fumetto come un oggetto frattale, inoltre, significa non solo affermare un principio di omologia tra dinamiche strutturali microscopiche e macroscopiche – tesi di per sé innovativa – ma anche stabilire un *continuum* che superi alcune distinzioni di specie determinate da fattori contestuali e pragmatici: dalla vignetta alla strip alla (doppia) tavola fino all'albo/libro/pieghevole e alla serie/collezione/cofanetto per arrivare a un esperimento *sui generis* qual è *Building Stories* di Chris Ware (2012), un graphic novel che si presenta come una scatola

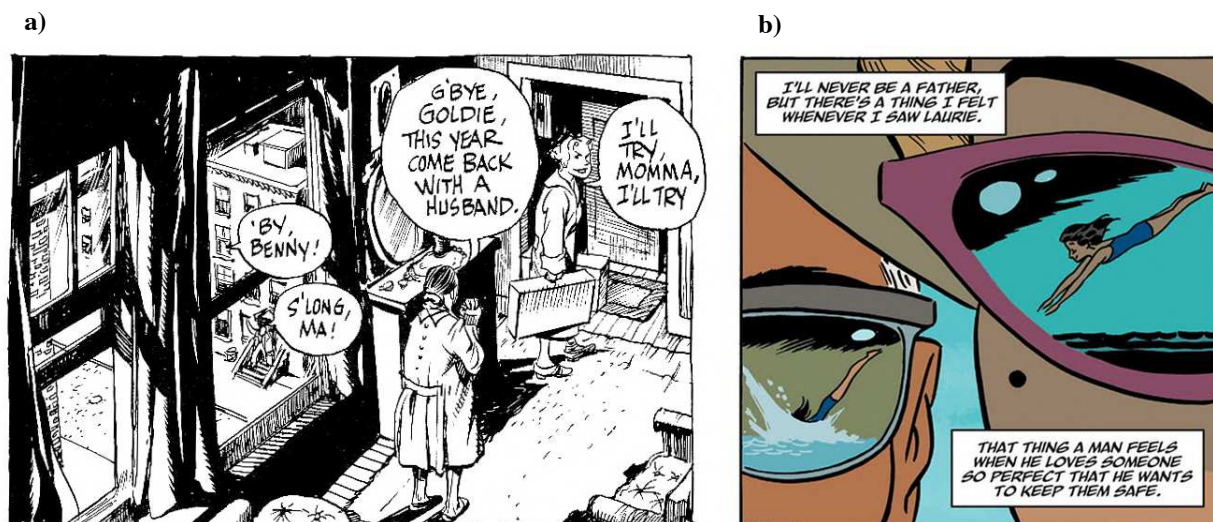


Fig. 13. A sinistra: vignetta tratta da *A Contract with God* (1978) di Will Eisner.
A destra: vignetta tratta da *Before Watchmen: Minutemen* (2012) di Darwyn Cooke.

istoriata contenente una serie di libretti di formato diverso senza indicazioni circa l'ordine in cui leggerli.

Non mi sento di escludere i fumetti digitali dai ragionamenti fatti sinora, tuttavia si tratta di una sottocategoria ancora in via di definizione che ha già schiuso delle possibilità inedite per il medium, per così dire, titolare (cfr. Busi Rizzi 2023). Riconoscendo tuttavia la mia preferenza per i riferimenti alle pubblicazioni cartacee, mi sento in obbligo di stabilire un limite operativo: finché l'interattività sia definita da operazioni commisurate al girare pagina, ovvero si attesti sul livello micro-ergodico che la teoria della multimodalità assegna al fumetto (Bateman et al. 2017, 295), ritengo che le differenze formali non siano insormontabili; allo stesso tempo, basterebbe che alcune porzioni di racconto fossero rese indisponibili sulla base delle scelte del lettore oppure che queste ultime determinino la cronologia della storia, come spesso accade nei videogiochi ma mai nei media ricettivi (Grennan e Hague 2018), perché l'ibridazione tecnologica configuri un salto irreversibile, per lo meno dal punto di vista di un narratologo di formazione classica quale sono.

Con questa breve parentesi sul fumetto digitale può dirsi esaurito il discorso sulla tensione tra l'esperienza del lettore e la materialità del supporto; resta da spendere ancora qualche parola sulla tensione tra codici, che trova nella vignetta la dimensione ideale in cui esprimersi. Vorrei qui definire la vignetta come un raggruppamento più o meno essenziale di *cues* multimodali sulla base dei quali il lettore possa procedere a una serie di elaborazioni che lo introducono allo *storyworld* e ai significati di cui quest'ultimo è latore: percezione, orientamento dell'attenzione, attivazione di conoscenze e modelli mentali, *blending* concettuale, inferenza, simulazione incarnata, *mind reading* (cfr. Borkent 2024, 32-68). Ciascuna di queste

operazioni può benissimo essere indotta dal solo codice iconico: la rappresentazione di un personaggio all'interno di un ambiente anche solo accennato, ad esempio, sfrutta una serie di *bias* percettivi per far convergere l'attenzione sulla figura umana, alla quale risponde l'azione combinata della memoria a lungo termine e delle aree sensomotorie presentificando un *body schema* appropriato che permetta di fare inferenze semantiche e strutturali, circostanziali e predittive (ivi, 70-97).

Anche senza interagire col codice verbale, insomma, le immagini non comunicano in maniera immediata, ma pongono sfide cognitive che possono accomunare i media visuali o, al contrario, definirne le prerogative. In questo senso il segno, nel richiamare l'attenzione su di sé, e il disegno, garantendo un certo livello di astrazione dalla realtà, contribuiscono in maniera decisiva a distinguere il fumetto dal fotoromanzo, che pure ne richiama molte caratteristiche a livello superficiale. Le scelte cosce e inconscie del disegnatore danno una connotazione del tutto specifica all'oggetto della mostrazione, motivo per cui nei *comics studies* si preferisce parlare di grafiazione. Il concetto, introdotto da Philippe Marion in quella che era la sua tesi di dottorato, pubblicata nel 1993 col titolo *Traces en cases*, contempla entrambe le variabili, segno e disegno, e si presta dunque a esprimere la varietà degli input forniti dalle componenti grafiche dell'apparato iconico di un fumetto. A definire l'impatto potenziale della grafiazione sul lettore è un ampio spettro di risposte cognitive che va dall'*embodiment* del gesto del disegnatore (Freedberg e Gallese 2007) alla patinatura espressiva e concettuale conferita al racconto su base contestuale (Gardner 2011).

Tanto nella dimensione della vignetta quanto in quella della tavola, il decorativismo non esiste: tutto concorre all'esperienza immersiva che esita nella significazione. Ciò vale sia per i fregi che a inizio Novecento abbelliscono le *sunday pages* di Lyonel Feininger che per i layout di pagina meno convenzionali adottati dagli autori della rivista «Métal Hurlant». D'altro canto, in ottica mediologica, «le forme [del fumetto] si impregnano di trasformazioni tecnologiche e sociali, la rottura della gabbia regolare allora non risponde solo a criteri puramente estetici, ma riflette nuovi bisogni e nuove tendenze dell'immaginario» (Di Paola 2019, 242).

Per Jan Baetens la relazione tra narrazione e astrazione nel fumetto può essere descritta nei termini di un conflitto attivo che non potrebbe risolversi nell'annullamento di una delle due istanze, ma anzi configura sia a livello tabulare che sequenziale un contrappunto tra elementi, per così dire, iper-narrativi e ipo-narrativi (Baetens 2011, 107). Come la narrazione classifica le informazioni in base alla salienza, così l'immagine, indipendentemente se astratta o

figurativa, fissa i propri centri dell'attenzione assecondando le propensioni del sistema visuale; nel fumetto la particolare interazione tra i due modelli, che in linea di principio dovrebbero sostenersi a vicenda, non ne rispecchia l'ideale equivalenza: di qui la gerarchia tra narrazione, figurazione e astrazione che giustifica la scarsa consapevolezza del lettore riguardo agli effetti della grafiazione.

La variabile in grado di sovvertire tale gerarchia è di matrice emotiva e/o culturale: si pensi, ad esempio, al colore, ai suoi utilizzi in chiave denotativa e connotativa o anche solo come *trigger* attenzionale, relativamente facili da razionalizzare, ma anche alle stratificazioni simboliche e alle reazioni viscerali che ci condizionano in maniera conscia e inconscia. Gli studi sul colore specificamente dedicati al suo ruolo nel fumetto languono (fatta eccezione per alcune monografie dedicate a specifici autori), tuttavia gli elementi emersi dall'analisi di *picturebooks* (Martinez et al. 2020), film d'animazione (Moreno Brito e Cho 2017) e videogiochi (Geslin et al. 2016) concorrono a definire un framework comune ai media visuali: in maniera innata o sulla scorta di precise coordinate ambientali le scelte cromatiche e, in particolare, i *color shifts* si ripercuotono soprattutto sulla sfera delle emozioni, contribuendo ad assegnare una generica valenza positiva, negativa o neutrale ai contenuti semantici e tutta una serie di significati più specifici a seconda del contesto. Anche il cinema *live action* può utilizzare il colore in maniera simile, specie adesso che le tecnologie consentono un maggiore controllo su tale elemento espressivo; da questo punto di vista il fumetto è stato anch'esso limitato per decenni dalla difficoltà di riprodurre esattamente le tinte scelte dagli artisti.

L'immagine cinematografica ha a lungo rappresentato un riferimento centrale nei *comics studies* in virtù sia di mediamorfosi – scambi di forme e contenuti da un medium all'altro (Fidler 2005) – storicamente documentate sia della più rapida maturazione degli studi sul cinema. Al giorno d'oggi credo che il confronto abbia ancora senso, almeno fino a quando l'intento sia quello di dimostrare l'alterità del fumetto. Attraverso le scelte di *framing*, ad esempio, la vignetta e lo *shot* possono far dialogare campo e fuori campo in maniera simile, appellandosi alle elaborazioni inferenziali del lettore/spettatore: considerando però le variabili spazio-topiche in un caso e la possibilità di operare un montaggio interno nell'altro, la similitudine regge su un piano solo superficiale. Al contrario, la dissomiglianza tra immagini cinematografiche e fumettistiche dissimula un dato controintuitivo: se la fotogenia approssima maggiormente l'esperienza quotidiana della realtà che ci circonda, l'approccio grafico tipicamente correlato al medium fumetto, improntato alla sintesi caricaturale e alla definizione

dei contorni, rispecchia in maniera più efficace i processi percettivi che filtrano la realtà e, di fatto, la semplificano (Medley 2010).

Sebbene anche il cinema sia fin dai suoi esordi votato alla fantasmagoria, il fumetto mette in campo un arsenale di metafore visuali che spesso basano la loro efficacia sulle tensioni descritte da Hatfield, radicandosi profondamente nel medium (cfr. El Refaie 2019). Alcune di queste, come la *fight cloud* o l'*action star*, sono talmente convenzionali che nell'ambito della *Visual Language Theory* costituiscono una vera e propria classe lessicale (Cohn 2019b, 12-16); è chiaro che, in base al taglio del racconto, i modi della rappresentazione si possano avvicinare a quelli tendenzialmente più diretti, metonimici del cinema: il lessico visuale del fumetto, però, comprende anche linee cinetiche e balloon, che in virtù del loro funzionamento sono classificati come affissi, ovvero morfemi dipendenti (ivi, 4-6).

La maggior parte delle categorie che inquadrano l'inclusione delle parole nelle vignette sono in realtà le stesse che ho menzionato a proposito delle immagini. «Typographic cues and balloon innovations blend forms and meanings across sensory categories in what I suggest is a media-induced form of synesthesia that adjusts common mental metaphorical beliefs about language» (Borkent 2024, 98). Un esempio autoesplicativo è l'onomatopea: la dimensione suggerisce il volume del suono, l'orientamento allude alla sua propagazione, lo stile grafico ne restituisce la qualità timbrica.

Effetti simili possono essere ottenuti manipolando anche solo minimamente il font utilizzato nei balloon e nelle didascalie (alternando *regular*, *bold* e *italic*, per esempio), ma è un fatto che i virtuosi del lettering siano relativamente pochi e apparentemente poco valorizzati dall'industria editoriale. Eppure il lettering rientra a pieno titolo nella sfera della grafiazione: in base al contesto, la preferenza per l'autografia può risultare determinante sul versante dell'*engagement* quanto su quello del senso; il pensiero corre immediatamente al fumetto autobiografico, e in particolar modo alla funzionalizzazione della grafia irregolare di Gipi e dei suoi numerosi epigoni.

In base ai rudimenti di *embodied cognition* esposti nel primo paragrafo, l'esperienza sinestetica del fumetto non si distingue in maniera netta da quella di altri media narrativi se non per il tipo di appigli che il medium offre e per la loro combinazione. Glissando sulle caratteristiche tipografiche/calligrafiche del lettering, ci si può rendere facilmente conto di quanto la sola trasmissione dell'informazione semantica attraverso il canale verbale alimenti l'attività immaginativa propedeutica alla comprensione. I *gaps* che si possono aprire in seno alla vignetta in forza di una divergenza tra codice verbale e iconico non sono dunque meno

incisivi di quelli che si collocano all'esterno, nello spazio intericonico. La distribuzione del contenuto semantico di una storia tra i due canali risponde insomma a una "mera" strategia retorica supportata ma non connaturata alla forma-fumetto. Del resto, le immagini (sequenziali) sono perfettamente autosufficienti ai fini della rappresentazione di oggetti immateriali e concetti astratti: se, da un lato, per rievocare un suono potrebbe bastare focalizzarne la sorgente, dall'altro è sufficiente intervenire a livello di grafiazione per comunicare lo scivolamento in una dimensione soggettiva.

Approfittando di quest'ultimo spunto, vado a concludere menzionando le difficoltà riscontrate da narratologi e semiologi nell'applicare ai media multimodali le categorie analitiche di focalizzazione ed enunciazione: su questo versante i *comics studies* hanno trovato un sicuro sostegno nella teoria del cinema, con la ripresa da parte di Ann Miller dei concetti di ocularizzazione e meganarratore o narratore implicito da André Gaudreault e François Jost (Miller 2007, 103-124). L'idea è che i media visuali siano incapaci di ancorarsi, se non localmente, a un punto di vista individuale, per cui è sempre il montaggio/*découpage* a farsi garante del coordinamento simultaneo di una pluralità di prospettive.

La situazione prototipica risolta dal meganarratore è quella che oppone un *voice over*/testo in didascalia in prima persona singolare (focalizzazione interna) a immagini che non corrispondono alla soggettiva del personaggio di riferimento (ocularizzazione esterna). A ogni modo, al di là del lavoro di sistemazione teorica in continuo aggiornamento dei modi particolari in cui il fumetto lavora sui cambi di focalizzazione (e.g. Horstkotte e Pedri 2022; Mikkonen 2017), credo che la nozione di meganarratore sia altrimenti produttiva nei *comics studies*. Trovo infatti che essa riassume perfettamente il funzionamento generale del medium sulla base dei moltiplicatori operanti nelle opere a fumetti: tabularità, sequenzialità, autosimilitudine.

Se fino a questo momento il minimo comune denominatore della mia trattazione sulla forma-fumetto è stata l'opposizione dialettica tra continuità e discontinuità, ritengo di dover valorizzare anche quella tra serialità e simultaneità (Sousanis 2018, 62-63): mentre il motivo della continuità nella discontinuità corre sottotraccia nella maggior parte degli studi formalisti citati, da McCloud a Cohn, per poi diventare preminente nell'opera critica di Ivan Pintor, che tra l'altro relativizza i due poli (Pintor 2020, 23-27), l'asse di interpretazione seriale/simultaneo non appare altrettanto centrale neppure nella concezione spazio-topica di Groensteen. L'estensione funzionale del concetto di meganarratore, invece, riecheggiando le prospettive multiple di Iser, permette di tenere insieme la questione della coesistenza di una

serie di elementi su supporti bi- e tridimensionali (includendo dunque l'oggetto libro) e quella dell'azione sincronica delle tensioni da essi intrattenute, in prossimità e a distanza.

Per quanto mi riguarda, ritengo che la forma-fumetto esista in astratto come aggregato di immagini che si possano dire allo stesso tempo discrete e solidali, ma anche sequenziali e compresenti; in concreto, invece, questa condizione si realizza in un qualsiasi *artwork* che rifletta a livello microscopico e macroscopico un'organizzazione insieme tabulare e sequenziale. La tesi che si vorrebbe qui sostenere è che la forma-fumetto così definita costituisca un modello ottimale per la rappresentazione di come operi il pensiero narrativo, ovvero di come il cervello organizzi l'informazione narrativa, e che dunque qualsiasi pagina a fumetti – antica o contemporanea, classica o sperimentale, amatoriale o insigne – possa essere utile allo scopo, pur riconoscendo che alcuni esemplari siano evidentemente più eloquenti di altri per le maniera in cui, rendendo superflui ulteriori commenti, esibiscono le loro prerogative.

2.3. Pensare a fumetti

Tra le opere che a mio parere si possono considerare delle perfette (auto)celebrazioni della forma-fumetto c'è sicuramente *Mind Game* (1980), il numero 20 della serie autoprodotta *Cerebus*, scritta e disegnata dal canadese Dave Sim. Si tratta di un'opera per molti versi liminale: una parodia di Conan il Barbaro che aspira a tematiche complesse, un *comics book* seriale prodotto al di fuori dall'industria *mainstream*, un'opera avanguardista con un seguito (all'epoca) larghissimo. Considerando anche il contesto storico, insomma, *Cerebus* è uno di quei fumetti esemplificativi del cambio di paradigma rappresentato dall'imposizione del fenomeno *graphic novel* nel mercato angloamericano.

Mind Game presenta un'ambientazione del tutto particolare, ossia la coscienza del protagonista eponimo in contatto telepatico con altri due personaggi che, non essendo mai mostrati, sono distinti dalla forma dei balloon loro attribuiti. L'unico elemento tridimensionale è la figura di Cerebus che passa da sfondo nero a sfondo grigio e viceversa in relazione a chi sia il suo interlocutore (Fig. 14). Utilizzando i soli dialoghi, Sim abbozza una serie di situazioni narrative che il lettore può solamente immaginare; attraverso le due conversazioni parallele Cerebus riesce a influire sulla realtà circostante mentre è privo di sensi: la successione di eventi è dunque perfettamente delineata attraverso il codice verbale, anche se sono le espressioni e la gestualità del protagonista a renderne chiare le intenzioni, integrando la catena causale. Si tratta insomma di un'esperienza di lettura particolarissima: il lettore è

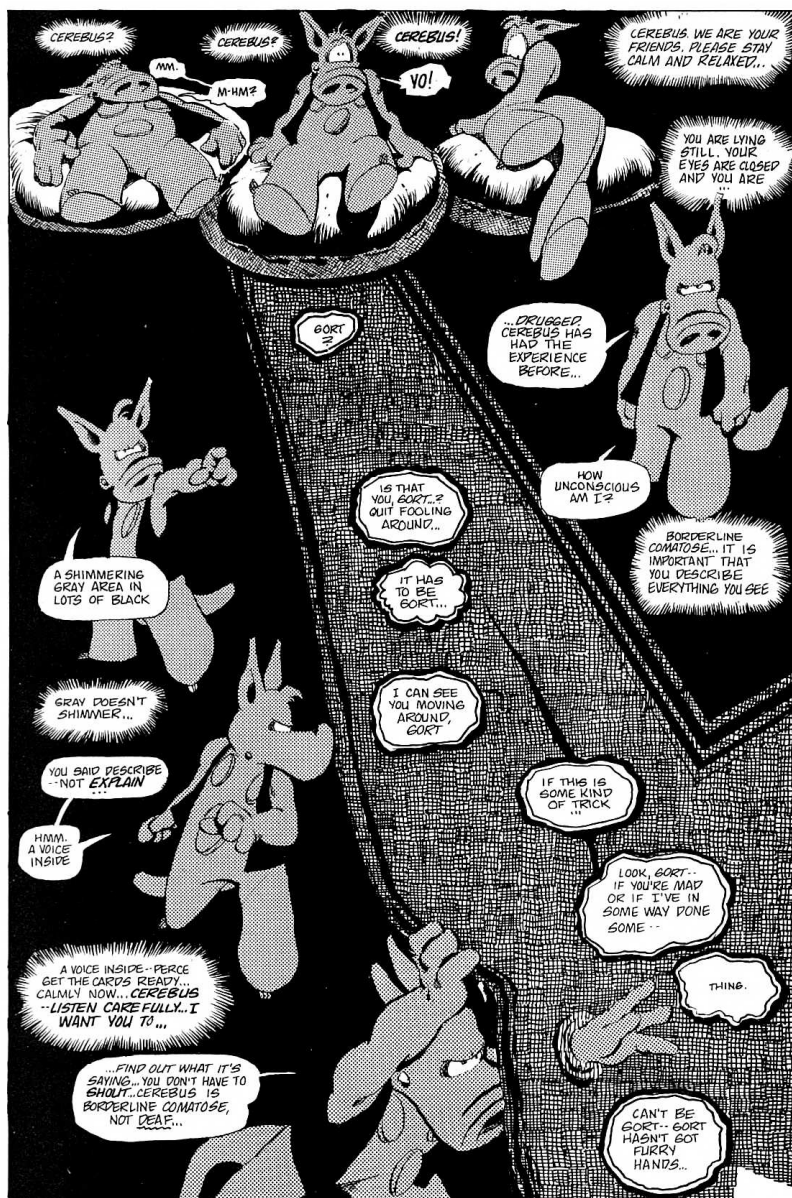


Fig. 14. Un estratto da *Mind Game*.

invitato a incarnare l'esperienza dello spazio tabulare attraverso il movimento di Cerebus, mentre deve ricostruire il resto su base immaginativa. Oltre a presentarsi in maniera inusuale, sia per l'impatto grafico sia per lo sbilanciamento parola-immagine, *Mind Game* possiede un'altra caratteristica difficile da notare senza esserne preventivamente edotti: scompaginato e con le singole facciate giustapposte l'una all'altra, l'albo forma un'unica illustrazione, una pin-up di Cerebus (Fig.15), in cui si sublima l'originale ispirazione di Sim, ovvero l'identificazione dell'intero fumetto con il luogo in cui il protagonista vive le sue esperienze telepatiche, ma anche, aggiungerei, con la dimensione entro cui il lettore immagina e comprende ciò che accade nello *storyworld*.

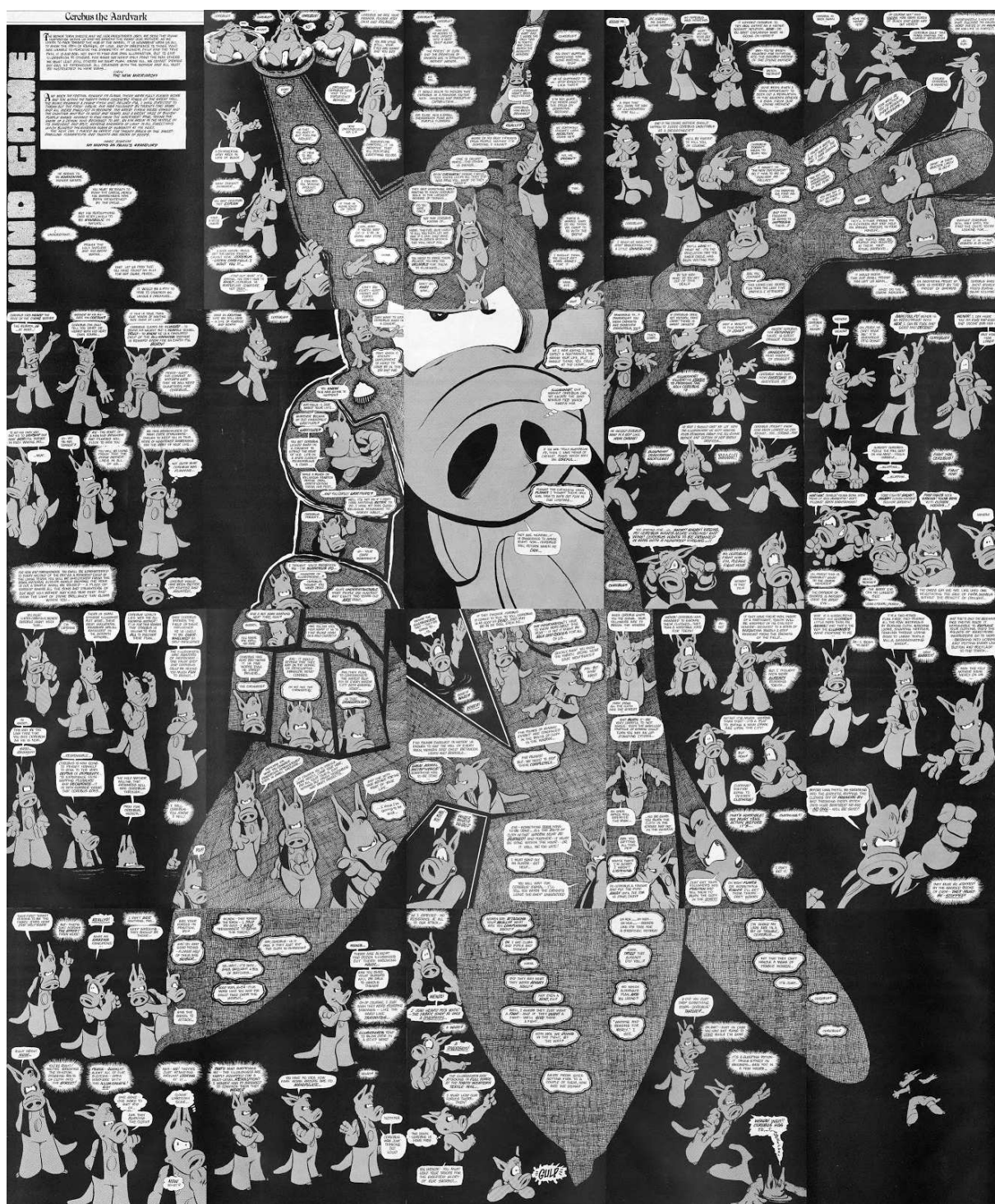


Fig. 15. Rimontaggio delle venti tavole che compongono *Mind Game*.

Il presente capitolo costituisce una proposta scientifica che, tutto sommato, scaturisce dalla stessa domanda che sta alla base di un'operazione artistica come *Mind Game*: può il fumetto rappresentare il pensiero (narrativo, nello specifico)? Come anticipato, al pari degli altri media narrativi, il fumetto tende “naturalmente” a riprodurre i meccanismi che si propone di controllare: in questo senso, il lavoro sulla sequenza svolto da Neil Cohn conferma e aggiorna la ricerca teorica sui fondamenti dominio-generalis della narratività. Inizierei tuttavia ad

argomentare partendo dal fatto che, pur potendo ricorrere a una doppia codificazione, il fumetto opera essenzialmente sulla stessa materia prima del *visual thinking*, ovvero le immagini.

Le immagini del fumetto, astraendosi dal fotorealismo, possono essere considerate affini alle rappresentazioni mentali già raffinate e consegnate alla memoria nella loro essenzialità: le figure delineate in maniera netta, i contrasti accentuati, i dettagli in parte rimossi e in parte abbozzati. La complessità della grafiazione tematizza invece l'eventuale integrazione di un sostrato connotativo. A questo proposito, va detto che oggi come oggi le tecnologie di stampa permettono di riprodurre in maniera ottimale le più svariate tecniche di disegno e colorazione: se la matericità del segno costituisce da sola, in quanto traccia dell'interazione tra supporto e strumento, uno stimolo per i neuroni specchio, le tavole di Gareth Brookes o di Bea Lema, ricavate dalla scansione di tessuti ricamati a mano, capitalizzano sulla percezione aptica della pagina stampata (Kwa 2023, 48-74). Questo esempio di suggestione sinestetica, per quanto *sui generis*, può rientrare in una casistica più ampia di forzature della dimensione visuale implementate nel fumetto (Pellitteri 1998); le onomatopее stesse, nei termini in cui se ne è parlato nel precedente paragrafo, operano in questa direzione. Considerata la natura multisensoriale delle rappresentazioni mentali, tale potenziale generalmente inespresso approssima ancora di più l'apparato iconico del fumetto ai prodotti dell'immaginazione.

Le rappresentazioni mentali sono anche tendenzialmente quadridimensionali; nel caso del fumetto abbiamo a che fare con immagini sequenziali con un'evidente predisposizione alla narrativizzazione. Le immagini del fumetto sono funzionali alla produzione di altre immagini: immagini del fuori campo, immagini sostitutive, immagini inferite a scopo di anticipazione o revisione, immagini richiamate per analogia visiva, immagini suggerite dalle parole o dalla contrapposizione tra immagini e parole. Lo scarto tra ciò che è visibile su carta e l'esperienza immaginativa del lettore rimanda al divario tra processo di comprensione e fissazione memoriale. Si potrebbe anche aggiungere che nel fumetto narrativo il *découpage* della tavola tende a sostenere la gerarchia suggerita dagli *event states*, a meno che l'intento non sia quello di investire sul coinvolgimento emotivo ed estetico del lettore: insieme alla salienza, l'emotività è appunto il metro su cui sono valutati i contenuti semantici.

Barbara Postema, citando come fonte d'ispirazione *The Act of Reading* di Iser, teorizza che la lettura del fumetto si risolva in un doppio movimento avanti e indietro lungo la sequenza lineare, denominato *weaving* (Postema 2013, 113). Il moto dello sguardo che "intreccia" le immagini in successione è l'immagine concreta dei processi cognitivi in tre fasi descritti da

Neil Cohn: man mano che la comprensione della vicenda cambia (Cohn pone molta enfasi sulla differenza tra *mapping* e *shifting*, ma io ancora una volta mi arrogo la prerogativa di relativizzarla) il lettore tenderebbe a tornare sul già letto, anche girando pagina, per assicurare i nodi di significato prima di procedere. La virtualità del *weaving* trova fondamento nell'attributo che più mi convince di questa proposta di modellizzazione: tra tutti i media narrativi, il fumetto è quello che accorda al lettore il maggiore controllo sul racconto e i suoi contenuti. Il dominio visuale dell'occhio sulla (doppia) pagina si può infatti estendere all'oggetto libro senza che si abbandoni l'ambito della micro-ergodica – anche se un'opera come *Mind Game* rappresenta un invito provocatorio ad andare in tale direzione.

Il dato macroscopico emerso dalla rassegna condotta nel precedente capitolo riguarda la precocità della comprensione globale come garanzia di coerenza: appena ha a disposizione un numero congruo di elementi significanti, il cervello inizia a lavorare su un modello che non si limita a tenerli insieme, ma li colloca entro una cornice più ampia; l'accumulo di informazioni modifica gradualmente la visione d'insieme, che al netto delle revisioni si conferma in ogni momento presente e produttiva. Qui il termine visione andrebbe preso alla lettera, considerato l'investimento del cervello umano sulle immagini mentali autogenerate, indipendentemente dalla natura particolare degli stimoli: dev'essere dunque l'evidenza a caratterizzare questa costruzione neurale, anzi l'evidenza della sua organicità e organizzazione interna. Tale evidenza è perfettamente rispecchiata da quella della (doppia) pagina di una qualsiasi opera a fumetti, frutto di una concezione insieme olistica e analitica irriducibile alle esperienze di lettura e visione modellizzate sulla base dei modi di fruizione di altri media ricettivi.

In *The System of Comics* Groensteen si spinge ad affermare che «the eye's movements on the surface of the page are relatively erratic and do not respect any precise protocol» (Groensteen 2013, 47). Neil Cohn, forte dei risultati di alcuni test empirici sui layout di pagina, nega questo *claim* in forza della propensione dei lettori occidentali a focalizzare immediatamente l'attenzione sull'angolo in alto a sinistra, per poi assecondare con lo sguardo lo sviluppo dell'*assemblage structure* (Cohn 2021, 27). Entrambi, a mio modo di vedere, mancano il punto. Partendo dal presupposto che, soprattutto nel caso dei fumetti a gabbia regolare, determinati automatismi possano indurre il lettore a un certo grado di *cognitive blindness*, l'esperienza dello *storyworld* contempla una parte immersiva fondata sull'*embodiment* (Kukkonen 2013) e una parte tensiva sostenuta dal codice ermeneutico del racconto. Se la prima si gioca anche sul terreno dell'interfacciamento tra *assemblage structure* e articolazione del contenuto semantico, la seconda si spiega alla luce dell'influenza di un fattore inconscio

che Cohn non considera: mi riferisco a quella che Peter Brooks chiama erotica del testo (Brooks 1995, 41).

Secondo la VNG, il cervello raggruppa le vignette attorno ai nuclei rappresentati dai *peaks*; l'aspettativa del climax non si limita a orientare la comprensione del racconto, ma alimenta il desiderio di sapere come si sviluppi la storia. A livello tabulare, la sequenza si presenta nella sua interezza e offre quindi al lettore diverse possibilità di derogare momentaneamente dal protocollo di lettura senza per questo uscire dal mondo della storia: la principale è quella di anticipare il momento clou corrispondente al *peak*, spesso valorizzato sul piano spazio-topico, attraverso un *color shift* o altri elementi grafici, ma anche, ad esempio, verificarne il rinvio valutando a occhio l'estensione della sequenza translineare, che risulta spesso omogenea anche dal punto di vista grafico (uniformità dello sfondo o della palette, somiglianze o ripetizioni in fatto di inquadrature, regolarità del layout, ecc). Come per il *weaving*, basta la virtualità di queste fughe dello sguardo a ridimensionare la portata delle rilevazioni di Cohn a proposito dei protocolli di lettura.

Di contro, anche nei casi particolari in cui l'impianto della tavola sia di matrice illustrativa o in cui, attraverso giochi di forme e simmetrie, l'attenzione del lettore sia programmaticamente portata sull'insieme delle vignette o su una vignetta in particolare, come in molti degli esempi proposti nel paragrafo precedente, il lettore esprime il suo interesse verso la narrazione nel riconoscimento di una sequenza lineare. La presenza dei testi è rilevante ai fini di un più rapido riorientamento dell'occhio; va anche detto che i rimandi visivi tra vignette distanti ma compresenti sulla (doppia) pagina non sono per forza sostenuti dalla composizione della stessa e dunque risultano, per così dire, piuttosto discreti. A ogni modo, si può affermare con cognizione di causa che la tavola non è fatta per essere contemplata alla stregua di un'illustrazione né, tantomeno, di un dipinto.

Le sequenze narrative sono per costituzione lineari e translineari insieme ed è nella dimensione tabulare del fumetto che tale duplicità trova la sua manifestazione massima, a prescindere dalla disposizione o dalla competenza del lettore reale (argomento che sarà trattato nel prossimo capitolo): in questo senso, la forma-fumetto è la perfetta immagine delle elaborazioni dello *story brain*. In prima battuta, infatti, esibisce in maniera addirittura spudorata la segmentazione dell'informazione narrativa; allo stesso tempo, nella dimensione tabulare il discorso narrativo palesa la sua unitarietà. Paragonando l'integrità della (doppia) pagina alla comprensione globale, le diverse opzioni di navigazione ne illustrano in maniera ottimale le implicazioni: del *weaving* si è già detto; la lettura lineare ammicca alla

vettorializzazione della sequenza narrativa, ovvero al modo di fruirla tanto nei media quanto nel *daydreaming*; al contrario, il riconoscimento preventivo di raggruppamenti omogenei, o di singole vignette che spiccano per forma, dimensione o contenuto, rimandano alla struttura gerarchica della sequenza, che ne riflette la funzione organizzativa; la possibilità di cogliere in anticipo con lo sguardo il momento di massima tensione (o di scioglimento della stessa) è il corrispettivo dello sforzo proattivo dello *story brain*, ovvero della maniera in cui dispone dei modelli cognitivi; più in generale, le trasgressioni del protocollo di lettura inerente alla sequenza, incoraggiate da corrispondenze figurative o segniche, ripetizioni, costruzioni simmetriche e scelte cromatiche, rispecchiano la vasta gamma di variabili, per lo più di natura emotiva e culturale, ovvero soggettiva, che possono intromettersi nei processi di comprensione e significazione.

Si potrebbe quindi aggiungere, laddove nel fumetto è l'organizzazione dello spazio a determinare i modi della rappresentazione, soprattutto in chiave sequenziale e cronocausale, che si possa ravvisare un'ulteriore analogia col cervello umano: in ottica filogenetica, infatti, la capacità di ordinare le informazioni secondo principi analitici e lineari segue l'allestimento di configurazioni sistemiche e relazionali (Grishakova 2019, 369-370). Insomma, il seriale deriva dal simultaneo, e il fumetto è in effetti l'unico medium narrativo in condizione di mettere il simultaneo davanti al seriale, riecheggiando lo sforzo della mente umana di trascendere l'esperienza contingente attraverso la presentificazione delle esperienze pregresse e la simulazione delle esperienze future.

Impossibile non pensare ad Alan Moore e, in particolare, al suo Dottor Manhattan, iconico personaggio della miniserie *Watchmen* (1986) in grado di abitare il tempo e di esperire in maniera diretta la simultaneità; discendente da una serie di invenzioni che attraversano la letteratura fantastica, da *Flatland* a *Slaughterhouse-Five*, nel mondo diegetico di *Watchmen* il Dottor Manhattan trasla sul piano fenomenologico un'esperienza cognitiva comune, e neppure così astratta, alla luce delle attuali conoscenze sull'*embodiment*. Sul piano narrativo, il Dottor Manhattan è concepito come una rappresentazione parodica di Dio e la sua parabola si consuma all'insegna di un'insolubile alterità rispetto all'Uomo; sul piano mimetico, egli è al contempo una rappresentazione parodica dell'*homo narrans* e del lettore implicito. Il suo punto di vista si identifica con la tavola, la sua percezione con l'atto della lettura (Fig. 16): un altro, straordinario *mind game* che coglie la proficuità dell'assimilazione tra forma-fumetto e *forma mentis*.



Fig. 16. L'esperienza quadridimensionale del Dottor Manhattan si approssima a quella del lettore nel quarto capitolo di Watchmen, interamente focalizzato dal personaggio (disegni di Dave Gibbons).

Resta da chiedersi se, nell'ambito di tale assimilazione, resti un ruolo per il tanto celebrato *gutter*. Se l'ode al *gutter* incarnata da *Understanding Comics* continua nonostante le critiche a tornare come un'eco nei *comics studies* contemporanei, il saggio a fumetti di McCloud si conferma il *non plus ultra* per moltissimi autori e divulgatori, che non mancano mai di esternare in opere, interviste e workshop il potere taumaturgico dello spazio bianco, il luogo dove "tutto può accadere". Nulla di più fuorviante: in base al funzionamento del pensiero inferenziale, l'immaginazione che supplisce a ellissi e parallissi è tendenzialmente limitata; ragionando in termini di transizioni, dunque, si potrebbe al limite affermare che nello spazio intericonico accada – sempre che sia lecito usare questo verbo – una sola cosa alla volta, spesso la più scontata.

Le *bridging inferences* si sovrascrivono in relazione alla necessità di aggiornare la visione d'insieme della storia man mano che la trama assume una maggiore definizione. Come argomentato nel precedente capitolo, questi aggiornamenti rispondono a un criterio squisitamente economico: il tentativo è quello di istituire il collegamento più diretto possibile tra i diversi frammenti di informazione sulla base delle conoscenze a disposizione in ogni momento, con una notevole resistenza all'inverosimiglianza ben descritta dalla teoria del *minimal departure* di Ryan. È sulla base di tale meccanismo che i media narrativi piegano l'immaginazione umana ai loro scopi, circoscrivendo di volta in volta i suoi moti o, meglio, indirizzandoli in una direzione precisa.

Il *gutter* è dunque l'immagine della supposta ed effettiva prossimità tra i concetti rappresentati nelle vignette e, per estensione, della coerenza imposta dall'intelligenza narrativa all'oggetto delle sue elaborazioni, le quali tendenzialmente procedono per via indiziaria e probabilistica, in accordo con la *predictive brain hypothesis*. Più che a uno spazio da riempire, letteralmente un *blank*, si deve pensare a una sutura sulla complessione della tavola o all'incastro tra le tessere di un puzzle quadridimensionale; se di spazio bianco si vuole parlare, il bianco sarà eventualmente quello della colla vinilica, strumento indispensabile per gli artisti del *découpage*, e sicuramente quello della carta, essenziale connettore di immagini e parole. Tutte queste metafore ci riportano a un ultimo, essenziale aspetto della comprensione narrativa: la sofisticazione che essa opera sulla realtà per imporle dei significati.

Per concludere, la complessità del fumetto non può ovviamente pareggiare quella del cervello umano, né di quella sua parte che denominiamo *story brain*, ma l'intenzione è qui, appunto, quella di evidenziare tutta una serie di parallelismi che a mio modo di vedere permettono di discutere e illustrare i principi della nostra comprensione del mondo attraverso un oggetto mediale tutto sommato comune, per non dire popolare, presso numerose fasce culturali e generazionali. In rapporto alla considerazione dei temi sin qui trattati nel contesto accademico e divulgativo italiano, la proposta di fare della forma-fumetto un modello epistemologico della cognizione umana significa per me sponsorizzare i *comics studies* al di fuori degli spazi angusti in cui ancora sono confinati e, al contempo, sollecitare chi si occupa di media e multimodalità a integrare nel proprio bagaglio di riferimento i rudimenti della neuronarratologia. Come i fumetti sono da decenni protagonisti di una fondamentale corrente di studio dedicata all'inconscio collettivo, sono convinto che essi possano essere altrettanto utili per lavorare su altri aspetti dell'esperienza soggettiva e intersoggettiva della propria nicchia ambientale ed ecologica.

***Who understands comics and how:* metodologie di ricerca empirica**

3.1. Comprendere il fumetto: una questione di competenze?

Se la tradizione di studi semiotici ha spinto molto sull'assimilazione tra fumetto e linguaggio, la nozione di linguaggio visuale proposta da Neil Cohn va ben oltre la semplice metafora. Lo studioso americano è per formazione un neurolinguista e, in quanto *comics scholar*, si impegna da oltre vent'anni nel dimostrare l'efficacia dei metodi usati per studiare la basi anatomo-funzionali del linguaggio anche nell'ambito della ricerca sulle immagini sequenziali. Cohn non si è limitato a modellare la *Visual Language Theory* sulla grammatica delle costruzioni, ma ha in prima istanza condotto una serie di esperimenti che, attraverso il rilevamento degli stessi ERPs correlati alla comprensione delle frasi, potessero confermare la bontà della sua intuizione originale: le strutture generali su cui poggia il linguaggio visuale sono le stesse che stanno alla base del linguaggio verbale (Cohn 2012).

Come si è detto nel capitolo precedente, un grande merito di Cohn è quello di porre un discrimine netto tra contenuto semantico e struttura sintattica della sequenza a partire dalla relativa autonomia delle rispettive elaborazioni. Le discontinuità semantiche sono infatti segnalate dalla modulazione del segnale N400, di cui si è parlato nel primo capitolo a proposito degli esperimenti di Nieuwland e van Berkum (2006), mentre il mancato riscontro delle predizioni strutturali si manifesta con un picco della risposta LAN, ovvero *Left Anterior Negativity*, o comunque di una negatività che potrebbe distribuirsi su entrambi i lati dello scalpo (Cohn 2019a). Non solo: come la N400 rimane indifferente all'eventuale soppressione di una categoria nello schema narrativo canonico, allo stesso modo le variazioni della componente LAN non rendono conto delle incongruenze logiche che potrebbero interessare, per esempio, l'identità o la categorizzazione di personaggi e ambientazioni. È dunque possibile concepire sequenze di immagini irrelate dal punto di vista semantico che pure risultino grammaticalmente coerenti, corrispettivi visuali del celebre *non sequitur* chomskiano "Colorless Green Ideas Sleep Furiously" (Chomsky 2002, 15).

Lavorando solo sugli ERPs, Neil Cohn ha potuto in effetti precisare i diversi gradi di sforzo inferenziale sollecitati dalle *graphic narratives*. La modulazione del segnale P600, ovvero una positività distribuita sulla parte posteriore dello scalpo che raggiunge il picco di 600 ms dopo la registrazione dello stimolo, permette infatti di quantificare la rilevanza degli aggiornamenti

tanto sul livello semantico (Cohn 2021, 35-41) quanto sul livello strutturale (ivi, 48-51); in altre parole, in caso sia di corrispondenza tra *event* e *constituent boundaries* sia di influenza delle varianti semantiche sul piano strutturale (e viceversa), è l'ampiezza della P600 a dare la misura della differenza tra *mapping* e *shifting*. Basta infatti un minimo cambiamento, relativo magari al *framing* o alla postura di un determinato personaggio, a stimolare la risposta P600, ma più la differenza è marcata, per esempio in corrispondenza di un cambio scena o di un *peak drop* – fintanto che la narrazione si mantiene coerente, s'intende, poi i casi-limite diventano le svolte *nonsense* e l'inversione dello schema canonico – e maggiore sarà il valore registrato. Che si tratti di *mapping* o di *shifting*, qualora si renda necessaria l'integrazione inferenziale di informazioni mancanti (semantiche e/o strutturali) la componente P600 è accompagnata da una deflessione negativa persistente, ovvero una *sustained negativity*: in questo caso Cohn parla, specificando, di *full inferences* (Cohn ivi, 40), ovvero procede a identificare le ellissi sulla scorta della risposta cognitiva da esse sollecitata. Tale risposta, tra l'altro, non è circoscritta alla dimensione neurale, ma si manifesta anche nella sfera comportamentale, a livello sia conscio che inconscio; nel primo capitolo si sono per l'appunto menzionati quali validi parametri sperimentali il tempo di lettura e le fissazioni visive.

Forte di queste evidenze scientifiche, Cohn ha potuto argomentare la prima, logica implicazione della sua teoria, ovvero che il linguaggio visuale non è universale, ma esistono tanti linguaggi visuali che si apprendono, si praticano e, attraverso la condivisione, si rendono disponibili alla modifica e all'ibridazione. A sconfiggere quella che Cohn denomina *Sequential Image Transparency Assumption* (SITA) (ivi, 3), promossa in maniera più o meno dichiarata anche da Scott McCloud in *Understanding Comics*, bastano i risultati fallimentari di una varietà di esperimenti condotti a partire dagli anni Sessanta su popolazioni mai esposte ai prodotti culturali delle società industrializzate occidentali (ivi, 89-98). Al di là degli obiettivi specifici di tali esperimenti, l'idea era quella di forzare le barriere linguistiche basando la comunicazione su sequenze di immagini già predisposte, o altrimenti incomplete o da ricostruire; le difficoltà incontrate dai partecipanti sono state diverse, dall'incapacità di stabilire l'identità di un personaggio rappresentato più volte (*continuity constraint*) a quella di riconoscere una successione temporale, ma il punto è evidentemente uno: queste persone, residenti in zone isolate dell'Africa o dell'Oceania, non disponevano delle *cognitive structures* funzionali all'elaborazione concettuale di immagini che non valessero solo per sé ma partecipassero a una serie.

Nel caso in cui si cresca, invece, in un ambiente culturale caratterizzato da una circolazione più o meno ampia di narrazioni visuali, i cognitivisti sostengono che l'acquisizione e l'eventuale perdita dei modelli mentali utili alla loro decodifica sia condizionata dall'età (sotto i quattro anni non c'è comprensione sequenziale) e dalla compromissione dello stato di salute dei soggetti (disturbi dello spettro autistico, malattie mentali, lesioni cerebrali, ecc). Senza entrare nel merito del discorso ontogenetico, la frequentazione delle immagini sequenziali in diverse fasi della vita è determinante per il raggiungimento di un buon livello di *fluency* nei linguaggi visuali. Con la formula *visual language fluency* Neil Cohn riassume una serie di competenze che, nel caso particolare del lettore di fumetti assiduo, trovano riscontro nella relativa facilità, quantificabile su base sperimentale, con cui quest'ultimo approccia la sequenza (ivi, 117-122).

Il *Visual Language Fluency Index* (VLFI) è un punteggio individuale calcolato sulla base di un apposito questionario concernente la fruizione e la produzione di immagini sequenziali che Cohn incrocia con il dato emergente dai test di comprensione narrativa e navigazione della pagina (ivi, 115-127). Perfezionando la sua metodologia, egli ha potuto non soltanto segnalare numerose differenze oggettive tra le elaborazioni dei lettori esperti e quelle dei lettori casuali, ma anche dimostrare che ci si specializza in linguaggi visuali diversi sulla base delle preferenze di lettura. Misurando infatti lo scarto tra linguaggio visuale occidentale e linguaggio visuale orientale non sulla superficiale opposizione tra *Z-path* e *S-path*, ma sulla frequenza, osservabile in maniera empirica, di una serie di pattern specifici, narrativi e assemblativi, è possibile osservare come la maggiore familiarità con l'una o l'altra tradizione fumettistica si rifletta nella maniera di gestire tali pattern sul piano cognitivo.

In un tentativo pionieristico di *distant reading* analogico, nei primi anni Novanta McCloud calcola le occorrenze dei sei tipi di transizioni contemplate dalla sua tassonomia in un certo numero di albi a fumetti di diversa provenienza, osservando una sostanziale analogia tra le proporzioni relative, ad esempio, alle opere di Jack Kirby e di Hergé e una netta differenza tra questi dati e quelli ricavati dai manga (McCloud 2013, 82-91); in particolare, l'autore americano sottolinea la ricorrenza delle transizioni da aspetto ad aspetto nei fumetti giapponesi, abbozzando una spiegazione di matrice culturalista. L'esempio prototipico di transizione da aspetto ad aspetto proposto da McCloud corrisponde alla casistica che Neil Cohn, con maggiore esattezza, classifica come *E-conjunction*, dove la lettera *E* sta per *environment*, cioè "ambiente". Senza che ci sia una progressione narrativa – il framework di riferimento è ovviamente la VGN – l'inquadratura si sposta su un altro soggetto presente sulla

scena: sta al lettore inferire che la continuità semantica riguarda la collocazione di diversi elementi in uno stesso luogo, spesso e volentieri in mancanza sfondi e di altre coordinate spaziali inscritte nel *framing* della vignetta o nel *découpage* della pagina che renderebbero più immediata la comprensione del passaggio. Ebbene, con un esperimento condotto presso l'Università della California (Cohn e Kutas 2017), è stato possibile dimostrare come i partecipanti abituati a leggere manga nel periodo della crescita reagissero in maniera peculiare alla *E-conjunction*: picchi contenuti di P600 e una notevole deflessione negativa del voltaggio nella parte anteriore dello scalpo, a indicare, in contrapposizione con le altre persone esaminate, un maggiore affidamento alle logiche combinatorie che governano la comprensione strutturale, con ricadute positive sulla comprensione semantica del nesso.

Al momento la ricerca di Cohn è sempre più concentrata sull'individuazione degli schemi specifici e delle loro combinazioni che caratterizzano le diverse tradizioni nazionali e, di conseguenza, sulle variazioni transculturali della *fluency* in un panorama sempre più globalizzato entro il quale gli autori occidentali di OEL manga (l'acronimo sta per *Original English-Language*, ma ormai vengono prodotti anche in francese, italiano, ecc.) provano di aver interiorizzato finanche la grammatica dei loro ispiratori e i fumettisti indipendenti tendono a imbastardire in maniera evidente il loro linguaggio di riferimento (cfr. Cohn 2024). Questo lavoro procede lungo un doppio binario: da un lato gli esperimenti e, dall'altro, l'annotazione di un corpus di oltre mille esemplari provenienti da 144 paesi e territori attraverso un software sviluppato appositamente allo scopo (il TINTIN corpus, versione ampliata dell'originale *Visual Language Research Corpus*).

Come ho già argomentato nel capitolo precedente, trovo che il framework perfezionato da Cohn nel corso degli anni funzioni come un sistema chiuso: la *Visual Language Theory* permette infatti di spiegare molte dinamiche relative al fumetto e alla sua fruizione meglio di quanto facciano altri modelli anche più accreditati, ma è al contempo indifferente a un gran numero di variabili che non si possono considerare marginali. Credo davvero che il lavoro di Cohn, allo stato di avanzamento odierno, dovrebbe costituire un riferimento imprescindibile per gli studiosi del medium, ma ciò non significa che la sua teoria sia in grado di esaurire il tema della lettura e della comprensione del fumetto. Allo stesso tempo, è innegabile che Neil Cohn, applicandosi con impegno costante alla pratica sperimentale, detenga un primato nell'ambito dei *comics studies*: quello di aver messo fin da principio al centro delle sue speculazioni l'esperienza cognitiva del lettore reale.

Al di fuori degli studi sul fandom e sulla cultura partecipativa, il lettore reale non è mai stato davvero considerato meritevole di quell'attenzione che è stata invece tributata al lettore implicito; il che è in un certo senso paradossale, essendo le riflessioni sul lettore implicito inevitabilmente *biased* dall'esperienza diretta dei teorici. Sarebbe più corretto dire, in effetti, che a oggi la ricerca empirica, sdoganata in vari filoni di studio dedicati ai media, sia ancora poco frequentata dai *comics scholars* (Dunst et al. 2018, 1-7). Eppure i risultati ottenuti da Cohn dimostrano che il lettore reale, se interrogato correttamente, può illuminare svariati aspetti della maniera unica in cui il fumetto bombarda di informazioni il nostro cervello e, all'opposto, di come il pensiero narrativo reagisca al concerto di stimoli offerto dal medium. Seguendo dunque l'esempio dell'ideatore della *Visual Language Theory* – e in forza degli stessi limiti di tale modello – si deve convenire sul fatto che tale figura rappresenta per i *comics studies* una risorsa da mettere a profitto, testando metodologie alternative e inedite proposte di collaborazione interdisciplinare, anche solo a scopi esplorativi e in vista dell'elaborazione di nuove e stimolanti *research questions*.

Le restanti parti del presente capitolo costituiranno una relazione del tentativo di imbastire uno studio empirico dedicato al fumetto nell'ambito del mio dottorato, culminato nella realizzazione di tre esperimenti supervisionati dal mio tutor, Prof. Stefano Calabrese. Alla progettazione dei primi due test ha preso parte anche Ludovica Broglia (Unimore), mentre il più recente è stato pensato assieme a Giorgio Busi Rizzi (Ghent University). Nonostante molte scelte siano state determinate da motivi pratici e di opportunità, ritengo che di aver ottenuto, grazie a questa triplice esperienza, la prova tangibile della validità di un simile approccio in funzione della piena comprensione di come funzionino i testi narrativi. Scelgo anzi di rimandare la discussione dei risultati ottenuti al capitolo successivo, convinto che la sola descrizione del progetto possa costituire di per sé un incentivo a integrare i modi e le sollecitazioni della ricerca empirica nei percorsi di studio incentrati sul fumetto e sui media in generale.

3.2. Alla ricerca di un metodo

Il punto di partenza è stato capire quale sarebbe stato l'obiettivo della sperimentazione. Considerato il suo *background*, Cohn tende a isolare le casistiche che intende di volta in volta osservare per ottenere risultati quanto più “puliti” possibile. Nel caso della *E-conjunction* (Cohn e Kutas 2017), per esempio, è stata prodotta una serie di strisce autoconclusive e prive di balloon manipolando degli originali dei *Peanuts*, in modo tale da ottenere quattro varianti

della stessa gag: con e senza *E-conjunction*, coerente e incoerente (per via della sostituzione di un personaggio con un altro). Gli esperimenti sull'*assemblage structure* citati nel capitolo precedente (Cohn 2013a), invece, prevedevano come materiali dei layout di pagina privi di contenuto.

Insomma, gli esperimenti di Cohn indagano i costrutti più semplici alla base della *Visual Language Theory*, mentre gli effetti della loro combinazione vengono analizzati in astratto. I vantaggi sono autoevidenti, tuttavia bisogna dire che questa prassi ha richiesto anni perché i risultati potessero essere accorpati entro un framework capace di rendere conto della comprensione globale della sequenza narrativa. Inoltre, per garantire il rigore delle condizioni sperimentali è necessario estraniare in qualche misura i soggetti dall'esperienza testuale, diciamo così, extralaboratoriale: è il caso dell'esperimento relativo all'*assemblage structure*, ma anche quello sulla *E-conjunction* prevedeva che le strisce dei *Peanuts* fossero fruite a schermo una vignetta alla volta, secondo modalità tipiche di certi *digital comics* che però non rispecchiano l'originale concezione del materiale usato.

Fin dall'inizio, l'intenzione mia e del team è stata, all'opposto, quella di approssimare, per quanto possibile, l'esperienza di lettura più comune, fornendo ai partecipanti copie cartacee dei fumetti che avremmo selezionato. Inoltre, eravamo d'accordo nel proporre letture integrali, per poi trarre le nostre conclusioni a partire dalla comprensione globale dei testi scelti. Non c'è mai stato il tempo né il modo, né tanto meno l'ambizione, di elaborare un modello generale, ma allo stesso tempo, essendo soprattutto interessati ai processi di significazione, abbiamo pensato di dover lavorare su stimoli discretamente complessi. Infine, alla luce del restringimento di campo della *Visual Language Theory*, abbiamo scelto di includere, anziché escludere, tutte quelle variabili che, dal punto di vista razionalistico sposato da Neil Cohn, potrebbero essere considerate distraenti o addirittura fuorvianti, *in primis* la componente di *engagement*: è anche per questo che le nostre preferenze si sono orientate su racconti relativamente lunghi e piuttosto tesi in chiave drammatica, che fossero anche in grado di indurre il lettore in uno stato di dissonanza cognitiva. L'idea si è immediatamente precisata: capire quali *bias* potessero mettersi tra cervello e testo, determinando uno scollamento tra lettore reale e lettore implicito.

Da parte mia, questi presupposti appaiono in continuità con un percorso accademico che, snodandosi tra comparatistica, analisi dei nuovi media e narratologia, ha visto nel *close reading* una costante: idealmente e pragmaticamente, quindi, anche la sperimentazione empirica sarebbe dovuta partire dai testi per poi tornare ai testi. Cohn ha dunque smesso di

essere un modello di riferimento nel momento stesso in cui, studiandolo, mi rendevo conto dell'efficacia dei suoi metodi. È stato dunque necessario cercare ispirazione altrove, al netto dell'impossibilità di ricorrere agli stessi sistemi di misurazione; era escluso infatti che usufruissimo della collaborazione di tecnici capaci di raccogliere e interpretare dati relativi a ERPs o risposte comportamentali inconsce come le fissazioni dell'occhio: l'unico strumento di interrogazione di cui avremmo disposto sarebbe stato infatti un questionario da somministrare dopo la lettura.

Essendo l'aspetto interpretativo al centro dei nostri interessi, abbiamo preferito optare per una serie di domande a risposta aperta che assicurassero ai partecipanti un certo margine per approfondire i ragionamenti e focalizzarsi sui particolari; i dati raccolti sarebbero quindi stati sottoposti a un'analisi di tipo qualitativo. In particolare, si sarebbe trattato di un'analisi tematica: alcune macrocategorie utili alla classificazione delle risposte sarebbero state individuate già al momento di comporre il questionario, con riferimento alle impressioni sul testo condivise dal team di ricerca; *a posteriori* si sarebbero identificate una serie di categorie più specifiche in base alla convergenza dei risultati su determinati ambiti tematici. A quel punto, sarebbe stato possibile contrassegnare variamente le risposte in maniera tale da agevolare i raffronti. Tutto considerato, questo modo di procedere rispetta i principi di quella che si definisce *template analysis*, ma di fatto, anziché seguire un protocollo (cfr. Brooks et al. 2015), si è preso spunto dalla maniera in cui è stata condotta l'analisi qualitativa nell'ambito di altri esperimenti basati sulla riattivazione memoriale.

Nell'ambito dei *comics studies*, un precedente di sicuro interesse è costituito da un esperimento inerente lo statuto di icona del personaggio Corto Maltese (Darras 2007). Il proposito del semiologo Bernard Darras era quello di verificare la corrispondenza tra l'insieme di conoscenze relative a un fumetto già noto ai partecipanti e il testo originale, al fine di isolare le fonti a cui attingono i processi *front-end* e *back-end* coinvolti nella comprensione quando ci accingiamo a rileggere un'opera a distanza di tempo o a fruire di nuovi episodi di una serie. Darras si è sottoposto per primo al test, annotando tutti i ricordi associati alla figura di Corto e ai fumetti di Hugo Pratt dopo lungo tempo dall'ultima volta che aveva aperto gli albi; egli ha successivamente reclutato un gruppo di 72 studenti di università e liceo e, dopo aver verificato che una parte consistente del campione conoscesse Corto Maltese, ha ottenuto da costoro una relazione scritta analoga a quella prodotta da sé.

L'analisi qualitativa dei risultati è stata basata sulla frequenza e la pertinenza dei riferimenti; la fase successiva è consistita nel confronto tra i dati raccolti e i fumetti: Darras si è quindi

incaricato di spiegare alcune discrepanze tra le rievocazioni più comuni tra i partecipanti (in parte condivise da lui stesso) e i fumetti di Hugo Pratt, procedendo al *close reading* di una tavola esemplificativa tratta da *Samba con Tiro Fisso*, una storia breve del 1970. L'esito della sperimentazione, insomma, consiste in una serie di ipotesi su come la coordinazione dei dispositivi grafici e narrativi messi in opera da Pratt possa indurre i lettori alla produzione di immagini mentali che falsano il ricordo di come effettivamente si presentano le pagine degli albi di Corto Maltese.

Un'idea simile a quella di Darras ha ispirato un più recente esperimento volto a indagare l'impatto del ricordo pregresso di una narrazione sulla comprensione di un adattamento in un medium differente (Magliano et al. 2018). Come materiali, sono stati utilizzati il fumetto *Batman: Year One* (1987) di Frank Miller e David Mazzucchelli e l'omonimo film di animazione (2011) realizzato da Lauren Montgomery e Sam Liu: i 23 studenti coinvolti sono stati divisi in due gruppi e sottoposti a distanza di una settimana alla visione del film e alla lettura del fumetto, alcuni in quest'ordine e gli altri nell'ordine inverso. Nel corso della seconda sessione sperimentale è stato richiesto ai partecipanti di individuare le differenze tra ciò che avrebbero visto/letto e la versione della storia di cui avevano fruito sette giorni prima. I soggetti sono stati dunque invitati a stendere una relazione man mano, mettendo in pausa la visione del film oppure indicando la vignetta corrispondente all'interruzione.

In questo caso, l'analisi qualitativa è stata condotta incrociando i dati sulla base di due criteri di classificazione, inerenti l'uno all'oggetto della variazione (evento, personaggio, setting e dialogo) e l'altro al tipo di intervento segnalato (omissione, integrazione e cambiamento, ma è stata contemplata anche la possibilità che i partecipanti indicassero differenze insussistenti). Una volta riconosciuti dei trend nelle risposte dei partecipanti, i ricercatori hanno distinto i pattern di riconoscimento trasversali ai due media da quelli interpretabili, al contrario, come *media-based*, per poi giustificare entrambe le tipologie sul piano speculativo. Questo esperimento appare doppiamente interessante per la parte di analisi transmediale: anche noi abbiamo inizialmente pensato di trovare un termine di paragone in un altro medium lavorando su adattamenti, in modo da non dover manipolare il materiale di partenza e dare ai partecipanti l'occasione di fruirne secondo l'intenzione originaria degli autori.

Come anticipato, una delle questioni che si intendeva esaminare riguarda l'*engagement* del lettore; a oggi non sono ancora a conoscenza di studi empirici sul fumetto che affrontino il tema, e infatti gli spunti metodologici sono venuti da sperimentazioni dedicate ad altri media narrativi. È il caso di una test proposto a un campione di liceali olandesi sulla tipologia del

narratore inattendibile in letteratura (van Lissa et al. 2016): i partecipanti sono stati divisi in due gruppi a cui sono state assegnate altrettante versioni del primo capitolo del romanzo *Sult* (1890) di Knut Hamson – l'originale scritto in prima persona e una stesura alternativa in terza persona – e hanno in seguito risposto a un questionario uguale per tutti. In questo caso è stato privilegiato il dato quantitativo, in quanto sono state utilizzate delle scale per valutare i livelli di empatia, ma il questionario prevedeva anche due domande a risposta aperta che permettessero ai partecipanti di esprimere dei giudizi sul protagonista e i suoi comportamenti. Il modo di condurre l'analisi qualitativa appare istruttivo nella misura in cui valorizza il sostrato linguistico delle risposte: i ricercatori hanno infatti ricavato dalle scelte lessicali degli studenti una serie di tag che permettessero di classificare i sentimenti ispirati dal personaggio. Trovo anche che questo studio sia molto originale a livello di impostazione, essendo stato concepito per far luce sulla relazione tra coinvolgimento emotivo e focalizzazione nel caso speciale in cui il focalizzatore sia un personaggio ambiguo e a tratti malevolo: vista anche la complessità del discorso sulla focalizzazione applicata al fumetto, a cui ho fatto cenno nel capitolo precedente, per me sarebbe stato sicuramente interessante ritrovare la stessa variabile nei materiali da utilizzare nel test.

Una volta messi a fuoco gli obiettivi generali e le modalità di elaborazione dei dati, restava da affrontare un ultimo problema di ordine pragmatico: rispetto agli studi empirici su cui misuravamo le nostre aspirazioni, ci rendevamo conto della difficoltà di mettere insieme un campione che fosse abbastanza ampio e vario; il numero dei partecipanti non è mai stato davvero un problema visto il tipo di analisi che avremmo condotto, tuttavia l'unica opzione che assicurasse la partecipazione consisteva nel sottoporre il test a gruppi di studenti già formati (perché frequentanti uno stesso corso), presumibilmente omogenei a livello di formazione e interessi. In particolare, muovendoci nell'area delle scienze umane, ci aspettavamo di avere a che fare con gente che si dedicasse quotidianamente alla lettura, tra cui molti lettori forti di fiction, ma senza una grande cultura visuale: in particolare, non avremmo potuto contare su un numero ragionevole di lettori di fumetti esperti da mettere a confronto con dei novizi. *A posteriori*, posso anticipare che la profilazione dei campioni ha confermato queste aspettative in tutte le occasioni in cui abbiamo replicato gli esperimenti.

In virtù di tali limitazioni imposte dalle circostanze sarebbe più corretto parlare, in gergo tecnico, di design quasi-sperimentale: «an experimental design in which assignment of participants to an experimental group or to a control group cannot be made at random for either practical or ethical reasons» (dal dizionario online dell'*American Psychological*

Association). Le ipotesi di partenza sono state tuttavia commisurate alle previsioni riguardanti i partecipanti e i questionari scritti con la consapevolezza che, con tutta probabilità, sarebbero stati compilati da lettori poco avvezzi al medium fumetto. D'altronde, l'assenza di lettori esperti avrebbe semplificato alcuni aspetti dell'analisi, rendendo ad esempio meno impattante la variabile interculturale che altrimenti, Cohn *docet*, assume ben altra rilevanza. Trattandosi di un primo approccio alla sperimentazione empirica e avendo noi preferito mantenere intatta la complessità dei materiali di partenza, possiamo oggi affermare che la relativa uniformità dei gruppi di partecipanti abbia dunque rappresentato un innegabile vantaggio.

Per il resto, le problematiche che abbiamo dovuto affrontare sono quelle tipiche degli approcci qualitativi, come ad esempio l'*observer-expectancy effect*, ovvero l'influsso sulle prestazioni dei partecipanti della concezione della prova da dare in termini di performance: auspichiamo, a ogni modo, che la pubblicazione di procedura e risultati – già avviata con un *paper* di recente uscita (Broglia et al. 2023), una *poster presentation* nell'ambito dell'edizione 2023 della Summer School Unimore in Digital Humanities e un *talk* in quello della Visual Language Conference 2024 ospitata dalla Tilburg University – serva a corroborare le nostre valutazioni in termini di *credibility*, *transferability*, *dependability* e *confirmability* (Ahmed 2024). Oltre a continuare a ricercare e ottenere *feedback* da parte di esperti in varie discipline (dunque *comics scholars*, ma anche cognitivisti, psicologi, ecc.), crediamo che la validità del lavoro svolto potrà essere pienamente confermata solo replicando i test o, comunque, progettando design sperimentali alternativi mirati alla verifica delle ipotesi emerse dalla discussione dei dati. Fatto qualche passo, ci si rende conto di quanto lungo sia il percorso: sono però certo che questo tentativo, benché embrionale, renda giustizia alla potenziale produttività della ricerca empirica e, più nello specifico, dell'approccio qualitativo alla ricerca empirica nell'ambito dei *comics studies*.

3.3. Materiali, partecipanti, procedure, coding system

Pur trattandosi di una scelta poco convenzionale, ho intenzione di rinunciare alla descrizione schematica dei tre esperimenti, ritenendo più utile disseminarla in un *audit trail* quanto più possibile esaustivo circa l'ideazione, la pianificazione e l'implementazione di ciascuna prova. Nel complesso, il tempo dedicato a questi studi empirici è stato circa un anno e mezzo e le decisioni prese, per forza di cose, consequenziali: mi aspetto dunque che l'intrinseca narratività di questo paragrafo possa essere apprezzata quale forma di tutela della trasparenza scientifica.

3.3.1. Primo approccio (autunno-inverno 2022)

Una delle prime idee è stata quella di orientarsi su un confronto transmediale: immaginavamo di dividere i partecipanti in due gruppi, per poi distribuire agli uni il fumetto selezionato e agli altri un adattamento in prosa dello stesso. Il medium letterario è stato scelto in base agli interessi collaterali e alla specializzazione dei membri del team, composto da Stefano Calabrese, Ludovica Broglia e da me; quasi subito, ipotizzando le abitudini di lettura degli studenti, abbiamo pensato di istituire un ulteriore termine di paragone, consistente nella fruizione in formato audio della prosa ricavata dal fumetto. Il consumo di audiolibri e fumetti in Italia, nonostante la continua crescita attestata dalle statistiche annuali, è ancora imparagonabile a quello dei testi letterari. Valeva dunque la pena introdurre una terza condizione che si ponesse, per così dire, a metà strada tra le altre due: un tipo di fruizione mediale a cui il partecipante sarebbe stato verosimilmente poco abituato, ma che avrebbe potuto trovare più familiare rispetto al fumetto per via delle sue caratteristiche intrinseche. Inoltre, produrre la versione audio di un testo scritto non poneva particolari problemi di ordine pragmatico: è stato infatti contattato un attore che, oltre a drammatizzare il testo, si sarebbe occupato di registrare ed eventualmente postprodurre la traccia audio.

A quel punto si poneva la questione della scelta del fumetto e l'incognita relativa al suo adattamento, ovvero: avrebbe avuto più senso selezionare un binomio già esistente, oppure occuparci della redazione di una trasposizione in prosa? Considerando il maggiore controllo accordato dalla seconda opzione si è deciso di procedere in tal senso. Nelle considerazioni conclusive circa lo studio dedicato agli adattamenti citato nel precedente paragrafo, gli autori esprimono per lo stesso motivo la volontà di replicare l'esperimento utilizzando materiali realizzati *ad hoc* (Magliano et al. 2018, 299). Se per i loro scopi era importante che ci fosse un alto livello di sovrapposizione tra gli adattamenti in fatto di struttura narrativa e densità informativa, per i nostri era necessario massimizzare tale condizione. Oltre a ciò, lavorando noi all'adattamento saremmo stati più liberi di scegliere il fumetto adatto.

Dato che si trattava di uno studio esplorativo, le *research questions* iniziali, basate per lo più sulla letteratura teorica, erano piuttosto generiche: volevamo per esempio appurare che gli indicatori spaziali contassero più di quelli temporali in forza del tipo di *embodiement* sollecitato dal medium visuale, ma anche capire quanto l'attenzione dedicata alle componenti testuali potesse effettivamente limitare il focus sulle immagini; si intendeva inoltre stabilire, in opposizione all'ipotesi SITA, se i lettori non abituali trovassero difficoltà nell'interpretare le sequenze prive di testi e, poi, verificare se le informazioni trasmesse attraverso il solo

codice iconico, nel caso in cui fossero inessenziali allo sviluppo della trama, si fissassero nella memoria o passassero invece inosservate; ci interessava infine valutare se il contributo inferenziale del lettore fosse paragonabile a quello investito negli altri media, in contrasto con la nozione di *closure* ancora in auge presso molte frange dei *comics studies*.

Serviva dunque una storia breve, o comunque una sequenza con un arco narrativo ben delineato, che fosse almeno in parte priva di balloon e didascalie e che, allo stesso tempo, presentasse una struttura temporale non banale e almeno un'ellissi di qualche rilievo. Dal canto mio, cercavo un fumetto che lavorasse sui collegamenti a distanza entro la dimensione della doppia pagina e, magari, sulla resa della simultaneità (con un *découpage* parallelo, per esempio); come ho detto anche nel capitolo precedente, si tratta di due possibilità espressive che la *Visual Language Theory* da sola non inquadra in maniera soddisfacente. I primi autori che ho sottoposto al vaglio dei membri del team sono stati Alan Moore, Dave Sim, Neil Gaiman, Charles Burns, Chris Ware, Frank Miller, Jamie Hernandez e Richard McGuire. Nonostante non me lo fossi imposto – per lo meno non in maniera conscia – stavo pescando da un bacino di opere ormai storicizzate, riconducibili al cambio di paradigma che ha avuto luogo a cavallo tra gli anni Ottanta e Novanta: i primi esemplari a essere commercializzati a livello *mainstream* come graphic novel. D'altronde, la novità di questi fumetti riguardava anche la relativa mancanza di limiti sul piano sia dei contenuti sia delle ambizioni, ed era nostra precipua intenzione presentare nel contesto della sperimentazione un protagonista sfaccettato e/o una vicenda conturbante per valutarne l'impatto a livello di *engagement*.

La scelta finale è ricaduta su una sequenza di nove pagine tratta da *Watchmen* (1986), miniserie scritta da Alan Moore per i disegni di Dave Gibbons e i colori di John Higgins. Al netto del ruolo di *game changer* svolto da *Watchmen* nel panorama del fumetto di consumo americano, si è trattato di una soluzione di compromesso. Il team ha infatti discusso le caratteristiche testuali delle mie proposte e si è scelto di privilegiare un fumetto dalla gabbia regolare e dall'approccio al disegno classico, improntato al naturalismo, abbastanza dettagliato e pulito a livello di segno: insomma, tavole che di primo acchito non avrebbero destabilizzato troppo il lettore poco avvezzo al medium. Si è, in sostanza, deciso di orientare le scelte su un'opera abbastanza sobria dal punto di vista della grafia, ovvero che non operasse né una sintesi troppo marcata né una deformazione di tipo espressionista: si è trattato, com'è ovvio, di una valutazione arbitraria.

Per il resto, la sequenza rispetta il grado di sofisticazione richiesto: alternanza di due piani temporali, sequenze dialogate e sequenze senza parole, focalizzazione interna su un

personaggio respingente, un'ellissi molto marcata, sollecitazioni a trasgredire lo *Z-path* e una vicenda imperniata su un dilemma etico circa il tema della giustizia privata. Un ultimo elemento che ci ha convinti di tale scelta è stato il colore: quanto all'uso di tinte piatte molto sature, *Watchmen* si allinea a un gusto tipico degli anni in cui è stato pubblicato, ma a interessarci era il modo in cui Higgins, pur rispettando in linea di massima un criterio referenziale, abbia in taluni passaggi anteposto l'impatto emotivo alla norma naturalista.

Una volta scelto il fumetto, ho personalmente messo mano all'adattamento in prosa, cercando di conformarlo il più possibile al materiale di partenza. Il testo è stato redatto in italiano; per quanto riguarda il fumetto, è stato fatto riferimento alla traduzione italiana di Gino Scatasta per l'edizione Play Press di *Watchmen* (1997). Per quanto soddisfacente, il risultato del lavoro di adattamento ha suscitato qualche dubbio, legato soprattutto a un aspetto confermato da alcuni partecipanti nell'ambito di un colloquio informale successivo all'esperimento: il testo adattato non aveva una qualità che, in mancanza di un termine davvero adatto, potremmo definire "letteraria". Per esempio, era appesantito da una serie di descrizioni dettagliate mediate nell'originale dal solo disegno; al contempo, alcuni hanno riferito di aver avuto la netta impressione che si trattasse di un testo prodotto appositamente per il test per via dello stile di scrittura neutro. In relazione al questionario tutto ciò non costituiva un grosso problema e, probabilmente, non avrebbe impattato in maniera rilevante neppure sul piano dell'*engagement*, ma data l'intenzione iniziale di offrire ai partecipanti un'esperienza assimilabile a una lettura casuale, almeno per quanto avrebbe riguardato la versione a fumetti – d'altra parte, affidando a un attore l'interpretazione dell'adattamento, l'idea era quella di simulare un audiolibro – abbiamo pensato che, replicando l'esperimento, avremmo dovuto pareggiare le tre condizioni anche da questo punto di vista.

Già in quel momento, infatti, eravamo consapevoli della necessità di ripetere l'esperimento con materiali diversi e una procedura che correggesse il tiro laddove ci fossimo accorti di eventuali malfunzionamenti del questionario. Essendo io stesso un autore di fumetti, ho proposto di cimentarmi nell'adattamento da un'opera letteraria: l'idea era quella di lavorare in relativa libertà sul testo scelto, in modo da far sentire una voce che potesse essere percepita come "autoriale" e poi eventualmente rimaneggiare l'originale per pareggiare la densità informativa delle due versioni. Insomma, prima ancora di somministrare il primo esperimento, abbiamo già messo in cantiere il secondo; per quel che mi riguarda, già pensavo anche al terzo, che avrebbe avuto un design un po' differente in quanto specificamente incentrato sulla grafiazione.

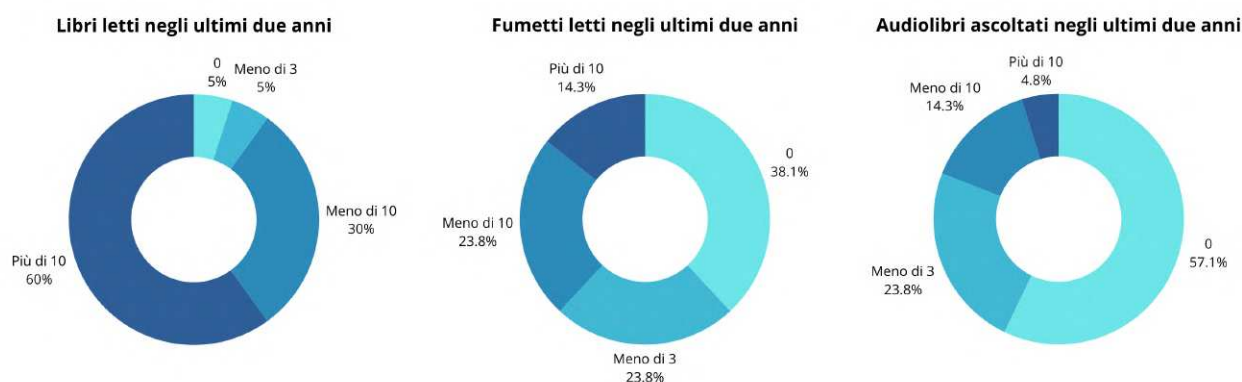


Fig. 17. Le abitudini di lettura dei partecipanti al primo esperimento.

Quanto al questionario, le domande sono state raggruppate in base ad alcuni macrotemi che avrebbero costituito la base del *coding system* da utilizzare in fase di elaborazione dei risultati. La prima distinzione era tra domande riservate alla struttura della narrazione e alla comprensione degli eventi (*plot information*) e domande riguardanti la memorizzazione di dettagli inessenziali allo sviluppo della trama, relativi ad esempio al setting o ai personaggi (*incidental facts*); alcuni quesiti legati al mondo interiore dei personaggi avrebbero richiesto ai partecipanti di rendere conto delle loro abilità in fatto di *mind reading*. In questo primo questionario non sono state formulate domande dirette sulla partecipazione emotiva, in quanto l'idea era quella di valutare l'incidenza del fattore emotivo sulla comprensione e la memoria; in particolare, tendevamo a considerare le due domande sulle sollecitazioni percettive (evidentemente, degli *incidental facts*) prossime al tema della partecipazione emotiva. C'erano poi alcune domande che riguardavano l'esperienza complessiva di lettura/ascolto. Ad aprire il questionario, infine, vi era la richiesta di compilare un riassunto della storia, nell'ottica di rilevare eventuali differenze macroscopiche sul piano della comprensione generale.

Prima delle domande a risposte aperte i partecipanti avrebbero dovuto rispondere ad alcuni quesiti a risposta multipla relativi alle loro abitudini di lettura. Per il primo test, realizzato nel dicembre del 2022, abbiamo aggregato un gruppo di 21 dottorandi Unimore in Scienze Umanistiche – in buona parte linguisti, ma anche studiosi di letteratura, filosofia, filologia e sociologia – di età compresa tra i 25 e i 47 anni e con una media approssimativa di 31 anni, 7 di sesso maschile e 14 di sesso femminile. I dati rilasciati sulle abitudini di lettura hanno confermato le nostre aspettative rispetto ai tre ambiti mediali di riferimento (Fig. 17): per lo

più si trattava di frequentatori abituali di letteratura, poco avvezzi all'ascolto di audiolibri e alla lettura di fumetti.

Solo un partecipante aveva già letto *Watchmen* in un passato, a detta sua, piuttosto remoto, motivo per cui è stato deciso di non escluderlo dal test ma di fargli leggere la versione originale a fumetti; negli altri casi le assegnazioni sono state randomiche, di maniera tale, però, che il campione risultasse suddiviso in tre gruppi equivalenti. A ogni modo, in virtù della relativa popolarità del fumetto, al quale tre anni prima, ossia nel 2019, era stato dato un seguito omonimo in forma di miniserie televisiva, non si è ritenuto necessario nascondere quale fosse l'opera originale e quali gli adattamenti; i partecipanti erano inoltre consapevoli del fatto che avrebbero risposto a un questionario su ciò che avrebbero letto/ascoltato. La fruizione è stata individuale, in quanto coloro ai quali è stata assegnata la versione audio hanno ricevuto un file sui loro dispositivi privati (era stato richiesto a tutti di portare con sé delle cuffiette), mentre agli altri sono stati consegnati dei plichi; nel caso del fumetto, ci si è curati che i fogli fossero stampati fronte retro e rilegati sul lato lungo, in modo tale da rispettare l'impaginazione originale. È stato assegnato loro un tempo massimo per la lettura/ascolto di 20 minuti, per cui i partecipanti sono stati messi nelle condizioni di riascoltare i passaggi più ostici in un caso e di soffermarsi o rileggere negli altri due; a ogni modo, hanno tutti dichiarato di voler affrontare il questionario molto prima che il tempo scadesse. È stato quindi ritirato il materiale cartaceo e sono stati consegnati i questionari, nello stesso formato. Non è stato previsto un limite di tempo per la compilazione. Lo spazio per le risposte, inoltre, era abbastanza da sollecitare in maniera implicita i partecipanti a verbalizzare diffusamente ricordi e pensieri.

L'analisi qualitativa delle risposte si è svolta secondo i parametri descritti nel paragrafo precedente; rimando al capitolo successivo per i risultati, ma anticipo che l'unica parte del questionario che si è ritenuto di dover cassare quando si fosse trattato di replicare l'esperimento è stata la richiesta di redigere un riassunto della vicenda: non solo non sono emerse differenze macroscopiche *media-based* – non che ce le aspettassimo, in effetti – ma ci siamo accorti che alcuni partecipanti che si sono molto spesi in questo *task* iniziale sono stati relativamente sbrigativi nel rispondere alle ultime domande. Per lo stesso motivo, in vista della replica ci si è preoccupati di formulare un numero inferiore di quesiti.

3.3.2. Secondo approccio (inverno-primavera 2023)

Il testo scelto per il secondo studio è stato il racconto *The Butterfly and the Tank* di Ernest Hemingway, originariamente pubblicato nel 1938. La proposta è venuta in questo caso dal Prof. Calabrese, il quale ha individuato nella narrativa comportamentista dello scrittore americano un tipo di letteratura che si prestasse bene a essere tradotta in linguaggio visuale. La realizzazione dell'adattamento in sei tavole è stata contemporanea al lavoro di smistamento e discussione dei dati emersi dal primo esperimento. Per la versione a fumetti è stato scelto di utilizzare una gabbia regolare e un approccio al disegno tendenzialmente naturalistico, come nel caso precedente.

Una parte dell'adattamento è priva di testi, ma si è scelto di utilizzare delle didascalie in prima persona poiché nell'originale il narratore afferma di aver assistito in prima persona alla vicenda, risalente agli anni della guerra civile in Spagna; egli utilizza il passato, e così ho fatto anche nell'adattamento per creare una tensione ulteriore tra codice verbale e codice iconico. Al netto di questa forma di disallineamento tra parole e immagini e in confronto alla più complessa architettura temporale della sequenza tratta da *Watchmen*, il racconto di Hemingway si svolge in un lasso di tempo limitato e ha uno sviluppo lineare che si appoggia però a una peculiare struttura iterativa. Manca un'ellissi vera e propria ma, considerato l'approccio intenzionalmente scevro di enfasi del testo originale, si è scelto di dare una rappresentazione indiretta all'esplosione di violenza che costituisce il climax della vicenda. In effetti, i dati raccolti con il primo esperimento circa l'attività inferenziale dei lettori, come si vedrà, erano tali da indurci a pensare che occorresse verificarli con riferimento a un racconto strutturalmente più semplice. Dato che lo scritto di Hemingway, dal punto di vista tematico, si basa su una serie di coppie oppostive, ho cercato di sottolineare questo motivo a livello grafico, lavorando su simmetrie e analogie visuali sia sul piano tabulare che a maggiore distanza. Infine, si è deciso di non colorare le tavole; anche questa scelta è stata in parte dettata dai risultati del primo test relativi alle simulazioni percettive.

Una volta completato l'adattamento a fumetti, abbiamo operato una riduzione del racconto originale per pareggiare quanto più possibile le due versioni in termini di densità informativa; il testo non ha subito altri tipi di manipolazione. Preciso che si è fatto riferimento alla traduzione italiana di Vincenzo Mantovani per un'edizione Mondadori datata 1993 (la raccolta è intitolata *Storie della guerra di Spagna La Quinta Colonna*). Per quanto riguarda la condizione di ascolto, è stata introdotta una novità: anziché simulare la fruizione di un audiolibro, il testo sarebbe stato letto ad alta voce da uno degli sperimentatori. L'idea era

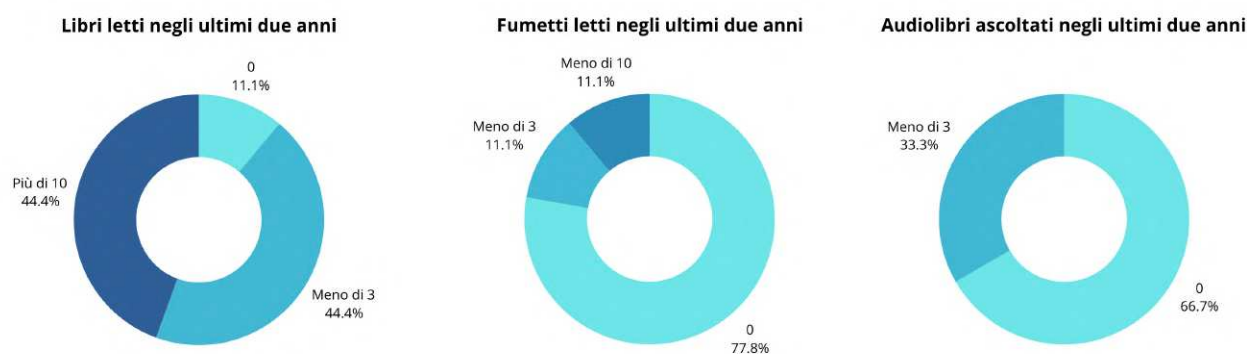


Fig. 18. Le abitudini di lettura dei partecipanti al secondo esperimento.

quella di riproporre una modalità di fruizione del testo verbale che inducesse a un certo grado di destabilizzazione, essendo il partecipante privato dell'evidenza della parola scritta – anticipando i risultati del primo test, laddove le performance cognitive e memoriali dei lettori della prosa e del fumetto risultassero divergenti, i dati relativi ai partecipanti nella terza condizione li collocavano esattamente nel mezzo – rifacendosi però a un modello che, secondo studi recenti dedicati soprattutto all'età della formazione (e.g. Batini 2022), sembrerebbe supportare in maniera significativa la comprensione narrativa, favorendo il mantenimento dell'attenzione e sollecitando interpretazioni creative. Vale la pena dire subito che, effettivamente, le risposte dei partecipanti al secondo test nella condizione di ascolto sono risultate in linea di massima molto più complete e puntuali rispetto a quelle fornite dai loro corrispondenti nel primo esperimento.

Hanno partecipato al secondo esperimento, realizzato nel maggio del 2023, 9 studenti Unimore iscritti all'ultimo anno del Corso di Laurea Triennale in Scienze dell'Educazione, di età compresa tra i 21 e i 24 anni e con una media di 22 anni, 1 di sesso maschile e 8 di sesso femminile. Rispetto all'altro campione, dunque, si trattava di persone molto più giovani e in una fase molto meno avanzata del percorso universitario; nonostante queste differenze, i trend legati alle abitudini di lettura sono risultati assolutamente coerenti con quelli registrati nel corso della prova precedente (Fig. 18).

La procedura ha rispettato in tutto e per tutto quella del primo test, tranne nel caso dello *shared reading*: i partecipanti a cui è stata randomicamente assegnata questa modalità di fruizione sono stati condotti in un'altra aula per ascoltare la versione ridotta del racconto letta ad alta voce. Anche in questo caso i partecipanti erano consapevoli di quale fosse il testo originale e quale l'adattamento in quanto, data l'impostazione prospettica del racconto, si è ritenuto utile dichiarare l'identità tra narratore e autore del racconto originale; essi sapevano

inoltre che avrebbero risposto a un questionario. Quanto alle domande, a parte l'eliminazione della richiesta di produrre un riassunto, sono state organizzate secondo lo stesso modello del questionario relativo a *Watchmen*, dunque anche a livello di elaborazione dei risultati si è proceduto nella stessa maniera della prima volta. In questo caso, tuttavia, sono stati integrati dei quesiti che chiedevano di esprimere dei giudizi sui personaggi e i loro comportamenti.

3.3.3. Terzo approccio (autunno 2023)

L'ultimo test è stato progettato a distanza di tempo dai primi due e con obiettivi abbastanza diversi. Ho lavorato al design durante il mio periodo da *exchange student* presso la Ghent University, collaborando con Giorgio Busi Rizzi e con la supervisione a distanza del Prof. Calabrese; mi sono inoltre avvalso dei consigli di Marco Caracciolo (Ghent University) e Maaheen Ahmed (Ghent University) in fase di progettazione e di quelli di Nicole Ruta (KU Leuven) in fase di analisi dei risultati. L'idea generale era valutare l'incidenza della grafiazione su comprensione, memoria e *engagement*, per cui ci si è subito orientati su un confronto monomediale: avremmo in prima istanza selezionato un fumetto breve realizzato in uno stile grafico abbastanza peculiare e complesso e mi sarei in seguito incaricato di realizzarne una versione alternativa, ridisegnando ciascuna tavola con un approccio al disegno e al segno più impersonale, semplice e, auspicabilmente, facile da decodificare.

In quel momento, poiché Busi Rizzi stava tenendo delle lezioni di letteratura inglese sul narratore inattendibile, è venuto spontaneo introdurre il tema dell'*unreliability* anche nella sperimentazione. Se nell'ambito dei primi due esperimenti erano stati proposti due racconti che non problematizzano lo scarto tra focalizzazione interna ed esterna e un personaggio agente controverso sotto il profilo etico/comportamentale, in vista del nuovo test abbiamo tentato di individuare un fumetto integralmente focalizzato da un protagonista il cui punto di vista fosse viziato da una qualche condizione idiosincratICA; in tale contesto, tuttavia, la grafiazione avrebbe dovuto svolgere un ruolo significativo, altrimenti avremmo rinunciato al proposito di lavorare su una combinazione così specifica.

Non è stato tuttavia difficile risalire alla storia *Pepe l'architetto* (1978) di José Muñoz e Carlos Sampayo, che rispettava tutti quanti i requisiti richiesti. Il protagonista eponimo, un immigrato clandestino, è consumato da manie di persecuzione e dalla paranoia di essere consegnato alle autorità, motivo per il quale, soprattutto nel momento in cui la trama prende una piega vagamente surreale, il lettore è autorizzato a mettere in dubbio lo statuto di ciò che è presentato come fattuale. Fin dalle prime battute, lo stile espressionista caratterizzante il



Fig. 19. Una tavola tratta da *Pepe l'architetto* e la sua corrispondente nella versione realizzata per il test.

lavoro di Muñoz dà una connotazione decadente e grottesca allo *storyworld*, assecondando il mood angoscioso della sceneggiatura. A destare il maggiore interesse era la visualizzazione di alcuni sogni a occhi aperti, marcata attraverso un cambio di segno e, dunque, un'alternanza tra quelle che sono dichiaratamente delle allucinazioni e una realtà esteriore che sembrerebbe a sua volta modellata su un delirio paranoide (Fig. 19a): questo gioco rende senza dubbio più complessa l'interpretazione della vicenda. Considerato quanto detto nel capitolo precedente, ritengo che la storia *Pepe l'architetto* si possa spiegare teorizzando un meganarratore inaffidabile; la vera domanda, a questo punto, è la seguente: cosa è portato a credere in questi casi un lettore alieno a un concetto narratologico così specialistico?

Prima di procedere con la realizzazione di una seconda versione della storia, si è deciso di operare una riduzione per motivi di praticità: dalle 26 tavole originali ne sono state espunte 10, anticipando l'epilogo e avendo cura di rispettare, una volta stampate e rilegate le copie, l'alternanza tra pagine pari e pagine dispari. La versione alternativa di *Pepe l'architetto* è stata concepita in maniera tale da depotenziare gli effetti emotivi e di senso di cui è portatrice la grafia di Muñoz, mantenendo però intatto l'impianto compositivo sia della tavola (in effetti abbastanza ordinario) sia delle singole vignette.

Sul piano dell'ocularizzazione non ci sarebbero dovute essere differenze: dato che le immagini deformate di Muñoz lasciano trasparire una consapevolezza volumetrica e prospettica di fondo, il primo passaggio della lavorazione è consistito nel ricalco a matita delle tavole originali; successivamente, figure e sfondi sono stati modificati seguendo un criterio di maggiore correttezza e armonia proporzionale, mentre i volti sono stati semplificati e ricondotti a un tipo di caricatura più neutra. A livello di inchiostrazione, si è scelto di utilizzare una linea netta, morbida e pulita, relativamente poco modulata, e di alleggerire il chiaroscuro, utilizzando cioè solo neri pieni e solo in maniera referenziale: nera è, per esempio, la maglietta di Pepe, ma anche gli sfondi delle scene notturne.

La grafiazione di Muñoz è improntata alla massima eterogeneità (Dejasse 2023, 166-185): la resa materica cambia a seconda degli strumenti utilizzati, lo spessore del tratto è variabile, i toni scuri onnipresenti, stesi a macchie o altrimenti resi attraverso pattern di segni più o meno fitti, comunque abbastanza disordinati; oltre a ciò, il disegno tende a cambiare molto da vignetta a vignetta e nemmeno i *character design* si sottraggono a momentanei stravolgimenti che possono interessare tanto le proporzioni quanto le forme.

Al contrario, la versione alternativa di *Pepe l'architetto* realizzata per l'esperimento, nell'impossibilità di concepire una grafiazione che si possa dire *davvero* neutrale o insignificante, mira alla massima omogeneità. Anche per le visioni di Pepe, in cui i passanti si trasformano in veri e propri mostri, si è preferito adottare lo stesso approccio grafico caratterizzante il resto della storia, scegliendo di segnalarle in maniera convenzionale, ovvero modellando le cornici delle vignette sui tipici balloon di pensiero (Fig. 19b).

I testi sono rimasti inalterati: la lingua dell'esperimento stavolta sarebbe stata l'inglese, e infatti è stata utilizzata la traduzione di Jeff Lisle per l'edizione Titan Books di *Joe's Bar* (1988), raccolta che contiene *Pepe l'architetto* e altre storie brevi del duo Muñoz e Sampayo. L'esperimento è stato proposto a 22 studenti della Ghent University frequentanti il corso di letteratura inglese tenuto da Busi Rizzi. Il fatto che fossero edotti sui concetti di focalizzazione e *unreliability*, oltre che sui diversi tipi di narratore, si rivelava in verità utile, in quanto i partecipanti erano predisposti a concentrarsi sulle problematiche di nostro interesse, ma al contempo sprovvisti di strumenti teorici ulteriori per affrontare la complessità del medium fumetto. Al netto del relativo disaccordo tra i *comics scholars* su quale sia il framework più efficace per lavorare sulla focalizzazione, ci si aspettava che a livello di abitudini di lettura il campione belga fosse assimilabile a quelli dei due test svolti in Italia.

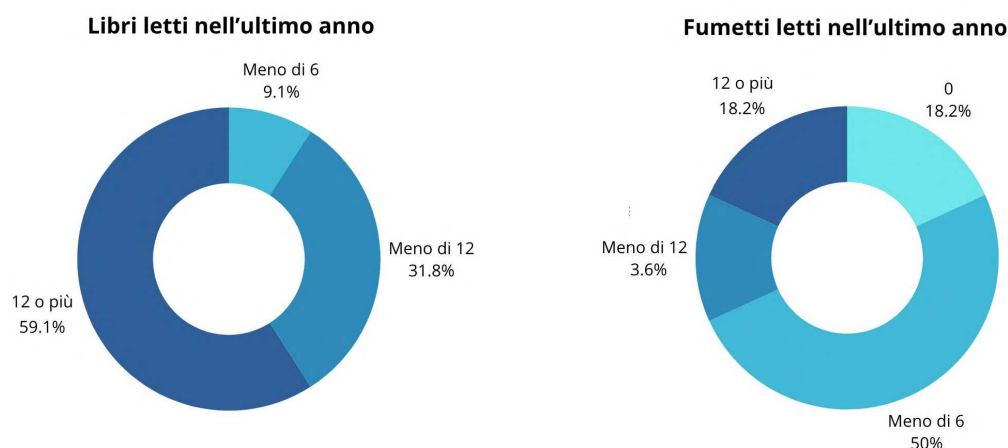


Fig. 20. Le abitudini di lettura dei partecipanti al terzo esperimento.

La disuguaglianza relativa al consumo di romanzi/raccolte e fumetti è stata in effetti confermata (Fig. 20): segnale che per questa valutazione si sono adottati gli stessi parametri di riferimento delle statistiche Istat. Stavolta la sezione dedicata alla profilazione del campione era più lunga: essendo il test incentrato sull'impatto della grafiazione sulla comprensione, volevamo renderci conto di quali fattori potessero influenzare la sensibilità dei soggetti verso il segno e il disegno. Il campione si è rivelato assolutamente omogeneo: quasi tutti hanno mostrato un relativo disinteresse per l'arte moderna e contemporanea (solo 2 persone su 22 hanno dichiarato di frequentare spesso musei) e una preferenza per la figurazione sull'astrattismo (su una scala da 1 a 5, la media è 3,4 vs 2,7). 20 persone su 22 hanno inoltre confermato di spendere del tempo su Instagram ogni giorno; è stato chiesto ai partecipanti se ne fruissero anche per leggere fumetti digitali e la risposta è stata positiva in circa la metà dei casi (Fig. 21a). La domanda era motivata dalla possibilità di assimilare l'approccio al disegno della versione alternativa di *Pepe l'architetto* a una sintesi caricaturale che, almeno sulla carta, risulterebbe efficace nell'intercettare l'attenzione di utenti social con la soglia dell'attenzione settata su standard relativamente bassi.

È stato poi domandato ai partecipanti se si cimentassero nel disegno e solo 8 su 22 hanno risposto negativamente (Fig. 20b). È stato infine chiesto se conoscessero già il lavoro di Muñoz e Sampayo, ma non ci sono state risposte positive. Occorre precisare che in questo caso le domande a risposta multipla erano in coda a quelle relative al testo, e non all'inizio del questionario come negli esperimenti precedenti. Quanto ai dati anagrafici, i partecipanti avevano un'età compresa tra i 20 e i 35 anni e con una media approssimativa di 23 anni; tra di essi: 15 di sesso femminile, 4 di sesso maschile e 3 non dichiarati.

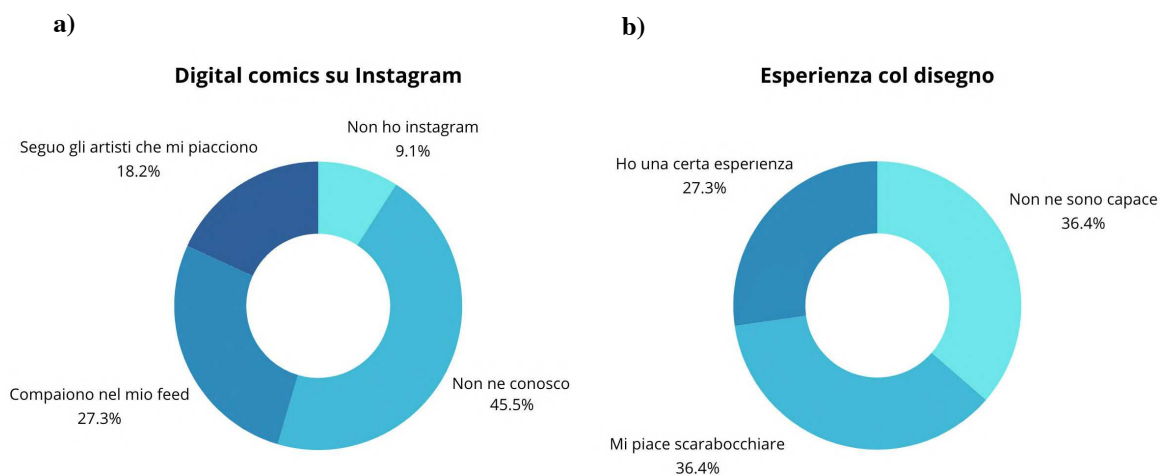


Fig. 21. Percentuali dei partecipanti al terzo esperimento relative all'uso di Instagram e al disegno.

La procedura è stata ricalcata su quella dei test svolti in Italia: assegnazione randomica delle due versioni del fumetto, in modo che il campione fosse diviso in gruppi uguali; calcolo di un tempo massimo per la lettura di cui nessun partecipante ha usufruito interamente; ritiro dei fumetti in formato cartaceo e consegna dei fogli col questionario. Anche in questo caso non è stato dato un limite di tempo per la compilazione. A livello di *coding system*, l'articolazione del questionario ha replicato il solito schema, con le domande relative alla verosimiglianza dello *storyworld* formulate sulla base di una distinzione tra il piano della comprensione e quello del coinvolgimento. Sono state pensate anche due domande sullo stile di disegno, con l'intento primario di focalizzare l'attenzione dei partecipanti sulla componente visuale perché ne tenessero massimamente conto nel rispondere al resto del questionario. Rispetto alle prove precedenti, il dato emerso da questo test – o meglio, il dato relativo ai temi nuovamente introdotti – ha sconfessato le ipotesi iniziali, configurando un caso di *cognitive blindness* generalizzata che ci ha fatto molto riflettere.

Al netto dei margini di miglioramento, di cui si darà conto nel capitolo successivo, le tre sperimentazioni hanno, complessivamente e in ciascun caso, prodotto risultati proficui e sollecitato riflessioni inedite, confermando la validità della ricerca empirica come pratica integrativa rispetto alla speculazione teorica e agli esercizi di *close* e *distant reading*. Concludo sul motivo dell'adattabilità del design sperimentale: nel corso del 2024 è stato realizzato, sempre sotto la supervisione del Prof. Calabrese, un ulteriore esperimento basato sul confronto tra adattamenti medialti, il quale ha visto la collaborazione di Tania Bedogni (Unimore) e Valentina Conti (Unimore) e un mio contributo a margine. Il focus era spostato dal singolo medium all'esperienza empatica trasversale ai media e si è lavorato su due

adattamenti preesistenti, il racconto di Maupassant *Une partie de campagne* (1881) e il film *Partie de campagne* (1936) di Jean Renoir. Sono stati introdotte nel questionario, oltre alle domande a risposta aperta, delle scale di valutazione per l'analisi quantitativa dei dati, ma alla base di design e procedure c'era il modello affinato con i test precedenti.

Senza dilungarmi ulteriormente sui dettagli e i risultati (di prossima pubblicazione), quest'ultimo esperimento ha segnato un traguardo ulteriore, promuovendo il metodo al di là degli obiettivi specifici e degli ambiti di pertinenza. Ancora più degli *output*, valga quindi l'esempio: ci si auspica sul lungo periodo di poter assistere, se non di partecipare in prima persona, alla piena maturazione di un filone di studi empirici sui media con base in Italia.

The act of picturing: **dal lettore implicito al lettore reale**

4.1. “Tell me what you *really* see.”

4.1.1. Un’analisi preliminare di *Watchmen: The Abyss Gazes Also*

L’episodio scelto per la sperimentazione, riprodotto integralmente in appendice, costituisce il climax del capitolo/issue n. 6 di *Watchmen*, intitolato *The Abyss Gazes Also* e dedicato alla permanenza in carcere del vigilante mascherato Rorschach, al secolo Walter Kovacs. *The Abyss Gazes Also* è principalmente focalizzato dal dottor Long, psichiatra criminale, tranne quando Moore e Gibbons scelgono di mettere in scena alcuni episodi del passato di Rorschach. Il brano scelto, che va da pagina 17 a pagina 25 dell’albo originale (ventotto tavole in totale), si apre con un colloquio tra Long e Rorschach ma è costituito in larga parte da flashback. Ai partecipanti all’esperimento è stata chiarita, oltre all’identità tra Rorschach e Kovacs, la premessa del racconto, ossia l’incarcerazione di un uomo che, occultando le proprie fattezze, dispensava arbitrariamente giustizia nei bassifondi di New York.

A innescare il flashback è l’associazione tra una macchia del test di Rorschach e un ricordo inizialmente decontestualizzato, l’immagine di un cane con la testa spaccata a metà. Il motivo formale della simmetria, che torna anche nel design della maschera del vigilante Rorschach, è centrale in tutto *Watchmen*, le cui tematiche portanti sono l’ossessione per il controllo e il suo rovescio speculare, l’ansia di essere controllati; nelle tavole selezionate, che esplorano in realtà altri concetti, la simmetria e la ripetizione in generale rappresentano i principi compositivi di maggiore produttività.

La tavola che apre la selezione, isolata nel contesto dell’esperimento perché dispari, è esemplificativa delle modalità di rappresentazione che caratterizzano il lavoro congiunto di Moore e Gibbons nelle tavole successive e nell’intera opera. Di nove vignette solo la prima costituisce una sorta di *unicum*, mentre le altre intrattengono una fitta rete di richiami visuali reciproci: le coppie 2-3 e 8-9 sono evidentemente speculari, mentre la numero 4 somiglia alla 5 a livello figurativo e alla sottostante 7 per il taglio, con la 2, la 5 e la 7 che si possono considerare degli zoom in e out dallo stesso punto di ripresa, per fare un parallelo col cinema; bisogna poi contare l’assimilazione tra le macchie di Rorschach chiaramente visibili in vignetta 4 e la testa del cane in vignetta 6, che nella sua frontalità sottolinea l’impostazione delle precedenti quattro e della successiva. In tema di analogie visive, va anche menzionato il

ritorno del colore rosso del sangue del cane, identico a quello dei capelli di Rorschach e del riflesso che gli illumina il volto nel momento in cui dichiara di aver ucciso l'animale con le sue stesse mani (vignetta 9).

Di particolare interesse appaiono le transizioni tra presente e passato: nella seconda tavola della selezione essa si gioca sulla sovrapposizione tra le macchie del test di Rorschach, che vediamo a rovescio, e quelle che caratterizzano la maschera del vigilante; nell'ultima tavola l'immagine del protagonista nel flashback corrisponde simmetricamente a quella dello stesso personaggio a colloquio col dottore, anni dopo. In entrambi i casi, le parole di Rorschach in didascalia integrano le vignette che visualizzano sue memorie; questo montaggio parallelo contribuisce non solo a rendere la transizione più fluida ma anche a facilitare l'assunzione del punto di vista di Rorschach. Com'è tipico nei fumetti, l'ocularizzazione esterna della scena non corrisponde *de facto* a una focalizzazione esterna: innanzi tutto, il lettore concepisce ciò che si offre allo sguardo come un ricordo di Rorschach, il quale si esprime in didascalia utilizzando la prima persona singolare; al di là di questo effetto illusionistico, che non basta a mio parere a qualificare Rorschach come narratore di secondo grado, l'attaccamento al personaggio e il suo linguaggio del corpo limitano e espandono allo stesso tempo la prospettiva attraverso cui il lettore guarda alla vicenda, configurando quella che si può a tratti considerare una forma blanda di focalizzazione interna.

A ogni modo, le didascalie scompaiono per lasciar spazio a una lunga sequenza priva di testi. Il canale verbale è servito a comunicare rapidamente il contesto della scena: Rorschach è sulle tracce di una bambina rapita e ciò che viene ora mostrato è appunto la meticolosa perquisizione della vecchia sartoria in cui, secondo una soffiata, sarebbe stata tenuta la piccola. Il vigilante si imbatte in una serie di indizi che gradualmente lo portano a capire, e il lettore con lui, cosa sia successo davvero in quel luogo.

Apro qui una parentesi sull'adattamento in prosa, riprodotto anch'esso in appendice. È stato deciso di alternare verbi al passato e al presente per distinguere i flashback dal resto del racconto, ma anche di mantenere la terza persona anziché, ad esempio, utilizzare il discorso indiretto libero, configurando in tal modo una narrazione di secondo grado; è stata giudicata la scelta più consona all'impostazione dell'originale. Dato che Rorschach nel passato, con maschera e cappellaccio, e Rorschach nel presente, in divisa da prigioniero, appaiono molto diversi (e gli autori del fumetto, ovviamente, enfatizzano il contrasto attraverso le composizioni simmetriche), nella prosa si è deciso di marcare la differenza usando entrambi i nomi: Rorschach nei flashback e Kovacs nelle scene ambientate in prigione.

Ci si è applicati nel descrivere i cambi di espressione e di postura dei personaggi, che nel fumetto hanno un rilievo centrale: si è anzi tentato, nella misura del possibile, di non disambiguare troppo emozioni e pensieri dei personaggi, poiché avrebbe significato fare un'operazione additiva, o comunque imporre un'interpretazione univoca sul testo originale. Spesso ci si è visti costretti a usare termini che, come minimo, restringessero l'area semantica di riferimento e, nel caso della perlustrazione della sartoria, non si è potuto evitare di orientare la comprensione all'atto di descrivere e nominare gli oggetti rinvenuti da Rorschach. Personalmente, ho trovato questo esercizio di adattamento la prova più concreta della distinzione proposta tra McLuhan tra media caldi (in questo caso, la parola) e freddi (l'immagine). Ad ogni modo, per fare un esempio concreto, quello che si stanno contendendo i due pastori tedeschi è un femore umano e Rorschach evidentemente lo riconosce come tale: è il disegno di Gibbons, nella sua estrema precisione, a informarci sulla natura specifica dell'osso, per cui se non si fosse usato il sintagma "femore umano" nell'adattamento in prosa si sarebbe di fatto sottratta un'informazione virtualmente cruciale per la comprensione; allo stesso tempo, utilizzandolo, come è stato fatto, ci si rendeva conto che la precisazione avrebbe avuto una ricaduta in termini tensivi e inferenziali.

A ogni modo, nel momento in cui Rorschach capisce che quel femore appartiene alla bambina scomparsa, la sua reazione è quella di accanirsi sui cani. Gibbons disegna il particolare della mano del vigilante levata in aria e armata di mannaia, cui segue l'immagine della scheda del test di Rorschach che il prigioniero aveva originariamente associato al cane con la testa spaccata. Siamo dunque ritornati al presente, nella saletta del carcere in cui si sta tenendo il colloquio tra il dottor Long e Rorschach, che parla delle sensazioni provate durante l'atto di uccidere. Lo scarto ricorda da vicino l'esempio che sette anni dopo McCloud avrebbe proposto in *Understanding Comics*, discusso nel secondo capitolo di questo elaborato: ovviamente qui è tutto molto più sofisticato, sia perché abbiamo un'immagine sostitutiva della testa del cane spaccata a metà, che definisce anche un cambio scena, sia perché i testi nei balloon riferiscono una serie di dettagli molto vividi.

Anche il ritorno al passato è gestito in maniera piuttosto sofisticata, con uno *zoom in* sulla scheda del test di Rorschach, simile a quello visto nella seconda tavola ma stavolta accompagnato da una trascolorazione irrealistica: giallo, poi arancione e poi rosso (lo stesso rosso usato altrove per il sangue), ovvero i tre colori compresenti nella vignetta centrale della stessa pagina. Il testo nei balloon riferisce che il flashback a venire si colloca ore dopo l'uccisione dei cani, di notte, ma le parole di Rorschach riferite al tempo (in originale: "Dark

by then. Dark as it gets”) si prestano anche a descrivere ciò che accade sul piano visuale ai colori della scheda del test.

È indubbio che nell’adattamento la transizione non sia altrettanto efficace, ma la scena con i cani ha un’interruzione altrettanto brusca: punto a capo e una frase sull’atteggiamento tenuto da Rorschach al momento di riferire quei fatti al dottor Long. Facendo un’eccezione alla regola generale, è stata qui integrata una reazione turbata del dottore, anche se nelle tavole selezionate questo personaggio è presente solo all’inizio; si è voluto però restituire l’effetto di straniamento determinato dal *color shift* attraverso una fantasmagoria attribuita, per l’appunto, a Long (“Le macchie nere su campo bianco appaiono minacciose agli occhi del dottore. Poi lo sfondo gli sembra trascolorare: da bianco a un orribile rosso sangue”).

Il nuovo flashback si apre con la ripetizione di una serie di inquadrature dalle pagine precedenti, effetto ovviamente non replicabile nella prosa (che insiste intenzionalmente su alcune ripetizioni lessicali, proprio per adattare l’ossessività trasmessa dalla sceneggiatura di Moore): al posto di Rorschach vediamo però muoversi all’interno della vecchia sartoria un nuovo personaggio, tale Grice, presunto colpevole del crimine per cui, di lì a poco, subirà la vendetta del vigilante. Da notare che in teoria anche questi sarebbero ricordi di Rorschach, ma il lettore è costretto per due tavole a seguire i movimenti di Grice, sperimentando prima la sua ansia e poi la sua sorpresa. Anche nella prosa, il flashback è per lo più focalizzato da questo nuovo personaggio. La sequenza dell’aggressione di Grice è piuttosto interessante perché, mentre il criminale, preso dal panico, parla in continuazione senza dire nulla di davvero significativo né per il suo interlocutore né per il lettore, Rorschach rimane in silenzio ed esegue una serie di operazioni il cui senso è del tutto autoevidente. Credo che l’adattamento, nello scandire un elenco delle azioni di Rorschach con le esclamazioni di Grice, riesca in questo passaggio più che in altri a pareggiare la tensione informativa del fumetto.

L’epilogo, che prevede sia nel fumetto che nella prosa il ritorno al presente, racconta in maniera indiretta la morte di Grice, ammanettato nella sartoria in fiamme, mentre Rorschach è mostrato/descritto intento a osservare l’edificio che brucia per un’ora intera (nel fumetto quest’ultima informazione è in didascalia). Al di là del medium utilizzato, si tratta di una vicenda che pone al lettore un dilemma: può dire di aver simpatizzato con Rorschach? Riesce ancora a simpatizzare con lui? Rorschach non è certo un eroe (non ci sono eroi in *Watchmen*) né viene rappresentato come tale, ma è altrettanto chiaro che egli incarna un’idea che il lettore è invitato a esplorare dal di dentro, per quanto odiosa possa apparirgli *a priori*.

Ebbene, come si ripresenteranno tutti questi stimoli alla sua mente una volta elaborati?

4.1.2. I risultati del *retrieval task*

Da una prima, rapida lettura delle risposte ai questionari, la cui sezione iniziale era principalmente riservata alla comprensione della trama, l'attenzione degli analisti si è concentrata su una differenza macroscopica di ordine linguistico: l'impressione era, cioè, che i lettori del fumetto avessero manifestato una maggiore incertezza nelle risposte rispetto ai lettori dell'adattamento in prosa, che si sono limitati ad affermare o addirittura a esprimersi con frasi nominali. Una prima analisi è dunque consistita nel categorizzare tutte le risposte che contenessero elementi dubitativi (avverbi come “forse” o “probabilmente”, espressioni quali “credo che” o “direi che” e, più in generale, formule che esprimono l'assunzione di una responsabilità interpretativa) e quantificarle, per poi metterle in relazione la frequenza col medium fruito e i macrotemi discussi nel capitolo precedente.

Di seguito, la categorizzazione delle singole domande presenti nel questionario:

Plot information e struttura narrativa

- Quale immagine recupera Rorschach a partire dalla scheda del dottor Long?
- Cosa ha portato Rorschach alla vecchia sartoria in un quartiere degradato di Brooklyn?
- Prova a ricostruire le deduzioni di Rorschach sulla base della sequenza di indizi rinvenuti nella vecchia sartoria.
- Descrivi il momento dell'uccisione dei cani.
- Quali indizi portano Grice, l'uomo della sartoria, a capire che qualcuno si è introdotto nel suo locale?
- Ricostruisci l'architettura temporale della vicenda: quanto dura il racconto del detenuto? Quanto l'avventura di Rorschach?
- Come si intrecciano le due linee temporali?
- Qual è il ruolo dei cani all'interno del racconto?

Incidental facts e simulazioni percettive

- Com'è vestito il dottor Long? Quali oggetti ha con sé?
- Quali sono le principali caratteristiche dell'abbigliamento di Rorschach durante l'incursione nella vecchia sartoria?
- Quali elementi identificano l'uomo della sartoria?
- Da quale porta decide di entrare Rorschach (quella sul retro o quella principale) e perché?
- Quali elementi visivi e uditivi caratterizzano il momento in cui Rorschach si appresta a uccidere Grice?

- Quali elementi di colore rosso compaiono nella vicenda?
- Come descriveresti l'ambiente in cui si svolge la vicenda del flashback?

Mind reading

- Qual è l'espressione di Kovacs nel momento in cui guarda la scheda del test di Rorschach?
- Quali sono le differenze tra l'atteggiamento di Rorschach nel flashback e quello di Kovacs nel presente?
- Descrivi lo stato d'animo del dottor Long durante il colloquio con Kovacs.
- Cosa pensa Grice quando identifica l'intruso con Rorschach?

Esperienza di lettura soggettiva

- Hai sentito l'esigenza di soffermarti o ripassare alcuni passaggi? Per quale motivo?
- Ti sei trovato a tuo agio nella lettura? Se no, associ il disagio provato più alla forma o ai contenuti?
- Prova a indicare tre emozioni che ti ha suggerito la lettura di questa vicenda nella sua progressione.

Di qui in poi, per praticità, farò riferimento alla lettura del fumetto come condizione 1, alla lettura dell'adattamento in prosa come condizione 2 e all'ascolto della traccia audio come condizione 3. Ricordo che il gruppo di partecipanti assegnato a ciascuna condizione era costituito da sette individui. Ebbene, su un totale di centotrentatré risposte per gruppo con riferimento alle tre categorie di domande relative ai contenuti è stato rilevato come la proporzione di quelle etichettate come esprimenti un dubbio e di quelle nulle ("non so" o "non mi ricordo") fosse invertita nella condizione 1 rispetto alle altre due (Fig. 22). È molto interessante notare come la quantità di risposte affermative risulti ugualmente maggioritaria nelle tre condizioni, segnale della relativa sicurezza dei partecipanti rispetto alla propria comprensione della vicenda. In questa prima analisi non si è tenuto conto dei riscontri testuali, ma solo delle modalità espressive di ciascuna risposta, tuttavia credo che il dato possa essere considerato indicativo anche di un buon livello generale di comprensione: come si può evincere dalla distinzione delle tre categorie qui considerate, in tutte e tre le condizioni la percentuale massima di risposte affermative, corrispondente a quella minima di risposte nulle, si riferisce proprio alla trama (Fig. 23a).

Considerando che le intenzioni dei personaggi spesso guidano la trama, ci si sarebbe potuto aspettare che i pattern più casuali avrebbero riguardato gli *incidental facts*, ovvero quegli

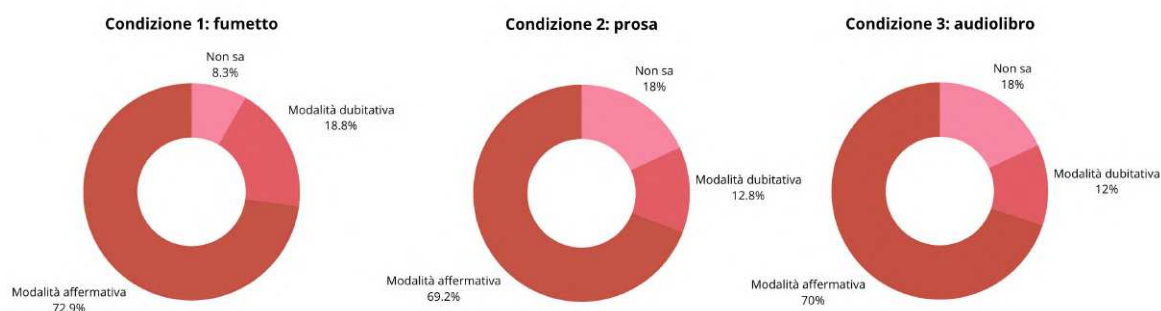


Fig. 22. I diversi stili di risposta nelle tre condizioni sperimentali; si tratta del computo complessivo con riferimento a tre categorie di risposta su quattro: *plot information*, *incidental facts* e *mind reading*.

elementi la cui dimenticanza, in linea di principio, non intacca la comprensione globale (Fig. 23b). Guardando quindi ai risultati relativi alle due altre categorie (Figg. 23a e 23c), è palese che i meno performanti in base alla percentuale di risposte non date siano stati i partecipanti nella condizione 3, ma il dato più interessante è la conferma in entrambi i casi del rapporto proporzionale riscontrato in merito alla totalità delle risposte dubitative e delle risposte nulle: coloro che hanno letto il fumetto tendevano a rispondere anche se insicuri, o comunque a ipotizzare una risposta, anziché passare oltre, mentre nelle altre due condizioni è avvenuto il contrario. A voler essere precisi, le risposte su struttura narrativa e *plot information* dei lettori di prosa mostrano una prevalenza dell'espressione dubitativa sulla rinuncia ma la differenza è minima, anche a fronte della percentuale più alta di risposte affermative; tuttavia, si ritiene più significativa la differenza con i lettori del fumetto nella stessa categoria, decisamente più propensi a esprimersi in termini di congettura, a conferma della nostra prima impressione.

È interessante mettere subito queste evidenze a confronto con il dato relativo alle risposte che, indipendentemente dalla formulazione, risultassero integralmente o in parte in contraddizione col testo, o apparissero altrimenti come il frutto di una libera interpretazione del partecipante (in quest'ultimo caso l'assegnazione del tag è avvenuta a discrezione di noi analisti). Lavorando all'analisi qualitativa si aveva infatti l'impressione che i lettori del fumetto dessero più di frequente risposte fantasiose o comunque molto personali rispetto agli altri partecipanti; sulla natura di tali risposte si dirà a breve, ma intanto trovo interessante esaminare il dato percentuale per suggerire una correlazione con quello appena presentato.

A fronte del numero minimo di risposte non date, i partecipanti nella condizione 1 presentano una percentuale maggiore sia di risposte puntuali che di risposte incongrue (Fig. 24); si tratta di definizioni di comodo, ma si è appunto deciso di mettere insieme inesattezze e invenzioni perché nell'ambito delle ricostruzioni individuali sono evidentemente considerate plausibili,



Fig. 23. I diversi stili di risposta nelle tre condizioni sperimentali con distinzione delle categorie considerate: *plot information* (a), *incidental facts* (b) e *mind reading* (c).

ovvero hanno passato una revisione inferenziale. A ogni modo, la percentuale di tali risposte incongrue nelle tre condizioni non varia in maniera drastica; è però interessante che la flessione più significativa riguardi la prosa (sotto di circa cinque punti percentuale), avvicinando i lettori del fumetto a coloro che hanno ascoltato la traccia audio. Distinguendo le categorie di risposte (anche in questo caso, a maggior ragione che l'etichettatura si basava sul riscontro testuale, sono state prese in considerazione solo le prime tre), abbiamo ottenuto qualche spunto di riflessione in più.

Lo scarto tra le percentuali di risposte incongrue nelle tre condizioni è decisamente evidente in relazione a *plot information* (Fig. 25a) e *incidental facts* (Fig. 25b): simili in contesto intramediale, rivelano un deciso scarto tra condizione 1 e condizione 2, mentre la condizione 3 si colloca nel mezzo. Le cose cambiano in relazione alle domande sul *mind reading* (Fig.

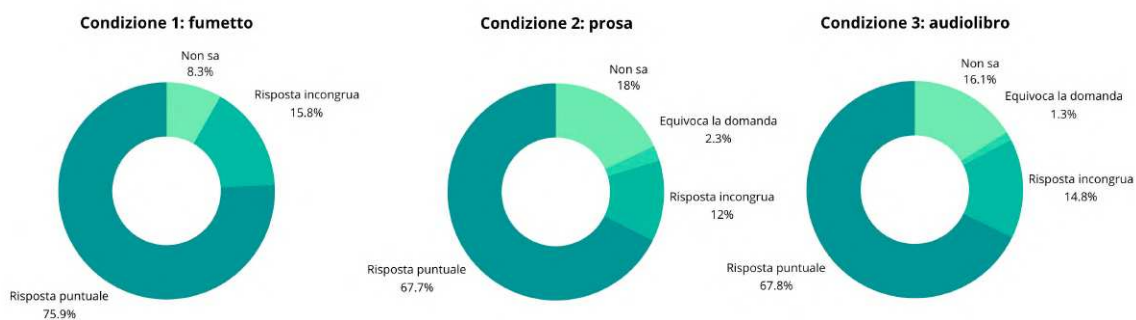


Fig. 24. I diversi tipi di risposta nelle tre condizioni sperimentali; si tratta del computo complessivo con riferimento a tre categorie di risposta su quattro: *plot information*, *incidental facts* e *mind reading*.

25c), ma tendiamo a pensare che questo risultato faccia poco testo sia in forza sia della nostra cautela nel giudicare un'inferenza pertinente alla sfera dell'interiorità esteriorizzata come non supportata dagli indizi testuali sia per l'azione di un *bias* del tutto specifico di cui andrò a breve a parlare. Basandoci dunque solo sulle prime due categorie di risposta, è possibile affermare che la più spiccata tendenza a esprimersi in termini dubitativi dimostrata dai lettori di fumetti si è accompagnata a una maggior numero non di semplici inesattezze ma anche, come andremo a verificare, di risposte che esorbitano dal testo o lo distorcono in maniera significativa. I lettori della prosa, invece, tendono sì a non rispondere, ma risultano anche maggiormente attaccati al materiale di partenza. Nel caso della traccia audio, invece, una simile tendenza alla reticenza non corrisponde allo stesso grado di puntualità delle risposte.

L'attaccamento al testo dimostrato dai partecipanti nella condizione 2 si è espresso in diversi modi, *in primis* come forma evidente di attaccamento alla lettera del testo. Ci si aspettava che, in tutte e tre le condizioni, i partecipanti avrebbero capitalizzato sulla memorizzazione di parole ed espressioni, e i risultati hanno in effetti confermato la previsione: nella condizione 1, per esempio, un partecipante ha riproposto il desueto "bar della mala", nella condizione 2 c'è chi ha utilizzato l'immagine metaforica della "breccia" in relazione alla disponibilità di Rorschach a confessarsi presente anche nel testo, mentre nella condizione 3 qualcuno ha parlato della presenza di rifiuti nel cortile della vecchia sartoria, riprendendo in chiave di sostantivo il termine "ingombro", che invece nell'adattamento compare come forma aggettivale ("l'ingombro dei rifiuti" vs "cortile posteriore ingombro di rifiuti"). Cito questi tre esempi sia per la specificità della scelta lessicale sia per il ruolo incidentale delle citazioni nelle risposte in cui compaiono.

La tendenza a riportare le esatte parole del testo è apparsa sistematica, com'è ovvio, nel caso della prosa, manifestandosi con maggiore evidenza nelle risposte relative agli *incidental facts*, ovvero nell'ambito che ha registrato anche la più alta percentuale di astensione. Per esempio,



Fig. 25. I diversi tipi di risposta nelle tre condizioni sperimentali con distinzione delle categorie considerate: *plot information* (a), *incidental facts* (b) e *mind reading* (c).

nel descrivere la maschera di Rorschach, i partecipanti nella condizione 2 usano in tre casi su cinque – in due, per l'appunto, ammettono di non ricordare – l'aggettivo “cangiante”, mentre nella condizione 3 accade in un caso su cinque. Ancora, nelle risposte relative all'aspetto del dottor Long, il personaggio ricordato con più dovizia di particolari nella condizione 2, vengono riprese dal testo le parole “elegante” (tre ricorrenze su sei risposte), il sintagma “completo rosa” (quattro su sei, con un partecipante che specifica “scuro”) e l'attributo “salmone” (quattro su sei) di “papillon” (una menzione sulle quattro), altrimenti indicato cui termini “farfallino” (due su quattro) o “cravattino” (una su quattro). Anche nella condizione 3 le risposte sono abbastanza dettagliate: il personaggio è “elegante” (due su sette), indossa un “completo” (tre su sette, mentre in due usano il sinonimo “vestito”) “rosa” (sei su sette) “scuro” (tre su sette) e un “papillon” (cinque su sette) “salmone” (due su sette). Nella

condizione 3 si sono anche rilevate alcune inesattezze: per un partecipante il papillon era scarlatto e per un altro rosso; per un altro ancora, salmone è il rosa del completo, il quale per un quarto individuo si qualifica come “antico”; nella condizione 2 solo un partecipante equivoca il rosa del completo, utilizzando l’aggettivo “pallido”. La differenza quantitativa, di per sé, dice poco, ma è interessante identificare le matrici di questi errori: la riattribuzione di “salmone” è autoevidente, mentre la nozione di “rosa antico” è talmente specifica da far pensare allo sforzo di aggettivare il rosa correlato alla certezza che fosse aggettivato nel testo, secondo una dinamica che spiegherebbe anche l’uso di “pallido” al posto del suo opposto “scuro”. Essendo il rosa antico un colore relativamente scuro sorge anche il dubbio che l’equivoco si sia giocato sull’immagine mentale del dottore, come è più probabile che sia successo per i papillon rossi: i partecipanti ricordavano l’accessorio e che fosse di un colore differente dalla quello del costume ma comunque vicino ad esso.

Senza anticipare la discussione dei risultati, penso valga la pena citare un altro paio di occasioni in cui la memorizzazione del testo ha giocato un ruolo importante nel *retrieval task*, specialmente per i lettori dell’adattamento in prosa. Prima ho parlato di un *bias* commentando i dati percentuali relativi alle risposte incongrue riferite agli esercizi di *mind reading*: ebbene, in questo caso specifico i partecipanti nelle condizioni 2 e 3 sono caduti vittime dell’attaccamento al testo che ha caratterizzato la loro performance memoriale al momento di rispondere alla domanda: “Qual è l’espressione di Kovacs nel momento in cui guarda la scheda del test di Rorschach?”. Nel caso del fumetto, i lettori hanno dovuto interpretare un’immagine: tre individui su sette non hanno risposto, ma negli altri casi si è potuta osservare una certa varietà nelle interpretazioni, tra cui una (“è rilassato, quasi compiaciuto da quello che la sua mente gli ricorda”) evidentemente scollegata dal riferimento testuale e dunque attribuibile a un’immagine mentale creata *a posteriori*. Nel caso dell’adattamento in prosa, in cui si legge “Il dottore osserva un insperato cambiamento nella sua espressione, la fronte aggrottata sullo sguardo concentrato”, l’enfasi sul passaggio è data dal contrasto con il contegno che il detenuto mantiene nel resto del racconto, descritto dagli aggettivi “inespressivo”, “impassibile” e “imperturbabile”: insomma, quello a cui fa riferimento la domanda è l’unico momento in cui il personaggio si scompone. Tre partecipanti nella condizione 2 (su cinque risposte date) hanno riportato, appunto, il termine “impassibile”; lo stesso è accaduto nella condizione 3 (sempre su cinque risposte), mentre un quarto partecipante ha usato la parola “assente”, pure derivata dall’espressione “sguardo assente” presente nel testo.

Appare quindi chiaro che, non avendo prestato attenzione al passaggio, i partecipanti in queste due condizioni abbiano ripreso le parole del testo anziché provare a ricostruire, anche solo per via inferenziale, la situazione: di certo avrebbero potuto, in quest'ultimo caso, contraddire ugualmente il testo, ma l'errore in cui si sono indotti riflette una generale reticenza laddove sia venuta meno la prospettiva di ottenere un riscontro testuale. Detto questo, c'è coerenza tra la maggiore incidenza di risposte non date nelle condizioni 2 e 3 e questa modalità di affidamento al testo.

Da parte loro, i lettori del fumetto hanno investito parecchio sul codice verbale: per esempio, in cinque su sette hanno risposto alla domanda “Cosa ha portato Rorschach alla vecchia sartoria in un quartiere degradato di Brooklyn?” con profusione di dettagli provenienti dalla lunga premessa che il detenuto fa al dottore prima che parta il flashback. Emblematico è poi il caso della vignetta 7 della seconda tavola della selezione: l'ironia dell'ultima battuta in didascalia attribuita a Rorschach, “Entro dal davanti, come un ospite rispettabile”, è palese in quanto associata all'immagine di una serratura che salta. In casi come questo tra i due codici si viene a creare un rapporto di interdipendenza (McCloud 2018, 622), che abbiamo voluto testare ponendo una generica domanda su quale porta utilizzi Rorschach per entrare nella sartoria. Nonostante nell'adattamento si sia mantenuta l'ironia, la figura retorica non è bastata a fissare quello che è senz'altro un *incidental fact* nella mente dei lettori del racconto in prosa, ma in due hanno provato a imbastire un ragionamento di ordine inferenziale (uno potrebbe anche aver tirato a indovinare, mentre in quattro non rispondono). Per quanto riguarda la traccia audio, sono stati in quattro ad azzardare una deduzione e uno di loro effettivamente utilizza una formula che ricorda il testo, “come un qualsiasi visitatore”, ma la mette in relazione con il tentativo di passare inosservato: insomma, non sembrerebbe aver colto l'originale ironia. Nel caso del fumetto, bisogna innanzi tutto segnalare che rispondono tutti e sette i partecipanti e che, a parte uno, cercano anche di spiegare perché; sono in due a citare la didascalia, peraltro utilizzando le virgolette, ma anche qui come per il partecipante nella condizione 3, è difficile stabilire se la memorizzazione abbia effettivamente trovato sostegno nel contrasto ironico.

Questo risultato è apparso un po' deludente sul piano del confronto tra lettore implicito e lettore reale, ma d'altronde, studi precedenti che hanno potuto usufruire di tecnologie per l'*eye tracking* hanno mostrato come l'attenzione concentrata su balloon e didascalie releghi i disegni alla visione periferica (e.g. Chiba et al. 2009): in questo senso, la richiesta di ricostruire la sequenza in cui Rorschach perlustra la sartoria, che nel fumetto originale è del

tutto priva di testi, avrebbe potuto mettere in evidenza una differenza più marcata tra la condizione 1 e le altre due.

I rinvenimenti di Rorschach sono quattro: un brandello di stoffa all'interno di una stufa, delle lame in uno stipo, un tagliere con delle incisioni profonde e il femore conteso dai cani. Come già anticipato, la descrizione degli oggetti nell'adattamento in prosa è piuttosto precisa, tale da suggerire inferenze altrettanto precise; per Rorschach il quadro si fa via via più limpido e il crescendo tensivo viene sottolineato nella prosa mediante l'allusione a una corrispondenza tra ciascun oggetto e i pensieri inespressi del protagonista. Non si può dire che si tratti di focalizzazione interna, ma quasi: in questo senso, non si è in teoria troppo distanti dal tipo di focalizzazione configurantesi nell'opera originale. Che la prosa fornisca un supporto di sicura facilitazione per il lettore, mettendo in fila i dettagli su cui vale la pena porre attenzione, è testimoniato dalla forma linguistica delle risposte dei partecipanti nella condizione 2: su cinque risposte date, solo due combinano all'elenco di ciò che Rorschach vede anche un tentativo di *mind reading* del personaggio; di queste, una sola è espressa in termini dubitativi. Quanto alla condizione 3, i numeri sono gli stessi: hanno risposto in cinque, due hanno fatto una ricostruzione dei fatti a partire dai vari indizi e, di questi, uno solo ha usato una forma dubitativa. Insomma, sembrerebbe che chi si sia approcciato all'adattamento abbia per lo più dato per scontata la comprensione della sequenza di eventi da parte di Rorschach.

Sono quattro, invece, i partecipanti nella condizione 1 – anche stavolta hanno risposto tutti e sette – a farsi carico di ricostruire i pensieri del protagonista per via inferenziale. Su sette, inoltre, cinque si esprimono in modalità dubitativa. A livello quantitativo, la differenza con le altre due condizioni non è dirimente, tuttavia analizzando le risposte nello specifico si è potuto apprezzare un certo divario qualitativo tra le inferenze degli uni e quelle degli altri.

Partirei ancora una volta dalle citazioni letterali dell'adattamento in prosa: “giubbotto per bambini” e “pattern a orsetti” ricorrono in due risposte; alle lame hanno fatto riferimento con vari termini quattro partecipanti, due dei quali hanno specificato “da macellaio”, precisazione che torna una terza volta in riferimento al tagliere; i due che hanno menzionato il tagliere hanno anche ripreso il particolare dei “tagli profondi”; infine, in quattro hanno nominato il femore, mentre il quinto ha parlato di osso “umano”, parola che comunque compare nell'adattamento. Un partecipante ha inoltre riportato il fatto che le lame siano gli unici oggetti puliti e in ordine nell'edificio; un altro, infine, ha immaginato alcuni elementi in più: del sangue e una sega elettrica (una sega viene effettivamente nominata nel testo, anzi torna nella sequenza finale). Per quanto riguarda la condizione 3, il quadro è il seguente: in due

hanno menzionato la stoffa nella stufa ma in maniera generica, altrettanti hanno citato le lame, l'uno nominando la mannaia e la sega, che avranno un ruolo nella storia, e l'altro facendo riferimento al particolare della pulizia; nessuno ha citato il tagliere e in quattro hanno parlato dell'osso, che solo in un caso è stato definito femore, mentre in due gli hanno attribuito gli aggettivi usati in originale nell'espressione "piccolo essere umano". Insomma, la prova memoriale più debole è senz'altro quella di coloro che hanno ascoltato la traccia audio, i quali, rispetto per esempio alle descrizioni del dottor Long analizzate in precedenza non hanno neppure dimostrato un grande attaccamento alla lettera del testo. D'altro canto, tra i lettori della prosa solo uno nomina tutti e quattro gli indizi e un altro tre, mentre gli altri si fermano a due. In ogni caso, l'indizio giudicato più importante dai partecipanti nelle condizioni 2 e 3 è evidentemente il femore.

Per quanto riguarda i lettori del fumetto originale, le ricorrenze sono le seguenti: in sei hanno nominato il tessuto nella stufa, in cinque i coltelli, in due il tagliere e in tre l'osso. Due partecipanti hanno nominato tutti e quattro gli oggetti, uno è arrivato a tre, gli altri si sono fermati a uno o due. Quelli giudicati più probanti appaiono dunque i primi due indizi rinvenuti e non l'ultimo. A parte uno, tutti i partecipanti si sono sforzati di definire/commentare con deduzioni ciascun reperto nominato. In due hanno fatto riferimento alla fantasia sulla stoffa, mentre uno ha riportato il colore rosa; in tre hanno parlato di un capo d'abbigliamento mentre uno ha pensato a una palla e un altro a una borsa, ma in ogni caso è stato fatto un riferimento esplicito all'appartenenza del reperto alla bambina. Delle lame è stato detto che "potrebbero essere state usate per occultare il cadavere" ma anche che "non servono a chi di mestiere fa il sarto"; nessuno ha registrato il particolare della pulizia che nella mia interpretazione era abbastanza evidente da essere menzionato nell'adattamento. Il tagliere è stato interpretato da un partecipante come il "tavolo dove vengono affilate le lame", mentre l'altro lo ha descritto in maniera più puntuale come "inciso da una mannaia". Infine, tutti e tre i partecipanti che hanno fatto riferimento all'osso hanno anche ipotizzato che fosse appartenuto alla bambina (uno ha scritto: "probabilmente un femore o una tibia umana"). In ultimo c'è da notare come un partecipante abbia equivocato la natura del primo indizio, scrivendo che la stoffa è stata rinvenuta nell'immondizia ed era insanguinata, mentre un altro ha collocato nella stufa "una serie di reperti", tra cui anche "capelli o parti di corpo non edibili dai cani" (quest'ultima annotazione cancellata ma ancora leggibile).

Tirando le somme, i partecipanti nella condizione 1 hanno dimostrato non solo di aver posto particolare attenzione alla sequenza, ma attraverso il ricorso sistematico alla forma dubitativa

e all'esternazione delle loro (di Rorschach?) deduzioni si sono presi una responsabilità interpretativa che non trova pari nelle altre due condizioni, considerando anche la strutturazione e la precisione dell'adattamento in prosa. Sotto questo aspetto, la differenza tra l'importanza attribuita all'osso nelle condizioni 2 e 3 e quella attribuita alla stoffa e alle lame nella condizione 1 è eloquente. Anticipando le discussioni, credo che le risposte a questa domanda forniscano la cifra più importante degli approcci cognitivi *media-based* emersi dall'esperimento.

Due ora sono i temi da approfondire attraverso l'analisi delle altre risposte: l'apporto inferenziale soggettivo e il riferimento al codice iconico nella condizione 1. Nel primo caso, i quesiti di riferimento sono quelli relativi al ruolo dei cani e alla loro uccisione, ovvero al passaggio strutturalmente più sofisticato del racconto a livello transmediale: l'ellissi. Inizio col dire che solo due partecipanti, entrambi nella condizione 1, hanno notato che l'uccisione dei cani non è mostrata, concependo dunque l'ellissi come tale. Un solo lettore del fumetto ha rinunciato a rispondere, mentre in quattro hanno ricostruito con relativa accuratezza i momenti immediatamente precedenti, descrivendo l'uccisione in termini vaghi. In due hanno dato interpretazioni piuttosto fantasiose: in un caso, il partecipante sembra aver frainteso l'immagine metaforica suggerita dal testo nel balloon ("fu Kovacs a chiudere gli occhi"), figurandosi lo svenimento di Rorschach "probabilmente per il piacere derivatogli dalla ferocia del momento e dalla sensazione fisica del sangue caldo che zampilla"; nell'altro, il partecipante, oltre a sottolineare che le lame utilizzate contro i cani appartengono all'assassino alludendo a una forma di contrappasso, ha descritto una scena che si direbbe fosse molto vivida nella sua testa, in cui i cani erano fatti a pezzi e c'erano sangue e interiora, ma che non trova riscontro nel fumetto. Questo stesso partecipante nel rispondere alla domanda su quale immagine si figurasse Rorschach nel guardare le macchie del test ha risposto "un cane sventrato", a riprova della sua convinzione.

È interessante notare come i risultati relativi alla condizione 2 siano tutto sommato simili, sebbene nessun partecipante abbia dichiarato di aver riconosciuto l'ellissi. Hanno risposto anche qui in sei: di questi, due in termini molto generici ma facendo una serie di scelte lessicali inedite – rispetto al testo, s'intende – che enfatizzano la violenza del gesto, ad esempio l'avverbio "brutalmente", due descrivendo i momenti precedenti e successivi all'uccisione effettivamente presenti nel racconto e gli ultimi due integrando una serie di dettagli inventati. In un caso, si legge sotto una cancellatura "l'uccisione è raccontata dal punto di vista dei cani"; nell'altro, il partecipante ha ricostruito l'avvicinamento di Rorschach

ai cani in maniera molto diversa dal testo: mentre qui si rende visibile e attende che gli animali si accorgano della sua presenza, nella ricostruzione egli li sorprende dopo averli osservati di nascosto.

Sono sei anche le risposte dei partecipanti nella condizione 3, tre delle quali molto generiche, una abbastanza fedele al testo nella ricostruzione degli attimi precedenti (il partecipante ha usato il verbo “sgozzare” ma a differenza di quello che ha parlato di interiora potrebbe aver semplicemente scelto un termine che enfatizzasse il carattere cruento della scena), mentre le restanti due tratteggiano una differenza tra i pastori tedeschi: questi partecipanti hanno infatti immaginato che un cane fosse, rispettivamente, più “aggressivo” e “irriverente” dell’altro. In quattro si sono espressi in termini dubitativi, uno in più rispetto alla condizione 1; tra i lettori della prosa solo uno ha dichiarato di essere incerto sulla risposta.

Ricapitolando: l’ellissi ha stimolato efficacemente l’immaginazione dei partecipanti nelle tre condizioni, ma al di là di una superficiale omogeneità delle risposte ci sono elementi a sostegno della distinzione di tre profili differenti, coerenti a quelli emersi dall’analisi della domanda riservata alla perquisizione. I partecipanti nelle condizioni 1 e 3 si sono confermati i più disponibili a manifestare incertezza, ma dal confronto tra le risposte più eccentriche (ripeto: il riferimento è il testo), gli scenari ricostruiti dai lettori del fumetto appaiono decisamente più complessi. Per quanto riguarda la prosa, oltre alla prevalenza della modalità affermativa, credo il dato più significativo sia rappresentato dal tentativo di autocensura di uno dei due partecipanti che hanno in una qualche misura tradito il testo.

Un’altra differenza molto forte emerge dall’analisi di una domanda dalla formulazione piuttosto generica, ovvero “Qual è il ruolo dei cani all’interno del racconto?”. Diciamo pure che sul piano strutturale il ricordo del cane con la testa spaccata a metà e la consapevolezza della partecipazione dei pastori tedeschi all’eliminazione della bambina, strettamente correlata alla loro uccisione, segnano due punti di svolta fondamentali nella trama: la maggior parte dei partecipanti in ciascuna condizione – è uno dei casi in cui rispondono tutti i ventuno partecipanti all’esperimento – ha fatto in effetti riferimento all’uno, all’altro o a entrambi questi elementi nel rispondere alla domanda. Mi concentrerò dunque sulle eccezioni: nel caso della prosa, un partecipante ha affermato che i cani catalizzano la violenza del racconto, mentre altri due hanno provato a metterli in relazione ai sentimenti dei vari personaggi; nel caso del fumetto, un partecipante ha giustificato l’aggressione di Rorschach ipotizzando che i cani fossero “quanto di più caro appartiene a Grice”, mentre in due hanno messo in primo piano la dualità carnefice/vittima e un ultimo partecipante ha parlato degli animali in quanto

“simbolo della giustizia di Rorschach”. Considerando che le risposte fornite dai partecipanti nella condizione 3 riprendono tutte i motivi del ricordo e della rivelazione di Rorschach, la differenza tra le altre due dovrebbe apparire chiara. Mentre le tre risposte dei lettori dell’adattamento menzionate rimangono comunque circoscritte all’ambito strutturale, altrettante tra quelle fornite dai lettori del fumetto esplorano la dimensione semantica fino a toccare il livello simbolico. Ancora una volta, i partecipanti più disallineati si sono manifestati tra le file di coloro che si sono misurati con il fumetto.

Un dato ulteriore relativo alla comprensione strutturale del racconto viene dalle risposte alla domanda su come si intreccino le linee temporali, mentre il quesito relativo alla percezione della durata degli eventi raccontati si è rivelato improduttivo. Le risposte riguardanti la costruzione temporale del racconto si dividono in due gruppi: da un lato, quelle che si limitano a segnalare il flashback, dall’altro quelle che descrivono in maniera più specifica l’alternanza di passato e presente. Nella condizione 1, solo due partecipanti su sette hanno menzionato il ritorno al presente sul finale, mentre gli altri si attestano su dichiarazioni più generiche. Nella condizione 2, su sei risposte date se ne contano due estremamente precise, che accennano anche al momentaneo ritorno al presente a metà del racconto, una che allude allo scarto temporale sul finale e una che parla di alternanza ma afferma erroneamente che il racconto si interrompa nel passato. Negli altri casi si parla invece dell’innesco di un flashback. Nella condizione 3, infine, su sei risposte date se ne ravvisa una estremamente precisa, una che accenna al ritorno al presente sul finale e un generico “si alternano”; le altre risposte menzionano genericamente il flashback. È chiaro che la prevalenza di risposte di questo tipo in riferimento al fumetto di per sé non significhi nulla, ma la maggiore precisione dimostrata da coloro che hanno avuto a che fare con l’adattamento in prosa nelle due modalità può essere considerato un’altro segnale della tendenza ad assicurarsi al testo.

Ci si è chiesti se e come si possa configurare anche una forma di attaccamento alle immagini in relazione al fumetto. Uno dei partecipanti nella condizione 1, nel parlare del flashback, lo ha correlato a un cambio di colore. Un altro, riflettendo sulla dualità dei cani, sembra aver fatto mentalmente il confronto tra le vignette che li ritraggono a litigarsi l’osso nella quarta pagina e quelle, compresenti sulla pagina accanto, in cui appaiono invece mansueti: “la loro brutalità iniziale sembra spegnersi davanti a Rorschach, appaiono solo come animali senza alcuna coscienza e quasi sembrano inermi”; altrove, questo stesso lettore fa un riferimento al rosso degli occhi “iniettati di sangue” dei cani, e in effetti Higgins li colora in maniera irrealistica in una vignetta della quarta pagina. Ancora, si legge alla fine di una delle

ricostruzioni dell'uccisione dei cani "e da lì è tutto sangue": potrebbe certamente trattarsi di un'espressione enfatica ma se si considera che nella tavola in cui il flashback si interrompe prima di mostrare Rorschach infierire sulle bestie è presente la sequenza della scheda del test di Rorschach che trascolora fino a rosso sangue, sorge il dubbio che il partecipante abbia tentato di mettere a fuoco il ricordo dell'ultima striscia. Non è improbabile che il cambio di colore del flashback menzionato dall'altro partecipante si riferisse a questo stesso passaggio della narrazione e non fosse un riferimento al generico cambio di *palette*, che in effetti appare evidente già nella quarta tavola della selezione.

Insomma, è piuttosto difficile stabilire se all'origine delle verbalizzazioni dei partecipanti nella condizione 1 ci sia stata la ricostruzione memoriale dei disegni di Gibbons, specialmente nei casi in cui, a differenza delle domande relative alla sequenza della perquisizione e a quelle dedicate all'aspetto dei personaggi, non fosse necessaria una concentrazione esclusiva sull'elemento iconico. Sono tuttavia emersi due elementi: da un lato, la vividezza di certe rappresentazioni parecchio rimaneggiate, come quella del "cane smembrato", comunque attribuibile a un'efficacia immaginativa che si è potuta riscontrare anche in alcune risposte dei partecipanti nelle condizioni 2 e 3, e dall'altro la maggiore ricettività nei confronti di uno specifico elemento integrato dal codice iconico, ovvero il colore.

A questo punto vale la pena far notare che se almeno un partecipante nella condizione 1 ha riportato chiaramente che "ad un certo punto la macchia di Rorschach da gialla e nera diventa rossa e nera" (in risposta alla domanda sugli elementi di colore rosso), anche un partecipante nella condizione 2 e due partecipanti nella condizione 3 hanno ricordato quella che nell'adattamento viene descritta come una visione del dottor Long: "sangue che si figura il dottore a metà racconto di Kovacs"; "sangue visto sulle pagine bianche e nere del test"; "un'immagine dal colore bianco a rosso."

Credo che l'attenzione e la memoria per il colore dimostrata dai lettori del fumetto siano testimoniate in maniera esemplare dalle seguenti sviste nella descrizione del dottor Long: un partecipante ha parlato di una cravatta blu, e in effetti Long porta con sé una penna di quel colore, mentre un altro ha descritto il suo completo come marrone, quando invece marrone è la carnagione del personaggio. Queste riattribuzioni non apportano alcun significato ma pure confermano la rilevanza degli stimoli cromatici, la cui elaborazione poggia almeno in parte su una componente istintuale di cui gli studi neuroscientifici hanno appena iniziato a rendere conto.

Il caso specifico del rosso è uno di quelli che sono stati esaminati dai cognitivisti in maniera più approfondita. Primo tra tutte le tinte in prospettiva filogenetica a essere identificato all'alba del superamento della mera distinzione tra toni chiari e scuri (leggi: luce e ombra), il colore rosso autorizza una serie di reazioni/interpretazioni sia negative che positive più o meno connotate da un punto di vista culturale e linguistico, ma fondamentalmente legate all'originaria identificazione col sangue (Nedkova 2021, 340-341). Le tavole di *Watchmen* presentano un uso estensivo del rosso con valenza simbolica ed emotiva, e si è cercato di insistere su tale motivo cromatico anche nell'adattamento, da cui la domanda "Quali elementi di colore rosso compaiono nella vicenda?".

Per quanto riguarda la condizione 2, sette partecipanti su sette hanno fatto riferimento al sangue, due hanno menzionato il fuoco e altrettanti i capelli del prigioniero, uno ha immaginato che Rorschach abbia rinvenuto delle macchie di sangue nella sartoria durante la perquisizione e un'ultimo individuo ha riproposto la visione del dottor Long. Del tutto simile il dato relativo alla condizione 3: sette partecipanti su sette hanno citato il sangue dei cani, e tra questi, cinque hanno specificato che si trovava sui vestiti di Rorschach e Grice; in due hanno citato l'incendio finale e altrettanti hanno menzionato i capelli di Rorschach. Anche qui un partecipante ha parlato della visione del dottore ma forse la menzione più interessante è quella del "viso di Kovacs ancora rosso dal pestaggio": il testo parla infatti di generici segni di un recente pestaggio sul volto di Rorschach, per cui, anche in questo caso, il lettore ha costruito la propria immagine mentale del personaggio. Veniamo dunque al fumetto: sono stati in sei su sette a citare il sangue, due il fuoco, tre il completo di Long (la stampa ha intensificato quello che nell'adattamento in prosa è stato definito rosa scuro), infine, come già detto, un partecipante ha menzionato gli occhi dei cani e un altro la scheda del test di Rorschach. In generale, il risultato è simile in tutti e tre i media e riflette una gerarchia basata su una combinazione di salienza e impatto emotivo.

Se nessun lettore del fumetto ha parlato dei capelli di Rorschach, sono stati almeno in tre a riportare un uso non referenziale del rosso: due hanno nominato i cani e uno le pareti della cucina, secondo una logica metonimica che rende conto dell'utilizzo del rosso fatto da Higgins per sottolineare la tensione montante e lo scoppio della violenza in due passaggi chiave della vicenda (prima l'epifania di Rorschach e la conseguente aggressione dei cani, poi quella di Grice). Insomma, per quanto ci si aspettasse che la razionalizzazione degli input iconici fosse meno sporadica di così, non si può dire che i lettori del fumetto siano rimasti indifferenti alla complessità del comparto grafico di *Watchmen*, curato da Gibbons e Higgins.

Nel porre mano all'adattamento con l'intenzione di indurre i partecipanti che avrebbero letto/ascoltato a visualizzare tutta una serie di elementi che nel fumetto originale sono mostrati, è stata concepita l'idea di integrare nel questionario una domanda sull'eventuale immaginazione di qualcosa che non può essere direttamente rappresentato né in prosa né nel fumetto, ovvero la dimensione sonora. Non avevamo aspettative precise, ma trovavamo interessante che il fumetto scelto non utilizzasse onomatopée, al massimo un lettering leggermente modificato per urla di Grice.

Due partecipanti nella condizione 1 (su quattro risposte date) hanno parlato delle urla, ma altrettanti hanno per l'appunto messo l'accento su un elemento imprevisto: il silenzio di Rorschach nel corso della sua interazione con Grice. Nel caso della prosa in tre (su quattro risposte date) hanno citato urla e implorazioni, ma un paio di individui – dato parecchio più interessante – hanno anche dato conto di alcuni suoni naturalistici, come il crepitio del fuoco o l'accensione del fiammifero. Nel caso della traccia audio (specifico che non sono stati aggiunti effetti sonori alla voce dell'attore), su tre risposte date due riportano le implorazioni di Grice e una il frantumarsi del vetro e l'armeggiare con i fiammiferi e il cherosene. Curiosamente, due partecipanti nella condizione 3 hanno citato un elemento che non pertiene né alla dimensione visuale che uditiva, ovvero l'odore della benzina.

Per concludere il quadro degli *incidental facts*, vorrei considerare nel loro complesso le risposte relative all'aspetto di Long, Rorschach (nel flashback) e Grice. Come detto in precedenza, Long è stato il personaggio ricordato più nel dettaglio dai partecipanti nella condizione 2, mentre nella condizione 3, le imprecisioni sono risultate più numerose. Non ho menzionato però la condizione 1: in questo caso, l'immagine di Long restituita dai partecipanti è risultata invece piuttosto distorta rispetto al materiale di partenza. Queste valutazioni sono basate sul calcolo degli attributi menzionati da ogni partecipante per personaggio (le qualifiche ai singoli attributi sono state considerate a sé: ad esempio, un'espressione come "completo rosso" è valsa per due), distinti in base alla corrispondenza col testo.

Considerando insieme profusione di dettagli e correttezza dei riferimenti, salta all'occhio una differenza tra fumetto e adattamento in prosa in ambo le condizioni di fruizione: a livello transmediale Rorschach è stato ricordato piuttosto bene (Fig. 26b), sicuramente meglio di Grice (Fig. 26c); per quanto riguarda Long, invece, se l'immagine restituita dai partecipanti nelle condizioni 2 e 3 è effettivamente più particolareggiata di quella del vigilante, nella condizione 1, nonostante la media delle attribuzioni corrette si collochi tra quelle relative agli



Fig. 26. I riferimenti corretti (in verde) e quelli incongrui (in rosso) nelle risposte individuali relative alle descrizioni dei tre personaggi: in ordine di apparizione, Long (a), Rorschach (b) e Grice (c).

altri due personaggi, le descrizioni del dottore risultano piuttosto distanti dal *character design* di Gibbons (Fig. 26a).

A livello macroscopico, si conferma la tendenza dei lettori del fumetto a rispondere alla domanda anche se insicuri; detto questo, ci sono alcune annotazioni da fare: Long è il personaggio più ordinario e neutrale, Rorschach quello dall'aspetto più eccentrico (che peraltro allude a un immaginario piuttosto specifico), mentre Grice è connotato in maniera decisamente negativa. Le strategie di compensazione e/o integrazione delle informazioni relative a Long, indipendentemente dal medium, capitalizzano sulla sfera semantica associata alla figura professionale del medico psichiatra: tra i riferimenti erranei ci sono infatti un camice bianco (due ricorrenze), un orologio (una ricorrenza), un paio di occhiali (due ricorrenze) e una borsa/valigetta (quattro ricorrenze). Nel caso di Grice, qualcuno si è rivolto a lui scrivendo “il sarto”, e in effetti un partecipante nella condizione 1 ha specificato che indossa un abito “che sembra di sartoria”, ma si tratta di un caso isolato: in tutte le condizioni sono stati riportati soprattutto quei particolari evidentemente percepiti come sgradevoli, per



Fig. 27. Gli aggettivi utilizzati dai partecipanti nelle tre condizioni sperimentali per rispondere alla domanda “Come descriveresti l’ambiente in cui si svolge la vicenda del flashback?”.

esempio i peli che fuoriescono dalla canotta (il particolare è menzionato nell’adattamento in prosa e viene citato in tre risposte) oppure i denti sporgenti (in questo caso si tratta di un riferimento erroneo riportato da un partecipante nella condizione 1). Per quanto riguarda Rorschach, infine, tredici partecipanti su diciassette hanno citato la maschera e nove di essi hanno anche cercato di descriverla; il secondo attributo più citato è stato l’impermeabile (nove ricorrenze) e in due hanno specificato che a un certo punto della storia si fosse sporcata di sangue.

A questo proposito occorre dire che l’unica domanda incentrata su un elemento isolato rilevante per la trama, ovvero l’immagine del cane evocata dalle macchie di Rorschach, è comunque legata a una rappresentazione/descrizione dal fortissimo impatto emotivo, per cui il fatto che in diciassette abbiano fornito la risposta giusta (su diciannove, visto che due si sono astenuti) non potrebbe rendere conto della sola salienza del dettaglio.

Sempre a proposito di *incidental facts*, invece, si è potuta riscontrare una grande omogeneità tra le risposte alla domanda relativa al *setting*: in pochissimi hanno provato a descrivere come fosse fatta la sartoria o cosa ci fosse nelle varie stanze, mentre la stragrande maggioranza dei partecipanti ha preferito usare degli aggettivi attinenti, più che all’edificio, alla sua atmosfera. Osservando i *word cloud* degli aggettivi utilizzati dai 20 partecipanti che hanno risposto alla domanda (per poter procedere sono state convertiti in forma aggettivale alcuni passaggi più discorsivi: all’espressione “l’interno della sartoria suscita sensazioni di inquietudine e paura”, per esempio, si sono sostituite le forme “inquietante” e “pauroso”) si può apprezzare una fondamentale somiglianza non solo a livello di aree semantiche ma anche di scelte lessicali, indipendentemente dalle citazioni testuali (Fig. 27). In altre parole, se pure le parole “abbandonato”, “sporcato” e “buio” compaiono nelle didascalie originali e sono state conservate nell’adattamento in prosa, le interpretazioni dei lettori nella condizione 1 si sono rivelate tutto sommato simili a quella che ho fissato nel tessuto lessicale della prosa.

Una certa omogeneità, infine, è emersa anche dal confronto delle risposte relative all'interpretazione degli stati mentali dei personaggi, a parte il caso dell'espressione del detenuto alla vista della macchia di Rorschach descritto in precedenza. Sebbene le risposte dei partecipanti in tutte le condizioni siano parecchio discorsive e anzi si sia riscontrato in questo frangente più che in altri un ricorso generalizzato al ragionamento inferenziale, vale la pena notare come, se c'è una risposta che va un po' più in là delle altre, cade sempre tra quelle di coloro che hanno letto il fumetto. Per esempio, un partecipante nella condizione 1 ha ipotizzato che Grice pensasse di Rorschach che fosse un investigatore privato assoldato dalla famiglia della bambina; sono stati in due, poi, a esprimere incredulità nei confronti di Long, che ai loro occhi è risultato fin troppo turbato da Rorschach per essere uno psichiatra criminale.

Un'ultima serie di risposte merita un'analisi più approfondita, ovvero quelle alla domanda "Quali sono le differenze tra l'atteggiamento di Rorschach nel flashback e quello di Kovacs nel presente?". Tale analisi non pertiene però alla dimensione del *mind reading*, ma a quella della concorrenza tra coordinate temporali e spaziali nei diversi media. È stata infatti rilevata una distinzione sul piano linguistico tra il gruppo di lettori del fumetto e quello dei lettori dell'adattamento in prosa che sembrerebbe tuttavia avere un portato concettuale di una certa rilevanza. La maggior parte dei partecipanti nella condizione 2, ovvero cinque su sette, ha ripreso la forma in cui è posta la domanda, riferendosi alle due dimensioni temporali, passato e presente; nel caso della condizione 1, invece, ciò è accaduto in due casi su sei risposte date. Nel caso della traccia audio hanno risposto in cinque, e a fare la distinzione sono stati in due anche se un terzo partecipante ha menzionato due "narrazioni", riferimento certamente impreciso ma che rientra a pieno titolo nella sfera strutturale. L'interesse per l'architettura temporale del racconto si conferma insomma minoritario tra i partecipanti nella condizione 1, laddove, in effetti, il confronto tra passato e presente nel loro caso si sia giocato sulla compresenza di diverse rappresentazioni visuali sulla stessa (doppia) pagina, nel caso specifico su almeno due coppie di vignette speculari che mostrano Rorschach in diversi momenti della sua vita.

Prima di passare alla discussione dei risultati, vorrei commentare brevemente le domande sull'esperienza di lettura in generale. Anche se una consisteva nella richiesta di elencare le emozioni suscitate dal racconto, entrando nella sfera dell'*engagement*, l'intento di questa sezione finale del questionario, nel suo complesso, era in realtà quella di isolare tre elementi per verificarne la non corrispondenza: la difficoltà di comprensione e memorizzazione,

l'esperienza del medium e le emozioni negative legate alla presenza di particolari truci. La combinazione ha dato esito positivo, in quanto chi ha espresso disagio per i contenuti ha dichiarato anche di aver provato una serie di emozioni positive o comunque ambivalenti (la più comune era curiosità, ma anche entusiasmo, soddisfazione, stupore, "vago senso di giustizia fatta"), mentre coloro che hanno dichiarato di essere stati a proprio agio durante la lettura hanno comunque menzionato tutta una serie di emozioni di segno negativo (entro uno spettro ampio che va dalla paura alla tristezza, dall'indignazione al disgusto, dall'ansia all'inquietudine), indipendentemente dal medium. È inoltre emerso come il disagio legato alla forma nel caso dell'adattamento in prosa sia stato associato a impaginazione e refusi in un caso singolo su sei risposte date; una persona ha espresso disagio per una commistione tra forma e contenuto nel caso del fumetto, mentre in quattro hanno lamentato una certa difficoltà nel seguire la traccia audio.

La domanda sul perché di un'eventuale rilettura, la cui utilità è stata confermata da venti partecipanti su ventuno, ha avuto un effetto chiarificatore: nel caso della prosa, due partecipanti su sette hanno dichiarato di aver trovato difficoltà nella comprensione, quattro su sette in quello del fumetto (con riferimento specifico alle parti prive di testi) e cinque su sette in quello della traccia audio, con esplicite manifestazioni di insofferenza per il medium; in tutte le condizioni è stata esplicitata una difficoltà nel memorizzare i dettagli legata più alla prospettiva di dover rispondere a delle domande che alla forma mediale specifica (*observer-expectancy effect*). Insomma, questo dato ha assolutamente confermato le aspettative connesse alla profilazione del campione sulla base dell'esperienza di fruizione particolare di *Watchmen* e del suo adattamento in prosa.

4.1.3. Discussione dei risultati e prime ipotesi

L'esito della ricerca di una spiegazione *media-based* alle principali differenze riscontrate ha portato all'individuazione di due diverse posture cognitive assunte dai partecipanti nelle condizioni 1 e 2, alla luce delle quali è possibile classificare anche il comportamento di coloro che si sono ritrovati nella condizione 3. La nozione di postura è stata adottata in quanto ispirata ma non determinata dal medium, nel qual caso si sarebbe probabilmente parlato di protocollo. Come emerso dalla letteratura scientifica passata in rassegna nel primo capitolo, il lettore tende a fare economia del proprio capitale cognitivo, ovvero si aggrappa a quello che ha a disposizione: da un lato, sono i *bias* e le competenze testuali a determinare cosa costituisca una risorsa o una facilitazione ai fini della comprensione; dall'altro, è nella

dimensione locale che il cervello dimostra la massima flessibilità. Non è scontato, insomma, che il lettore abbia in pregio ciò che è valorizzato sul piano testuale, ma il più delle volte si tratta, se non dell'unica opzione possibile, di quella più conveniente sul piano strategico: per questo motivo, com'era tutto sommato prevedibile, lo scarto più netto si è potuto osservare tra le risposte riguardanti la sequenza della perquisizione, che nel fumetto utilizza il solo codice iconico.

Si è scelto di definire “letterale” l'approccio in uso presso i lettori dell'adattamento in prosa, contrapposto allo stile “inferenziale” dei lettori del fumetto: sono queste, com'è ovvio, definizioni di comodo, visto sia l'attaccamento di questi ultimi a dialoghi e didascalie, sia l'apporto inferenziale profuso nella comprensione narrativa in generale e, quindi, in maniera indipendente dal medium. Con postura letterale ci si riferisce in questo caso ai tre principali aspetti che hanno caratterizzato la performance dei partecipanti nella condizione 2, a nostro parere strettamente collegati tra loro: il tentativo di memorizzare, per quanto possibile, brani di testo, la relativa reticenza nel rispondere quando fossero insicuri o addirittura consapevoli di star forzando la mano (emblematico il caso di autocensura relativo all'uccisione dei cani) e, infine, la grande consapevolezza strutturale, o comunque la propensione a mettere in primo piano alcuni elementi che fungono da principio d'ordine dell'informazione narrativa. Al contrario, i lettori del fumetto si sono dimostrati molto più disponibili a prendersi la responsabilità di interpretare il testo e, dunque, a lavorare con maggiore libertà sul versante inferenziale, non rinunciando a esprimersi in forma dubitativa; in questa maniera essi hanno potuto concepire un numero maggiore di scenari in aperta contraddizione col materiale originale, magari nel segno di un'intensificazione dei significati originali (si pensi al caso del cane “sventrato”). Non sarebbe sbagliato dire che si siano dimostrati mediamente più creativi o fantasiosi rispetto agli altri partecipanti.

Altri due termini che possono essere utilizzati per distinguere tali posture cognitive sono “analitica” e “olistica”, con un rimando inevitabile al diverso funzionamento degli emisferi sinistro e destro. I lettori dell'adattamento in prosa hanno dimostrato una certa dimestichezza con il medium, astraendo i contenuti e classificandoli in maniera relativamente rigorosa, mentre i lettori del fumetto, pur attestandosi sullo stesso livello di comprensione generale, hanno manifestato una certa indifferenza ad alcune distinzioni, come per esempio quella tra contenuto percepito e contenuto inferito, oppure tra la dimensione più superficiale della rappresentazione e quella delle sue implicazioni semantiche e simboliche. Oltre a deformare i propri ricordi con maggiore agio rispetto agli altri, i partecipanti nella condizione 1 hanno

proposto con maggiore frequenza dei ragionamenti che asseondassero una logica squisitamente associativa.

Il profilo del lettore di prosa emerso dall'esperimento è basato su una certa (auto)disciplina sul piano attenzionale, che si è tradotta in un'organizzazione memoriale più stabile e uniforme a livello intersoggettivo. Se l'indagine sulle abitudini di lettura ha potuto stabilire che il nostro campione di riferimento era essenzialmente popolato da individui che frequentavano il medium su base quotidiana, McLuhan insegna che ciò che fa la scrittura, di base, è separare: così facendo impone un primo, fondamentale principio d'ordine sulla realtà, sia interiore sia esteriore, tanto che lo studioso canadese vede nell'alfabetismo la matrice della logicità che informa il pensiero occidentale, ma anche la causa di «una menomazione della sua [dell'uomo alfabeto] vita fantastica, emotiva e sensoriale» (McLuhan 1986, 107). Il nesso tra alfabetizzazione e *forma mentis*, quindi, è probabilmente più influente della frequenza delle letture.

Non solo la formazione primaria nei paesi industrializzati è saldamente legata ai libri di testo, ma i programmi scolastici italiani in particolare dedicano ampio spazio allo studio della letteratura e, ancora più nello specifico, ai fondamentali dell'analisi narratologica: ciò implica non solo che tendiamo a mantenere per tutta la vita una certa familiarità con la parola scritta, ma anche che riconosciamo nell'organizzazione della stringa di testo un'infrastruttura a partire dalla quale elaborare significati ed eventualmente risistemarli. Di qui l'importanza di fissare il singolo vocabolo o la locuzione indipendentemente dalla simulazione mentale del suo contenuto, ma anche la tendenza a ragionare in termini di successione: cosa è accaduto prima, cosa è accaduto dopo; cosa ho letto prima, cosa ho letto dopo; dal lineare al translineare, insomma, e mai viceversa. Quest'ultima idea, d'altronde, riecheggia in Iser come in Brooks: la lettura come occasione di mobilità prospettica da un lato, la trama quale costruzione temporale dall'altro.

Se l'esposizione costante al medium letterario può influire positivamente sul riconoscimento delle strategie retoriche (non è stato, però, il caso dell'ellissi e neppure dell'ironia), come anche sul gusto sintattico e lessicale, che a sua volta determinerà sia la piacevolezza dell'esperienza di lettura sia l'attenzione verso dettagli e sfumature, con ricadute manifeste sulla prova memoriale, si ritiene che la postura assunta dai lettori reali che abbiamo avuto modo di osservare in ambito sperimentale trovi fondamento in una consuetudine che risale in realtà agli anni della formazione. Le loro ricostruzioni dell'adattamento in prosa di *Watchmen* hanno messo in primissimo piano la consequenzialità cronocausale della vicenda, di cui

avevano una cognizione relativamente precisa, come testimoniato in particolare dalle dichiarazioni relative all'intreccio delle due *storylines*. Ciò che nel testo è implicito è stato tendenzialmente lasciato implicito anche nelle risposte fornite, come ad esempio quelle riguardanti le intuizioni di Rorschach: la descrizione di ciascun oggetto rivenuto dal personaggio è stata giudicata bastevole a sottintendere la valenza probatoria dello stesso. La certezza di ciò che i partecipanti nella condizione 2 hanno trovato scritto nero su bianco si è, almeno in apparenza, dimostrata tale da corroborare per contrasto la loro insicurezza nel caso in cui quell'ancoraggio fosse venuto meno: di qui le tante domande lasciate senza risposta. Il caso limite dell'ellissi sembrerebbe aver forzato però l'impostazione letterale di questi lettori, che pur senza riconoscere, o comunque segnalare, la reticenza del testo, hanno cercato ugualmente di descrivere la scena, seppure in termini abbastanza vaghi da non contaminare con troppa immaginazione quello che ricordavano.

Un'altra eccezione è stata generalmente rappresentata dall'interpretazione dei pensieri dei personaggi. In effetti, le affermazioni apocalittiche di McLuhan andrebbero riviste: l'attaccamento al testo ha generalmente inibito gli slanci interpretativi, ma la componente di emozione e partecipazione alle vicende dei personaggi si è rivelata tutt'altro che ininfluenza. Oltre a ciò, si è a tratti potuto constatare come il testo abbia messo in moto l'immaginazione percettiva dei lettori, di cui è rimasta traccia nella memoria dei partecipanti accanto agli elementi di natura più astratta. La postura analitica non è improntata a una maggiore razionalità ma semplicemente a una forma di cautela, la quale si dimostrerebbe il rovescio di una sorta di percezione di controllo sul materiale narrativo certamente favorita dalle caratteristiche formali del medium, ma soprattutto dalla capacità di trarre vantaggio da tali caratteristiche in maniera sistematica. Detto questo, è stato già presentato un esempio emblematico della potenziale inefficienza della postura letterale, ovvero quello dell'aggettivo "impassibile" erroneamente attribuito all'espressione assunta da Rorschach nel guardare la macchia del test.

Come argomentato nel secondo capitolo, il lascito dell'impostazione alfabetica è ben evidente nelle configurazioni più canoniche delle pagine a fumetti, tuttavia esse rimangono immagini composite e, in quanto tali, ammettono di essere fruite in maniera relativamente libera, o comunque disordinata. A loro volta, i disegni nelle singole vignette rendono disponibili simultaneamente tutta una serie di informazioni gerarchizzate dal punto di vista narrativo, ora secondo modalità che sottolineino graficamente tale gerarchia, focalizzando l'attenzione del lettore, ora secondo modalità che la rendano meno immediata. Nel caso delle tavole di

Watchmen, è tutto improntato alla massima chiarezza, dalla fissità della gabbia alla scelta delle inquadrature; a sua volta, la grafiazione di Gibbons si segnala per il peculiare nitore condiviso da altri autori della stessa scuola, come Brian Bolland. Quella operata dalla (doppia) pagina a fumetti è comunque un'iperstimolazione visuale a cui partecipano sia la moltiplicazione di figure, dettagli e semplici grafismi, sia i *gutters*, ovvero gli elementi separatori che danno evidenza al *découpage* spazio-temporale.

Crediamo che la combinazione di questi due elementi, ovvero la sollecitazione a trasgredire lo *Z-path* e la dialettica tra il tutto e la parte caratterizzante l'immagine, che nel fumetto si ripropone su diversi livelli, possa indurre il lettore in uno stato di allerta cognitiva, specie se si tratta di qualcuno che, poco avvezzo al medium, non ha le competenze per riconoscere le costruzioni particolari che strutturano l'informazione narrativa. La postura inferenziale dei partecipanti all'esperimento che hanno letto la selezione di tavole di *Watchmen* ha appunto restituito l'impressione di una maggiore disseminazione dell'attenzione e di un'alta ricettività per quanto riguarda una serie di sollecitazioni ad andare oltre il significato letterale della rappresentazione. Si pensi, ad esempio, a quanto è stato scritto con palese riferimento alle pagine quattro e cinque della selezione: l'immagine di Rorschach nella sartoria che si rispecchia in quella di Kovacs in prigione, sancendone l'identità al di là del tempo trascorso; l'aggressività dei cani contrapposta alla loro impotenza di fronte a Rorschach, a sottolinearne la duplicità; l'utilizzo estensivo del colore rosso, sostitutivo del sangue che in queste tavole non viene mostrato, il quale contamina prima le immagini del passato e poi anche quelle del presente; la rappresentazione del cane con la testa spaccata che, pur mancando, è implicata e, dunque, presente.

La relativa vaghezza dei partecipanti nella condizione 1 circa gli elementi di una qualche valenza strutturale è probabilmente indice della loro interiorizzazione semiconscia, secondo un modello che avvantaggerebbe gli indicatori spaziali su quelli temporali, sebbene con questi ultimi anche i lettori del fumetto avrebbero dovuto avere, in linea di principio, una maggiore dimestichezza. Un indizio di ciò potrebbe essere il diverso modo in cui i partecipanti nelle tre condizioni hanno inquadrato il confronto tra il Rorschach del passato e quello del presente: mentre i lettori del fumetto hanno tratto partito dall'elaborazione iconografica di due versioni dello stesso personaggio, gli altri hanno operato una separazione sul piano concettuale tra un prima e un dopo. Insomma, anziché procedere in maniera analitica nel *retrieval task*, i lettori del fumetto sembrerebbero aver fatto riferimento a un'immagine globale del racconto – di qui la designazione alternativa olistica della loro postura – all'interno della quale le figure e gli

eventi coesistono come sulla pagina di un fumetto; letteralmente un complesso di simulazioni mentali in cui, tra l'altro, la distinzione tra ciò che è stato percepito e ciò che è stato prodotto per via inferenziale parrebbe sfumare con maggiore facilità.

Questa ipotesi, basata sui dati sperimentali raccolti, ha certamente a che vedere con la natura visuale del medium – in questo senso è perfettamente coerente con il meccanismo immaginativo che a livello teorico spiega il fenomeno inizialmente rubricato da McCloud con la nozione semplicistica di *closure* – ma probabilmente la postura inferenziale è anche dovuta all'influenza psicologica dei preconcetti circa la presunta trasparenza del medium fumetto, ancora piuttosto diffusi nell'ambiente culturale in cui io stesso e tutti i partecipanti all'esperimento siamo cresciuti: in altre parole, si crede che l'atteggiamento dei partecipanti nella condizione 1, più disponibili a esprimersi in termini di incertezza ma anche a spaziare nelle loro considerazioni in termini inferenziali e non solo, fosse legato anche a una leggerezza che i lettori della prosa, educati allo studio metodico della letteratura, non si sono all'apparenza concessi nell'affrontare il *retrieval task*.

Ancora, verrebbe da dire che i partecipanti nella condizione 1 si siano sentiti più in diritto rispetto agli altri di integrare creativamente la propria comprensione del racconto, ipotizziamo, sulla scorta di un'impressione di immediatezza delle immagini – molto diversa, evidentemente, dall'impressione di immediatezza delle parole, come dimostra, ad esempio, l'elaborazione del termine “femore” e in generale di tutto il passaggio dedicato alla perquisizione nell'adattamento in prosa – e in nome di una più scoperta interattività del medium che potrebbe, secondo me, addirittura sfociare in un piacere di tipo ludico. Non che i lettori del fumetto fossero immuni al già nominato *observer-expectancy effect*, ma l'esito delle performance nelle diverse condizioni sperimentali ne riflette la diversa ispirazione: una più rigorosa e interessata al riscontro testuale e una più idiosincratica e disponibile ad andare oltre il testo, magari segnalando con un “forse” o un “probabilmente” la possibilità di tale scavalamento.

C'è un ultimo elemento su cui varrebbe la pena soffermarsi: constatata l'influenza di una comprensione di tipo translineare, la relativa mancanza di riferimenti all'architettura globale del racconto (a livello locale ricordiamo che l'ellissi è stata segnalata solo nella condizione 1 e che permane il dubbio circa il numero maggiore di risposte esatte sull'ingresso utilizzato da Rorschach) configura il ritorno alla comprensione di tipo lineare lineare a partire da un'esperienza presumibilmente percepita come alquanto complessa. Quest'ultima ipotesi non si basa sulle dichiarazioni dei partecipanti nella condizione 1 ma sullo scarto tra la

complessità del contenuto delle loro risposte, sintomatica della rapidità dei collegamenti associativi, e il carattere essenziale di quelle dei partecipanti nella condizione 2, la cui impostazione riflette invece un'elaborazione ulteriore, per l'appunto di tipo analitico. Complessivamente, insomma, trovo credibile che i partecipanti nella condizione 1 siano stati messi in forte difficoltà dal medium, come hanno dichiarato esplicitamente alcuni, ma, complice l'interiorizzazione della SITA, hanno gestito gli input con relativo agio, mentre i partecipanti nella condizione 2 hanno affrontato un medium a loro congeniale applicandosi con un certo metodo al *task*, cercando quindi di restituire, a tratti, la raffinatezza strutturale del racconto assieme alla patinatura lessicale del testo. Dal lineare al translineare, come si è detto, ma col freno tirato, mentre nel primo caso si è verosimilmente proceduto, con la briglia decisamente più sciolta, dalla visione globale alla disposizione paratattica di immagini e concetti.

Occorre a questo punto dichiarare come si collochino i partecipanti nella condizione 3 entro tale framework. Ebbene, la tendenza generale li ha visti allinearsi ai lettori di prosa, ma con un'evidente difficoltà nel rimanere ancorati al testo. La percentuale di risposte lasciate in bianco è risultata uguale nelle due condizioni; quella relativa alle manifestazioni di incertezza è comunque assimilabile: se ne può dedurre che l'atteggiamento dei partecipanti nei confronti del testo fosse lo stesso. La distinzione tra risposte relative a *plot information*, *incidental facts* e pensieri dei personaggi ha tuttavia messo in luce come le domande eluse dai partecipanti nella condizione 3 fossero in numero maggiore nelle categorie più incisive per la comprensione generale, ovvero la prima e la terza; oltre a ciò, coloro che hanno ascoltato la traccia audio sono risultati mediamente più imprecisi di coloro che hanno letto la prosa. Per compensare l'inabilità di fissare le parole del testo o comunque di seguire il ritmo dell'attore, i partecipanti nella condizione 3 si sono maggiormente affidati al ragionamento inferenziale, osando di più nelle ricostruzioni. Sebbene le percentuali delle risposte incongrue risultino più o meno simili nelle tre condizioni, l'analisi ha messo in luce come le integrazioni più creative e le distorsioni più decise si ritrovino immancabilmente nelle dichiarazioni fornite dai lettori del fumetto.

Se il criterio fosse il riscontro testuale, si potrebbe dire che i partecipanti nella condizione 3 si collochino sul piano performativo a metà strada tra gli altri due gruppi; ciò non toglie però che la loro postura di partenza corrisponda al tipo letterale/analitico. Imprecisioni e interpolazioni di poco conto appaiono tuttavia consequenziali al disagio per la modalità di fruizione, esplicitamente manifestato nelle risposte relative alla sezione finale del

questionario. Anche a livello di consapevolezza strutturale, le risposte di coloro che hanno ascoltato la traccia audio sono risultate in media abbastanza quadrate: si pensi, ad esempio, a come il ruolo dei cani sia stato messo a fuoco con riferimento esclusivo alla progressione del *plot*. A ogni modo, credo che l'indizio più forte della vicinanza tra i partecipanti nelle condizioni 2 e 3 sia rappresentato dal *bias* di cui sono stati vittime alcuni individui in entrambi i gruppi nel rispondere alla domanda sul cambio di espressione di Rorschach.

Al di là della distinzione tra le due posture e le tre performance, ritengo che si possa aprire una parentesi specifica sulla distribuzione dell'attenzione nei tre media in relazione alle descrizioni dei personaggi restituite dai partecipanti. In generale, le risposte su Long riassumono alla perfezione il discorso svolto sin qui: i lettori del fumetto hanno integrato i ricordi con le inferenze semantiche, quelli della prosa hanno riportato le parole del testo, mentre coloro che hanno ascoltato la traccia audio, che pure hanno fatto la stessa cosa, non si sono dimostrati altrettanto precisi. Dal confronto tra le descrizioni dei diversi personaggi emergono però dei pattern che si spiegano alla luce di altri elementi.

Nelle condizioni 2 e 3 una variabile determinante sembrerebbe essere il posizionamento delle descrizioni nel racconto. Long viene presentato nell'incipit e sappiamo bene che all'inizio la soglia di attenzione del lettore è molto alta, non potendo ancora fissare una gerarchia tra *plot informations* e *incidental facts*; Grice compare a metà racconto e una descrizione completa di Rorschach arriva solo verso la fine, sebbene il suo attributo più ricordato, ovvero la maschera qualificata come cangiante, sia menzionato all'inizio del flashback. Nonostante Rorschach sia il protagonista, ed escluso il particolare della maschera, i ritratti del vigilante e di Grice sono ugualmente poco approfonditi se messi a paragone con quelli del dottore. Nel caso del fumetto, invece, il fatto che Rorschach e Grice siano stati descritti con maggiore puntualità rispetto a Long riflette sì la gerarchia dei ruoli attanziali, ma ipotizziamo che dipenda piuttosto dalla ricorsività delle rappresentazioni dei personaggi nelle nove pagine di fumetto: Rorschach, infatti, è onnipresente, Grice compare in quattro tavole, mentre Long si affaccia solo in una manciata di vignette (all'inizio del racconto, ma il dato qui sembra influente).

In sintesi: in virtù dell'approccio letterale adottato dai partecipanti nelle condizioni 2 e (con minore successo) 3, il ricordo dei dettagli inerenti alla caratterizzazione esteriore dei personaggi è apparso fondamentalmente condizionato dal calo della soglia di attenzione nel corso della lettura, il quale andrebbe in realtà interpretato come un sempre più efficiente processo di ottimizzazione degli sforzi attenzionali che passa anche per la marginalizzazione degli *incidental facts*. Sulla base delle descrizioni fornite dai partecipanti nella condizione 1,

sembrerebbe invece che le immagini mentali dei tre personaggi fossero più nitide in proporzione al numero di volte in cui sono rappresentati in azione nelle pagine del fumetto.

Un'ultima considerazione circa le risposte che non hanno evidenziato differenze sostanziali tra le tre condizioni sperimentali; a parte i riassunti della vicenda e le ipotesi sulla durata degli eventi rappresentati, si tratta delle interpretazioni dei pensieri dei personaggi, delle descrizioni del *setting* che, di fatto, riflettono il mood della storia, delle rievocazioni dell'immagine del cane con la testa spaccata a metà e delle enumerazioni di elementi di colore rosso: tutti casi in cui la componente emotiva e/o prospettica ha avuto un rilievo centrale. Da un lato, la partecipazione alla vicenda umana di Rorschach, carnefice di un carnefice più odioso di lui, è stata possibile in tutti e tre i media; dall'altro gli elementi connotati dal punto di vista emotivo – solo emozioni negative – sono emersi con pari forza dalle ricostruzioni di tutti i partecipanti, anche laddove si sono riscontrate differenze posturali. Il caso del cane “sventrato”, ad esempio, si configura ai miei occhi come un caso di doping inferenziale in linea con il profilo generale dei lettori del fumetto, ma motivato in particolare dalla carica emotiva dell'immagine originale.

Infine, l'analisi dei risultati di questo esperimento ha potuto dare qualche prova tangibile della completezza delle simulazioni mentali dei partecipanti a partire dagli stimoli forniti da ciascuno dei tre media. In particolare, siamo rimasti colpiti dall'immaginazione legata ai colori in tutte e tre le condizioni sperimentali, oltre che dall'accuratezza della memoria percettiva dei lettori del fumetto: abbiamo quindi ritenuto opportuno approfondire l'analisi del primo aspetto proponendo nell'esperimento successivo una storia a fumetti in bianco e nero.

4.2. “Did you see him shot?”

4.2.1. Un'analisi preliminare di *The Butterfly and the Tank*

La versione originale del racconto di Hemingway è molto più articolata rispetto a quella presentata ai partecipanti all'esperimento e riprodotta in appendice: la narrazione, incentrata su un uomo che si diverte a dare fastidio ad alcuni militari in un bar di Madrid, è introdotta da una serie di quadretti con protagonisti alcuni degli avventori e presenta un epilogo ambientato il giorno successivo agli eventi principali. Si è deciso di incentrare l'adattamento a fumetti (consultabile anch'esso in appendice) sulla rappresentazione di tali eventi, lasciando meno spazio al narratore, il quale, come si è detto, coincide con lo stesso Hemingway. L'io narrante restituisce l'immagine di un osservatore neutrale, parco di commenti su ciò a cui egli assiste e,

quindi, reticente circa la propria personalità. Si è scelto dunque di aprire l'adattamento con il suo ingresso nel bar che fa da scenario alla vicenda tenendolo in secondo piano, o comunque senza mostrarlo chiaramente in volto; le prime vignette sono accompagnate da didascalie che riproducono o, al massimo, sintetizzano le prime battute del racconto originale.

Vengono utilizzati la prima persona e il tempo passato, come in originale; sebbene le didascalie siano molto più frequenti rispetto a quelle nei flashback di *Watchmen*, l'ocularizzazione esterna e la relativa marginalità del narratore sul versante iconico concorrono a smorzare l'effetto del pronome personale, alienando le immagini dalla dimensione interiore del ricordo. A partire da tavola 2, diviene chiaro che il protagonista è un altro: in questo contesto l'ocularizzazione esterna assume un altro valore in termini prospettici, sostenendo l'illusione di un narratore/focalizzatore interno. Insomma, continuerò per comodità a riferirmi al personaggio come "il narratore" anche con riferimento all'adattamento a fumetti, sebbene le caratteristiche del medium lo delegittimino in quanto responsabile della narrazione. Ho basato le sue fattezze su quelle di Ernest Hemingway durante il suo periodo di permanenza in Spagna; la Gran Via bombardata nella vignetta iniziale e l'esterno e l'ingresso del bar Chicote, tutt'oggi esistente, sono ripresi da foto, più per coerenza con il valore di memoria storica dello scritto originale che nella prospettiva di influenzare i risultati del test. A ogni modo, la prima tavola imposta il *mood* e il *setting* della vicenda, corrispondendo grosso modo all'incipit del racconto: la guerra, la tensione nell'aria, un panorama di macerie, la pioggia, un bar pieno di uomini in divisa che cercano di riscaldarsi esagerando con l'alcol e il tabacco.

Viene appunto introdotto l'uomo con lo schizzetto da insetticida; dall'originale sono dunque state espunte le interazioni tra il narratore e una serie di altri personaggi di contorno. Nel racconto l'azione inizia *ex abrupto*, mentre nel fumetto essa ha un'articolazione più graduale per quanto lo sviluppo sia identico: l'uomo bagna il primo cameriere, che esprime disappunto («No hay derecho!»: i personaggi parlano quindi in spagnolo e il narratore, come in originale, traduce le frasi per il lettore), poi sopraggiunge un secondo cameriere che viene bagnato ancora e ancora (ripetendo due volte il mantra «No hay derecho!»), finché tre uomini in divisa prendono in mano la situazione e trascinano l'uomo fuori dal locale per dargli una lezione. Le provocazioni dell'uomo con lo schizzetto si ripetono uguali ma la reazione cambia, perché l'iniziale ilarità degli astanti, resa nel fumetto attraverso le onomatopée delle risa, scema con gradualità. Dato che il pestaggio si svolge all'esterno del Chicote, in originale il narratore riporta solo di aver udito il rumore dei colpi; nel fumetto è stata ripresa la frase in didascalia

ma si è scelto di spostare l'inquadratura all'esterno, rimanendo a distanza dai personaggi agenti come in tavola 1. Si ritiene che questa manifesta trasgressione dell'impostazione prospettica del racconto appaia coerente il distacco ostentato dal narratore interno del racconto originale: come in *Watchmen* l'attaccamento alla figura di Rorschach rafforza l'illusione che la sequenza della sartoria corrisponda al ricordo del personaggio o comunque alle sue dichiarazioni, con un effetto simile a quello ottenibile attraverso la focalizzazione interna in letteratura, così l'adesione di Hemingway all'*iceberg theory* si manifesta nel corto circuito tra punto di vista interno e punto di vista esterno.

Torniamo dunque alla vicenda: i tre uomini rientrano nel locale, ma si ripresenta anche l'uomo con lo schizzetto con i segni del pestaggio sul volto e sui vestiti. Nel racconto originale l'azione successiva è molto concitata e, infine, parte uno sparo: che l'uomo sia morto si capisce solo alla fine, quando il trambusto si ferma e il narratore vede il cadavere riverso sul pavimento. Il fumetto ha una tensione un po' diversa, in quanto la dinamica è piuttosto trasparente, sebbene il momento dello sparo sia reso attraverso il particolare di uno schizzo di sangue. Il motivo di questa differenza è presto detto: il senso della narrazione, esplicitato nella parte finale del racconto originale attraverso un dialogo tra il narratore e il direttore del Chicote sta nell'opposizione tra i due mondi rappresentati dalla burla dell'uomo con lo schizzetto e la violenza dei soldati, o meglio dalle immagini sostitutive della farfalla e del carro armato che danno il titolo alla storia. Dato che si è preferito espungere dall'adattamento e ridurre nella prosa la scena in questione, nel fumetto la polarizzazione è stata restituita attraverso il metodo appreso da Moore e Gibbons: analogie visuali, costruzioni simmetriche, ripetizioni a distanza. Viene per esempio data una rappresentazione speculare all'arma del delitto e allo schizzetto, mentre lo schizzo di sangue, nero, è simile a quello dell'acqua, bianco; nella seconda tavola l'uomo estrae lo schizzetto dall'interno della giacca come nella quinta il soldato fa con la pistola, mentre nell'ultima tavola acqua e sangue si accumulano sul pavimento del locale.

In sole quattro vignette, facendo dialogare immagini e testi, la tavola finale scioglie rapidamente la tensione procedendo a un'ulteriore sintesi del racconto originale (a sua volta scorciato sul finale): mentre in didascalia si legge che gli assassini escono indisturbati e nessun testimone ha il coraggio di identificarli, l'immagine è quella del capannello di gente attorno al corpo che si dirada. Ancora in didascalia si legge del colloquio col direttore, che reca un'informazione: era acqua di colonia quella nello schizzetto, si trattava di uno scherzo innocuo. L'immagine finale, accompagnata da una riflessione qui attribuita al narratore – che

ogni tanto viene inquadrato in primo piano per riportare all'attenzione del lettore la sua presenza all'interno del locale – e in originale al direttore del Chicote sulla curiosità del caso, è quella, letterale, di una farfalla in primo piano con un carro armato sullo sfondo.

Tra la versione ridotta del racconto e l'adattamento a fumetti sussiste una minore sovrapposizione rispetto al lavoro fatto con *Watchmen*, ma le varianti introdotte in fase di sceneggiatura riflettono un lavoro di sintesi giudicato appropriato al nuovo medium: non un'operazione meramente funzionale alla sperimentazione ma una creazione dotata della propria autonomia, o che almeno potesse essere percepita come tale dai partecipanti. Ovviamente non c'è stato modo di verificare tale circostanza, ma considerato anche che l'approccio strumentale adottato nell'ambito del primo test non ha garantito alcuna scioltezza alla pratica di adattamento, credo abbia avuto senso investire sulla forza testuale del materiale creato appositamente per l'esperimento.

Il protagonista del racconto, come già Rorschach, incarna una contraddizione: il lettore è portato a percepirlo come bonario e simpatico – in linea di principio, dovrebbe contribuire nell'adattamento a fumetti il *character design* spiccatamente caricaturale – ma la sua voglia di scherzare contrasta con le reazioni infastidite dei camerieri. Al netto della sproporzione degli atti rappresentati, l'uomo con lo schizzetto e il suo assassino superano entrambi un limite: rappresentano sì due principi opposti ma risultano al contempo simili nel loro apparire così tanto fuori luogo. In generale, il tema è la percezione di cosa sia visto come normale, ovvero ragionevole, in un contesto di guerra ma l'esecuzione, pure non neutrale, rifugge manicheismi troppo scontati.

Un'ultima nota sulla versione a fumetti: mentre nell'adattamento in prosa di *Watchmen* ci si è preoccupati di restituire alcune suggestioni legate al colore, in questo caso l'originale di Hemingway non presentava alcun appiglio di questo tipo, motivo per cui si è deciso di lasciare le tavole in bianco e nero per osservare se nelle tre condizioni sperimentali, in assenza di input particolari, la ricostruzione della vicenda potesse prevedere l'integrazione del dato cromatico. D'altronde, siccome nell'ambito del precedente esperimento molti avevano riportato cose inesatte sulla colorazione delle tavole di *Watchmen* ma non credevamo dipendesse da un difetto di memoria, volevamo verificare il nesso tra colori ed emozioni in assenza di stimoli percettivi specifici.

4.2.2. I risultati del *retrieval task*

Come anticipato, si è deciso di snellire il questionario per aiutare i partecipanti a mettere a fuoco le risposte e stimolarli ad articularle maggiormente; in effetti, complice anche la maggiore linearità del racconto di Hemingway, si direbbe che le performance memoriali dei partecipanti a questo secondo esperimento siano state in generale molto accurate. Prima di passare alle risposte, si dà conto della ridistribuzione delle domande in base alle categorie di riferimento per l'analisi:

Plot information e struttura narrativa

- Chi è il narratore e cosa sappiamo su di lui?
- Qual è il rapporto tra il narratore e il protagonista della vicenda?
- Qual è l'articolazione temporale del racconto?
- Quante volte l'uomo utilizza lo schizzetto e quali sono le diverse reazioni delle sue "vittime"?
- Qual è il picco della tensione del racconto e come ci si arriva?
- Com'è il tempo all'esterno del locale e che peso ha nella vicenda questo dettaglio?
- Quali sono i dualismi su cui si basa il racconto?
- Cosa sono la farfalla e il carro armato?

Incidental facts e simulazioni percettive

- Com'è fatto il luogo in cui si svolge la vicenda?
- Ricordi il nome del locale?
- Com'è fatta la porta di ingresso?
- Descrivi l'uomo con lo schizzetto.
- Quali sono i suoni che accompagnano l'evoluzione della vicenda?
- Quali cromatismi suggerisce il racconto?

Mind reading e engagement

- Come muta l'atteggiamento dell'uomo con lo schizzetto nel corso della vicenda?
- Cosa pensi del comportamento dell'uomo con lo schizzetto?
- Cosa ti ha lasciato il finale del racconto?

È stata eliminata la sezione dedicata all'esperienza di lettura, anche perché non ci si aspettava che il testo potesse risultare ostico come quello selezionato per il test precedente; si è inoltre deciso di non limitare la parte dedicata all'*engagement* alla sola comprensione delle intenzioni

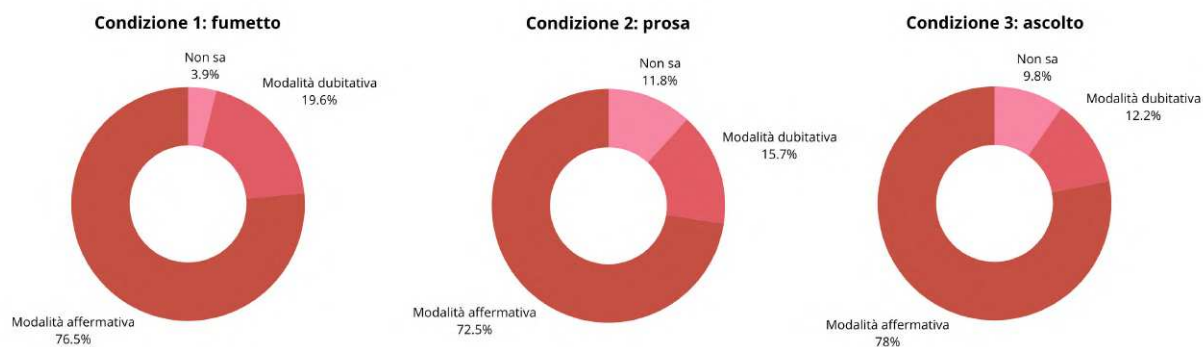


Fig. 28. I diversi stili di risposta nelle tre condizioni sperimentali.

del protagonista (anche perché Hemingway non si sofferma particolarmente su nessuno degli altri personaggi coinvolti nell'azione, né i camerieri né i soldati).

Uno degli obiettivi di questo secondo test era cercare una conferma delle ipotesi suggerite dai risultati dell'esperimento precedente. Si è pertanto proceduto al calcolo delle percentuali relative agli stili di risposta e ai riscontri testuali, tuttavia il dato quantitativo va in questo caso interpretato con maggiore cautela, sia perché i gruppi di partecipanti in ciascuna condizione erano formati da tre individui, sia per la natura del materiale, che sulla carta e nella prassi offre meno occasioni di confusione/fraintendimento (si approfondirà questo aspetto in sede di discussione dei risultati). Rispetto al trend osservato in precedenza, nelle condizioni 2 e 3 i partecipanti hanno espresso incertezza circa i loro ricordi più volte di quante non abbiano rinunciato a rispondere, sebbene lo scarto, a fronte di un numero generalmente basso di domande lasciate in bianco, sia decisamente più marcato nella condizione 1 (Fig. 28).

Operando una distinzione tra gli ambiti di pertinenza delle risposte, l'unico in cui si apprezza una contrapposizione netta tra i lettori del fumetto e gli altri partecipanti all'esperimento è quello degli *incidental facts* (Fig. 29b). Per quanto riguarda l'*engagement* il risultato è inedito (Fig. 29c), ma si potrebbe dire lo stesso delle domande: due su tre richiedevano esplicitamente di esprimere giudizi e interpretazioni personali, per cui non ci sono stati astenuti e il tag è stato assegnato nel caso in cui il partecipante avesse manifestato dubbi circa la pertinenza delle proprie letture. Quanto alla comprensione del *plot*, infine, coloro che hanno fruito della lettura ad alta voce si sono qualificati come i partecipanti più assertivi, mentre le proporzioni associate alle condizioni 1 e 2 si equivalgono perfettamente (Fig. 29a). Questo risultato appare in contrasto con quello del test precedente, ma un primo elemento di cui va dato conto è che, con questi numeri, le variabili individuali possono con maggiore facilità gonfiare o sgonfiare le percentuali: mentre un partecipante nella condizione 1 si è sempre e solo espresso in

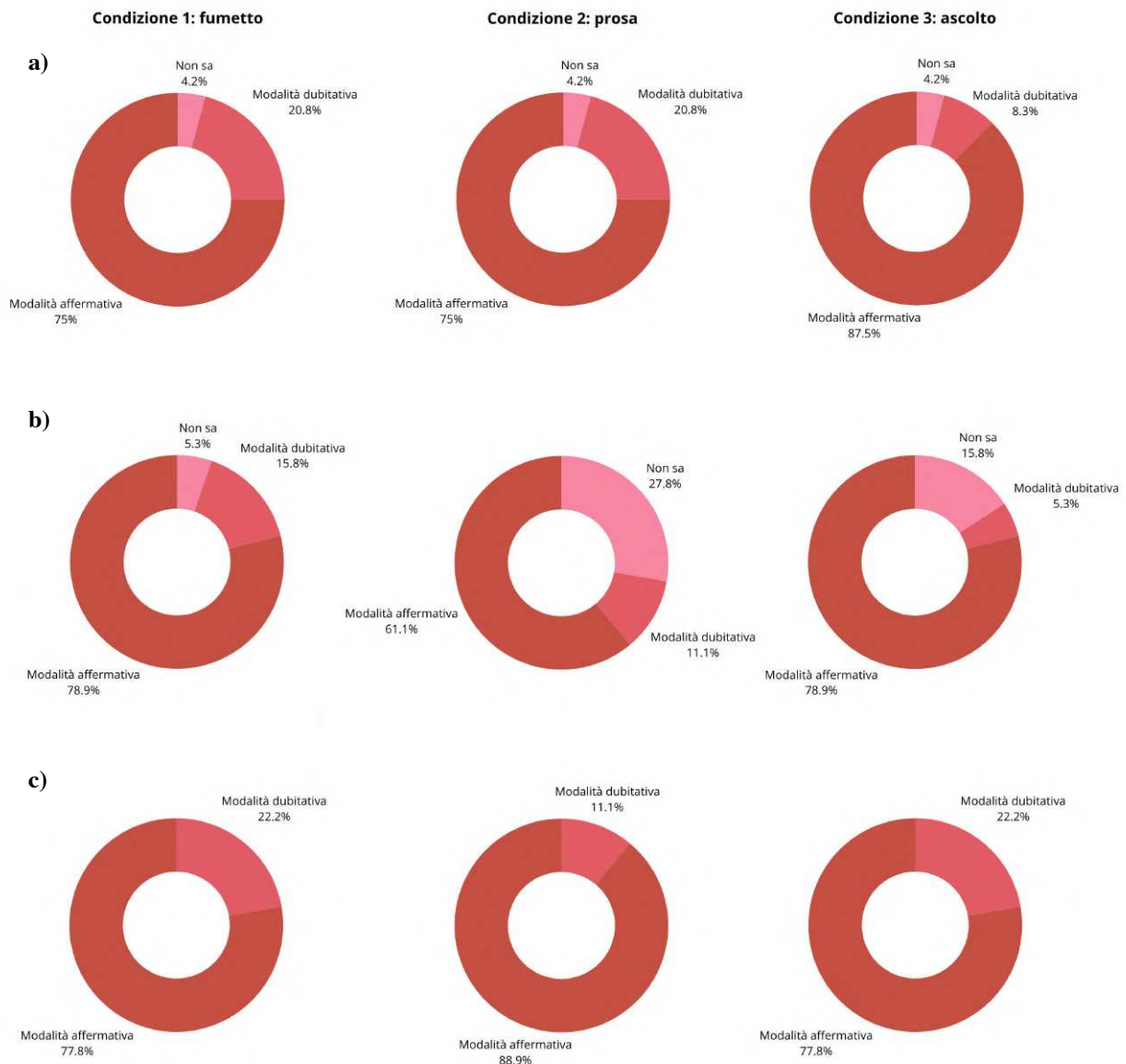


Fig. 29. I diversi stili di risposta nelle tre condizioni sperimentali con distinzione delle categorie considerate: *plot information* (a), *incidental facts* (b) e *engagement* (c).

modalità affermativa, un partecipante nella condizione 2 tendeva a esprimersi diffusamente con formule dubitative e, in effetti, la maggior parte delle risposte in forma dubitativa relative al *plot* sono da attribuire alla stessa persona.

Calcolando invece l'incidenza delle risposte che non trovano riscontro testuale si è potuto rilevare come la condizione 1, oltre alla minore percentuale di astensioni, si sia aggiudicata anche il primato in fatto di risposte puntuali, mentre questa volta sono stati i partecipanti nella condizione 2 a risultare i più imprecisi nelle loro ricostruzioni (Fig. 30). Anche in questo caso, il dato è in contrapposizione con quanto osservato nel precedente test. Considerando che relativamente all'*engagement* non ci sono state risposte nulle e un unico caso di minima forzatura del testo nella condizione 2, la differenza è stata rilevata a partire dalla distinzione

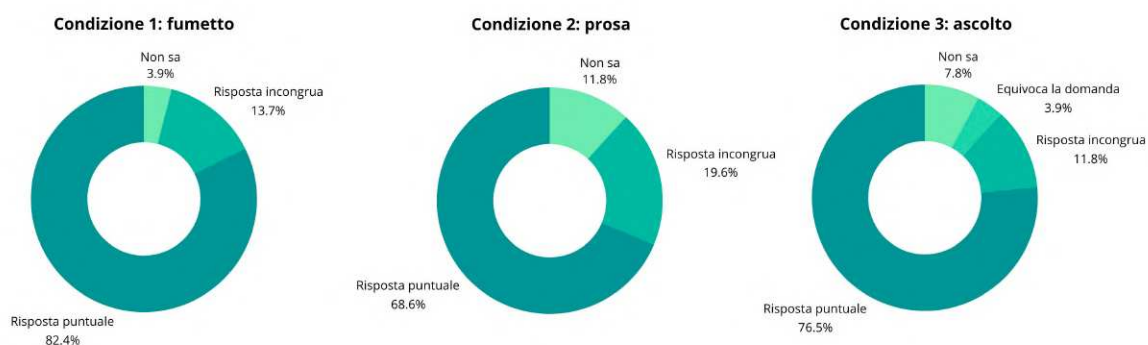


Fig. 30. I diversi tipi di risposta nelle tre condizioni sperimentali.

tra *plot information* e *incidental facts*, ma in ambo i casi si è riscontrata una certa flessione del dato sulle risposte incongrue relativa alla condizione 1 (Fig. 31). I più performanti nella ricostruzione del *plot* sono tuttavia stati coloro che hanno partecipato all'ascolto collettivo del racconto, superando le aspettative su tale modalità alternativa di fruizione della prosa. A ogni modo, se i lettori del fumetto si sono confermati tra tutti i partecipanti quelli che si sono esposti di più, nel senso che hanno risposto al maggior numero di domande in assoluto, pur se incerti, non si può però dire che, messi a paragone con gli altri, si siano emancipati in maniera significativa dal testo.

Le opzioni sono due: o questi risultati smentiscono quelli del test precedente oppure la spiegazione dipende dalle differenti caratteristiche del materiale utilizzato. L'analisi qualitativa delle risposte ha naturalmente avuto un fondamentale ruolo chiarificatore. Inizio col dire che, a differenza di *Watchmen*, gli adattamenti di *The Butterfly and the Tank*, in forza dell'andamento lineare della narrazione e dell'esposizione diretta dei contenuti, non hanno ispirato in nessun caso ragionamenti inferenziali che allontanassero troppo i lettori/ascoltatori dal testo: infatti la totalità di quelle che sono state etichettate "risposte incongrue" devono il tag a semplici imprecisioni e non a forzature o distorsioni della diegesi. Alcune di queste imprecisioni, in particolare, sono da attribuire a una certa confusione su alcuni concetti, all'apparenza basilari, a cui si è fatto riferimento nelle domande, ovvero quello di narratore e quello di climax. Le risposte alla domanda "Qual è il rapporto tra il narratore e il protagonista della vicenda?" sono ad esempio state viziate dall'idea che il narratore potesse anche essere considerato protagonista (due casi su tre nella condizione 2 e uno su tre nelle condizioni 1 e 3); alla stessa maniera, un partecipante nella condizione 1 e un altro nella condizione 2 hanno identificato il picco della tensione del racconto con il pestaggio dell'uomo con lo schizzetto e non con la sua morte. Evidentemente queste valutazioni non possono che essere considerate erranee, eppure non sono dovute a una reinterpretazione più o meno personale del testo, ma



Fig. 31. I diversi tipi di risposta nelle tre condizioni sperimentali con riferimento alla distinzione del contenuto tra *plot information* (a) e *incidental facts* (b).

piuttosto a un equivoco di altra natura: scrive ad esempio un partecipante nella condizione 2 “colui che narra è il protagonista, è un racconto in prima persona”.

A parte il partecipante nella condizione 1 che ha risposto con un laconico “coincidono”, gli altri tre che sono incappati nello stesso errore danno tutti una spiegazione di ordine formale (uno parla di io narrante e io narrato e un’altro di coincidenza di punti di vista); altri due partecipanti, uno nella condizione 2 e uno nella condizione 3, fanno ragionamenti simili e arrivano a conclusioni corrette. Più interessanti sono le restanti tre risposte, che si distaccano dalla narratologia spicciola per affrontare il quesito sul terreno della semantica: tra narratore e protagonista non ci sarebbe alcun rapporto, in quanto è stato il caso che li ha fatti ritrovare nello stesso luogo; a esprimersi in questi termini sono stati due lettori del fumetto e un uditore della lettura interpretata.

Anche in questo questionario è stata dedicata una domanda alla struttura temporale del racconto: incredibilmente, quasi nessuno menziona lo scarto implicato dalla narrazione in prima persona al passato, mentre due partecipanti nella condizione 2 e altrettanti nella condizione 3 fanno riferimento alla scena avanti nel tempo su cui si chiude il racconto (“tempo dopo” il narratore si confronta col diretto del Chicote). Un partecipante nella

condizione 3 non è stato in grado di rispondere, mentre il terzo partecipante nella condizione 2 ha parlato di “linea temporale progressiva”. Le risposte dei lettori dell’adattamento a fumetti sono diverse e peculiari: uno interpreta la domanda sul piano semantico, ipotizzando una durata limitata della catena di eventi rappresentati, mentre un altro evita di rispondere dichiarando che è in un certo senso scontato che il racconto abbia uno sviluppo lineare per via del “susseguirsi delle vignette”. L’ultima risposta è la più emblematica, in quanto il partecipante ha segnalato che la storia viene inizialmente raccontata al passato, riferendosi dunque alle didascalie, ma che passa al presente nel momento in cui succede qualcosa all’interno del locale. Presa alla lettera, questa dichiarazione sarebbe inconsistente, ma è chiaro che il lettore che l’ha rilasciata stesse cercando di comunicare – con piglio assertivo, tra l’altro – il modo in cui la sua percezione della temporalità fosse cambiata nel momento in cui la narrazione visuale avesse sopravanzato a scapito delle didascalie, pur presenti e sempre con verbi al passato.

La struttura della storia è fondamentalmente iterativa: l’uomo con lo schizzetto insiste con lo stesso scherzo e il montare della tensione si misura sulla risposta degli altri personaggi. Il punto della domanda “Quante volte l’uomo utilizza lo schizzetto e quali sono le diverse reazioni delle sue vittime?” non era dunque il numero esatto degli schizzi ma, indirettamente, la dinamica che porta alla morte del protagonista. Le ricostruzioni dei tre partecipanti nella condizione 3 sono assolutamente precise; almeno un partecipante in ciascuna delle altre due condizioni ha dimostrato un’attenzione simile e un altro è stato più sbrigativo nel rispondere, ma comunque accurato. L’unica, vera differenza si misura nella tipologia delle due risposte più grossolane nelle condizioni 1 e 2.

Un lettore dell’adattamento a fumetti indica due momenti, uno precedente e uno successivo al pestaggio, schiacciando le interazioni con i due camerieri su una stessa immagine; un lettore nella condizione 2, invece, parla di due aggressioni ai danni di due camerieri che reagiscono alla stessa maniera, ignorando completamente la provocazione che motiverà la condanna a morte del protagonista. Si tratta di due sintesi concettuali passibili di letture opposte: l’una che tende ad accorpare una serie di eventi simili distinguendoli da un evento successivo analogo, nella dinamica ma differente nella messa in scena, in quanto cambiano le vittime dello scherzo e l’aspetto del protagonista è stravolto dal pestaggio; l’altra invece dà conto della serie temporale – prima viene colpito un cameriere, poi un altro – ma ignora il ruolo dello schizzetto nell’*escalation* successiva (tra l’altro questo partecipante è lo stesso che ha indicato come climax della vicenda il pestaggio dell’uomo).

Va inoltre segnalato che in cinque su nove hanno citato il testo letteralmente in riferimento alla reazione dei camerieri e, tra questi, in tre (di cui un lettore del fumetto) hanno riportato la frase «No hay derecho!». Tutti questi dati tenderebbero in effetti a confermare i trend relativi alla consapevolezza strutturale e al generale attaccamento al codice verbale osservati nel precedente test.

Altrove, il focus sulla funzione strutturale di altri elementi oggetto di domanda è apparso più incostante a livello transmediale. La domanda circa l'identità del narratore è stata formulata con l'intento di verificare se in questa figura sarebbe stato riconosciuto lo stesso autore (ricordo che i lettori dell'adattamento erano a conoscenza della derivazione del fumetto da un racconto di Hemingway). Ebbene, questa inferenza è stata avanzata solamente da due partecipanti nella condizione 3; considerando nel complesso le risposte nelle condizioni 2 e 3, si è potuto apprezzare un deciso attaccamento al testo: quattro su sei hanno menzionato Madrid, due il contesto di guerra, due l'ufficio della censura – uno, in particolare, ha affermato che il narratore ci lavori, ma in realtà il testo riferisce che il narratore torna da lì, per poi specificare che a lavorarci è un altro degli avventori del Chicote – e uno il fatto che abitasse a qualche isolato dalla Gran Via. Un partecipante nella condizione 2 ha infine parlato di racconto *ex post* dell'accaduto. Le risposte dei lettori del fumetto sono piuttosto dissimili tra loro: mentre uno ha riportato alcuni particolari obiettivi (ha gli occhiali ma non la pistola, elemento che gli ha fatto pensare non fosse un soldato), un altro (che pure lo assimila ai militari nel bar) ha compilato un ricco profilo psicologico sulla base di un esercizio di *mind reading* a dir poco creativo, definendo il personaggio, tra le altre cose, innervosito e confuso; l'ultimo partecipante ha ripreso l'informazione in didascalia sul suo desiderio di un gin ma ha fatto anche una curiosa precisazione circa la comparsa del narratore nella terza vignetta. Questa attenzione per la struttura della tavola va rapportata alla *blindness* che non gli ha consentito di stabilire un'identità tra il personaggio che nella vignetta 3 viene mostrato in primo piano e quello che nelle due precedenti compare sullo sfondo, secondo una dinamica che configura una zoomata, per così dire, ottico-concettuale.

È stata poi dedicata una domanda al ruolo della pioggia nell'economia del racconto: quattro partecipanti su otto risposte totali (a esentarsi è stato un lettore del racconto in prosa) hanno in effetti affermato che essa è il motivo per cui i personaggi si trovano all'interno del bar Chicote, due nella condizione 2 e uno in entrambe le condizioni 1 e 3. È stato riscontrato in tutte le condizioni sperimentali un certo attaccamento alla lettera del testo, con un uditor della prosa letta ad alta voce che è stato in grado di riportare le parole esatte dell'incipit e un

lettore del fumetto che ha usato la formula “viene detto che” per esplicitare il riferimento alle didascalie. Un partecipante nella condizione di ascolto, glissando sul meteo, ha inoltre commentato che il riferimento al fango per le strade e ai bombardamenti hanno suscitato in lui aspettative sul mood della vicenda. Qualcosa di simile affermano anche due lettori del fumetto (“la pioggia rende il racconto più giallo e avventuroso”; “la pioggia invoca emozioni poco piacevoli”) e uno di essi aggiunge che il brutto tempo è “rappresentativo” della brutalità della guerra, spaziando ulteriormente nell’interpretazione.

Un’ulteriore commento sulle risposte relative al picco della tensione del racconto: considerando che la risposta corretta dovrebbe riferirsi alla morte del protagonista, è interessante come la maggior parte dei partecipanti vi alluda in maniera indiretta. Solo due lettori della prosa (uno, come si è detto, ha equivocado la risposta) hanno affermato che il personaggio viene sparato. Si considerino invece le diverse modalità autocensorie in cui hanno risposto i partecipanti nella condizione 3: uno ha citato il testo affermando che tutti i presenti estraggono la pistola, che è ciò che avviene nel locale nel momento in cui parte lo sparo non menzionato dal partecipante; un altro ha dichiarato che la tensione sale quando l’uomo con lo schizzetto riprende con i suoi scherzi dopo essere stato picchiato, implicando il prossimo raggiungimento del suo culmine; un ultimo individuo ha affermato che l’uomo viene “picchiato” un’ultima volta e lasciato cadavere sul pavimento. I due partecipanti nella condizione 1 che azzeccano la risposta, infine, hanno entrambi parlato non dello sparo ma dell’estrazione della pistola. Questo dato è il primo in reale controtendenza con i risultati del test precedente: i lettori della prosa si sono limitati a registrare e restituire l’informazione, mentre gli uditori della lettura ad alta voce sembrerebbero aver fatto riferimento alla simulazione mentale della scena, con un approccio stavolta più olistico che analitico; i lettori del fumetto, rispetto al test precedente, sembrerebbero essersi concentrati su ciò che è stato effettivamente rappresentato anziché sulla morte relegata nel fuori campo.

Per completare il quadro della comprensione dei significati del racconto, le interpretazioni dei dualismi e del significato simbolico delle due entità menzionate nel titolo del racconto hanno restituito un quadro complessivamente omogeneo in tutte le condizioni, con una relativa varietà di espressioni all’interno delle medesime aree semantiche. Come nel caso degli esercizi di *mind reading* proposti nell’ambito del precedente esperimento, essendo questi contenuti suggeriti per lo più in maniera implicita, i partecipanti hanno dimostrato un relativo affrancamento dalla lettera del testo e una moderata libertà di interpretazione. I *word cloud* relativi alle risposte a entrambi i quesiti, ottenuti riportando in forma nominale anche gli



Fig. 32. Termini ricorrenti nelle risposte dei partecipanti nelle tre condizioni sperimentali ai quesiti "Quali sono i dualismi su cui si basa il racconto?" e "Cosa sono la farfalla e il carro armato?"

aggettivi, testimoniano il relativo allineamento dei partecipanti in tutte le condizioni (Fig. 32); è anche interessante notare come nessuno abbia citato i termini esatti utilizzati nel testo originale e nelle didascalie dell'adattamento, ovvero "gaiezza malintesa" e "serietà mortale". È utile rilevare come i lettori del fumetto abbiano colto una serie di contrasti grafici effettivamente ricercati in fase di realizzazione delle tavole: un partecipante ha associato gli schizzi d'acqua a quelli di sangue e descritto la vignetta in cui carro armato e farfalla sono compresenti; un altro ha parlato del contrasto tra schizzone e pistola; il terzo, infine, ha sottolineato il numero e la forza degli aggressori dell'uomo con lo schizzone, particolare che acquista forse non maggiore enfasi ma certo maggiore evidenza nell'adattamento grafico delle scene.

Anche sul piano dell'*engagement*, i partecipanti hanno dimostrato di aver apprezzato le sfumature del racconto senza limitazioni legate al medium. L'immagine dell'uomo con lo schizzone è dominata dalla sua ostinazione, anche se i quattro partecipanti che lo hanno ritratto nella maniera più complessa si distribuiscono equamente tra le condizioni 1 e 3; anche un lettore del racconto originale si è però relativamente dilungato, integrando gli spunti testuali con una libera interpretazione della paura del protagonista negli istanti prima di morire. Per quanto riguarda i giudizi espressi sul protagonista, i partecipanti hanno in generale manifestato indulgenza per il suo atteggiamento iniziale, per alcuni più e per altri meno consapevole, piuttosto che pietà per la sua ingiusta fine. Sono quattro le valutazioni ambivalenti, che tengono cioè insieme l'aspetto propositivo dello scherzo e la sventatezza che porta all'esagerazione, mentre due partecipanti hanno imputato al personaggio solo la responsabilità di creare disagio e l'incapacità di darsi un limite; in tre, invece, lo hanno completamente assolto. Anche i commenti sul finale della storia sono piuttosto vari e, nel complesso, stanno a dimostrare come i pensieri dei partecipanti si siano concentrati sugli

aspetti considerati più interessanti o urgenti su base soggettiva, senza dunque definire alcun trend o differenza (potenzialmente) *media-based*.

La sezione del questionario riservata a *incidental facts* e simulazioni percettive ha fornito nuove evidenze circa la ricchezza delle rappresentazioni mentali individuali. Rispetto al test precedente, la richiesta di descrivere l'ambientazione è stata presa più alla lettera, in quanto i partecipanti hanno cercato di restituire un'immagine concreta del Chicote. Nelle condizioni 2 e 3, tre dei partecipanti hanno dimostrato un certo attaccamento al testo (uno di loro ha mutuato, ad esempio, l'espressione "pieno come un uovo"), ma tale tendenza è stata controbilanciata dall'integrazione di alcuni particolari immaginati in rappresentazioni solo abbozzate di un luogo che il testo, in effetti, non descrive: un partecipante nella condizione 3 ha fatto parlare di nicchie e colonne e della presenza di tavoli su entrambi i lati rispetto alla porta (il narratore dice solo che il suo tavolo si posiziona "un po' a destra per chi entra"), producendosi dunque in un'esplorazione semantica dell'immagine di un generico bar, mentre due lettori della prosa hanno qualificato il luogo rispettivamente come "cupo e angusto" e "piccolo". In quest'ultimo caso sembrerebbe che i lettori abbiano sviluppato una simulazione mentale dell'interno del bar ottimizzando le informazioni presenti nel testo, che mette appunto enfasi sul numero di avventori, sul caos generale e sulla connotazione negativa dei riferimenti tipologici alla clientela, fondamentalmente composta da militari ubriachi. Il Chicote ai tempi era in realtà un locale piuttosto elegante, e come tale è stato rappresentato nell'adattamento a fumetti: a parte una risposta molto vaga, le restanti due fornite dai partecipanti nella condizione 1 sono piuttosto delle descrizioni dell'ultima vignetta della prima tavola, la prima a mostrare l'interno del bar.

Sono state poi poste due domande per mettere alla prova l'attaccamento al testo di coloro che avrebbero fruito individualmente o collettivamente della prosa, dato che sia il nome "Chicote" che l'espressione "porta girevole" sono ripetuti molte volte. Al netto dell'irrelevanza per la trama di queste informazioni, non sono state riportate da nessuno nelle condizioni 2 e 3, tuttavia il risultato è stato tutt'altro che deludente. Almeno tre partecipanti su sei, anziché rinunciare a rispondere, hanno fatto uno sforzo di memoria nella direzione che ci si sarebbe aspettati: in due, uno per condizione, hanno azzeccato l'iniziale del nome, oltre a citare in un caso anche i cinque isolati che il narratore mette tra il Chicote e il posto in cui alloggia, mentre un lettore della prosa ha provato a indovinare a partire dalle prime due lettere che ricordava, tirando fuori un improbabile "Chantal." Per quanto riguarda la porta, hanno provato a descriverla solamente due uditori della lettura ad alta voce, azzardando timide inferenze

semantiche: per uno la porta è di legno, per un altro è marrone (colore che in effetti viene nominato, ma in riferimento all'abito dell'uomo con lo schizzetto).

Nel caso del fumetto, tutti e tre i partecipanti hanno riconosciuto la porta girevole rappresentata in almeno tre vignette. Uno dei partecipanti ha dichiarato di ricordare che il nome del locale si intravedesse nella vignetta 3 della prima tavola, ma l'insegna è visualizzata, stavolta integralmente, anche nell'ultima vignetta della terza tavola. Si tratta dello stesso partecipante che ha collocato in quella stessa vignetta la prima apparizione del narratore: viene da chiedersi se il ricordo di questa vignetta sia legato alla sua salienza intrinseca o alla sua collocazione all'inizio della storia o, piuttosto, se il particolare del nome del locale nella terza tavola sia passato inosservato perché in termini attenzionali abbia subito la concorrenza di ciò che accade davanti al bar: nonostante il focus non sia sulle figure, il pestaggio dell'uomo con lo schizzetto è di fondamentale importanza per il *plot*, oltre che di grande impatto emotivo. Anche uno dei lettori del fumetto ha provato a inferire il nome del bar, applicando la propria memoria semantica a un riferimento in didascalia e optando quindi per "Gineria".

È stata richiesta anche una descrizione dell'uomo con lo schizzetto: contrariamente alle aspettative, nella condizione 2 solo un partecipante si è rivelato abbastanza attaccato al testo da poter ricostruire l'apparenza del personaggio, mentre gli altri due hanno compensato col *mind reading*; interessante come uno di loro aggiunga un "tirato a lucido" ingiustificato a livello testuale. Anche un partecipante nella condizione 3 ha definito il personaggio "elegante", ma a parte questo tutti e tre gli uditori della lettura ad alta voce hanno fatto riferimento a particolari riportati del testo, dimostrandosi anche in questo caso performativamente più efficaci dei lettori di prosa (in un caso si è in realtà verificata una permutazione dei colori nominati nel testo: giacca nera e cravatta marrone). Tra le descrizioni fornite dai lettori del fumetto c'è meno uniformità, riflettendo tutte quante un mix tra memoria dei disegni ("un grande naso"; "espressioni buffe") e dei testi in didascalia ("viene descritto come un burlone") e timide supposizioni ("sembra appartenere a una classe sociale alta").

Per concludere, come nel test precedente sono state inserite due domande dedicate rispettivamente ai suoni e ai colori immaginati. Il testo insiste molto sulla dimensione del rumore e anche nel fumetto le didascalie sottolineano il caos all'interno del bar, mentre sono state utilizzate le onomatopее delle risate per le prime reazioni agli exploit dell'uomo con lo schizzetto. Non è stata invece utilizzata un'onomatopea per lo sparo, ma nonostante ciò, prevedibilmente, in due casi su tre è stato registrato ugualmente, mentre le risate non figurano

in nessuna risposta. Gli altri elementi citati dai partecipanti nella condizione 1 sono stati il chiasso nel locale (tre ricorrenze), la pioggia (due ricorrenze) e i silenzi (due ricorrenze). In un caso, un partecipante ha parlato di silenzio nel momento in cui cala il gelo sull'uomo con lo schizzetto: scompaiono le risate onomatopeiche, ma in didascalia si legge anche che "i canti cessarono". Nel secondo caso, invece, decisamente emblematico, il silenzio è stato associato alle prime tre vignette, ambientate all'esterno del locale, ma tornerebbe anche "nelle ultime, dopo l'omicidio": per questo partecipante il silenzio sembrerebbe essere un dato concettuale piuttosto che percettivo, in quanto correlato alla mancanza di azione. D'altra parte, si tratta dello stesso lettore che ha dichiarato di aver smesso di considerare il racconto come retrospettivo nel momento in cui si innesca la catena di eventi che porta alla morte del protagonista.

Un partecipante nella condizione 1 ha citato letteralmente un testo in didascalia, riportando la parola "tonfo", che si riferisce al pestaggio. Stessa cosa ha fatto anche un partecipante nella condizione 3, mentre uno nella condizione 2 ha riferito il particolare usando un sinonimo. Nessuno dei lettori della prosa ha menzionato la pioggia, in due gli spari, in due le risate e sempre in due un generico chiasso; uno si è limitato a dire "suoni cupi e tesi", quasi avesse immaginato una colonna sonora di accompagnamento alle scene. Nel caso dell'ascolto c'è stata una menzione della pioggia, una dello sparo e una del vociare interrotto dell'uomo con lo schizzetto. Da notare anche un riferimento al suono ambientale dei bicchieri che sbattono. Difficile riconoscere un trend, ma sicuramente c'è da dire che il fumetto rappresenta la pioggia in ben quattro vignette mentre il racconto la menziona una sola volta, benché all'inizio; inoltre nel fumetto c'è molta più enfasi sullo sparo rispetto alla prosa di Hemingway, nella quale viene menzionato quasi *en passant* nell'ambito di un passaggio molto movimentato. Ha poi senso ricordare come lo sparo e il tonfo siano associati alla violenza, dunque abbiano una connotazione emotiva del tutto speciale, anche se, come si è visto, alcuni partecipanti hanno menzionato la funzione evocativa della pioggia.

Per quanto riguarda, infine, i colori, il primato a livello transmediale spetta ancora una volta al rosso del sangue, con quattro menzioni su sette risposte date (si sono astenuti due partecipanti rispettivamente nelle condizioni 2 e 3). A dire il vero, stavolta sono stati pochissimi i colori citati secondo logiche referenziali: un solo partecipante nella condizione 3 ha menzionato il marrone dei vestiti dell'uomo con lo schizzetto, ripreso anche in una didascalia nel fumetto, un altro nella stessa condizione ha parlato più in generale di un abito scuro e del colore scuro del fango, mentre un partecipante nella condizione 1 ha associato il marrone ai tavoli di legno,

ma anche alle giacche dei militari. Due partecipanti nella condizione 1 hanno inoltre parlato del grigio del cielo associato alla pioggia, e un lettore delle prosa ha associato alle condizioni meteorologiche dei generici colori cupi e scuri. Quest'ultimo partecipante ha aggiunto di essersi immaginato il bar "con poche luci soffuse e tutti vestiti di scuro" (Hemingway nomina il cuoio delle giacche), dunque non solo ha basato questa visualizzazione su un contrasto luministico ma le ha associato implicitamente un certo mood; anche un partecipante nella condizione 3 ha dichiarato di essersi immaginato la farfalla come "chiara contro il mondo oscuro, notte compresa". Un lettore del fumetto ha pure restituito una visione basata sul contrasto tra le tinte brillanti dell'uomo con lo schizzetto e i colori scuri e spenti del mondo attorno a lui.

Tornando alla pioggia, da un lettore del fumetto che ha riportato di aver visualizzato il bar come luminoso e pieno di colori accesi – ricordo che nel fumetto il Chicote è uno spazio ampio, decorato di stucchi e pieno di gente, almeno all'inizio, visibilmente allegra – ci si potrebbe aspettare che la menzione del grigio aderisca a una simulazione naturalistica, mentre nel caso del lettore di prosa nominato in precedenza si potrebbe invece dire che si sia trattato di un'associazione di ordine simbolico-emotivo. Come ho detto, vi è anche un altro personaggio nella condizione 1 ad aver menzionato il grigio: oltre alla pioggia, lo ha anche associato agli interni del locale e, soprattutto, alla "fine del racconto"; questo stesso lettore ha anche colorato mentalmente di giallo "l'uomo con lo schizzetto che ride" e associato ai momenti di tensione il nero. Insomma, non solo la fantasia può integrare la comprensione dei racconti – tanto dei fumetti in bianco e nero quanto dei testi in prosa – con i colori propri di oggetti e scenografie, ma potrebbe anche applicare dei filtri in base alla tensione narrativa, emotiva e simbolica della vicenda. Di certo questi ultimi risultati sono stati i più innovativi tra quelli ottenuti con questo secondo esperimento basato sul confronto transmediale.

4.2.3. Discussione dei risultati e conferme parziali

I risultati di questo secondo test non appaiono davvero in contrasto con quelli del test precedente, fornendo anzi sostanziali conferme di una differenza di approccio tra i lettori della prosa e quelli del fumetto. A livello macroscopico, però, il dato che emerge con maggiore evidenza dal confronto è la maggiore performatività dei partecipanti nella condizione 3 rispetto ai loro corrispettivi nell'esperimento precedente. Mentre la fruizione della traccia audio ha decisamente messo in difficoltà gli ascoltatori, come da loro dichiarazioni, la lettura ad alta voce avrebbe apparentemente favorito la concentrazione dei partecipanti, i quali hanno

in più di un caso prodotto le ricostruzioni più accurate e fedeli al testo in assoluto. Se anzi i risultati del primo test, nel sancire l'occasionale allineamento tra i partecipanti nelle condizioni 1 e 3, ci hanno indotto a pensare che questi ultimi stessero attuando una strategia di compensazione, la seconda prova sperimentale ha provato ai nostri occhi come gli uditori abbiano ricercato e ottenuto quel controllo sulla materia del quale, date le modalità del test precedente, si erano potuti avvantaggiare solo i lettori dell'adattamento in prosa: in altre parole, i dati emersi dai due test confermerebbero nel loro insieme l'adesione dei partecipanti nella condizione di ascolto al modello letterale/analitico.

Certamente, in tema di facilitazioni, non si possono ignorare alcune caratteristiche di *The Butterfly and the Tank*: un racconto lineare, giocato su un numero limitato di eventi e su una serie di implicazioni limitate alla sfera tematico-simbolica, oltre che sensibilmente meno barocco dell'adattamento in prosa di *Watchmen* in fatto di abbondanza di dettagli ed esuberanza retorica. Da tutto ciò hanno tuttavia potuto trarre profitto anche coloro che hanno letto il racconto stampato su carta, eppure l'analisi qualitativa ha dimostrato come ogniqualvolta la loro prestazione memoriale media si sia staccata da quella dei partecipanti nella condizione 3, sono stati appunto questi ultimi a fornire le risposte più complete e puntuali.

Trovo che la prova memoriale relativa agli *incidental facts* costituisca l'indizio più evidente della maggiore semplicità del racconto di Hemingway rispetto a quello imbastito da Moore in termini di elaborazione da parte del lettore. Più il racconto è concentrato e lineare, più agile dovrebbe essere anche, in linea di principio, operare una distinzione netta tra *plot information* e *incidental facts*, ai quali verrà dedicata per conseguenza sempre minore attenzione. Credo inoltre che la ricchezza di dettagli visuali nell'adattamento di *Watchmen* possa aver foraggiato l'*observer-expectancy effect*, concentrando l'attenzione dei lettori su particolari che altrimenti avrebbero ignorato, sebbene ciò non abbia compromesso il dato più importante, legato al confronto tra le descrizioni dei diversi personaggi. Nel caso di *The Butterfly and the Tank*, invece, vi è fondamentalmente un solo personaggio descritto con relativa dovizia di particolari, che i partecipanti nelle condizioni 2 e 3 non hanno generalmente saputo ritrarre con accuratezza. Coerentemente, essi si sono dimostrati molto più disattenti per quanto riguarda il nome del locale e la porta di ingresso (coerentemente con quello che è successo nel test precedente quando, ancora una volta, il *topic* della domanda era una porta). Al contrario, i lettori del fumetto non solo non hanno rinunciato a dare una risposta, tranne in un caso, ma sono stati assolutamente performanti in virtù della stessa impressione emersa dal test

precedente: la ripetizione di figure e sfondi ha influito positivamente sulla memoria e non hanno esitato a distorcere e/o integrare i propri ricordi per via inferenziale. Se in relazione ai lettori dell'estratto da *Watchmen* si è parlato di allerta cognitiva, forse sarebbe più corretto ipotizzare che l'attenzione dei lettori dell'adattamento a fumetti di *The Butterfly and the Tank* fosse maggiormente disseminata, posto che, al netto del grado di ricettività, si siano configurati casi significativi di *blindness* selettiva, come, ad esempio, quello relativo alla vignetta del pestaggio discussa nel paragrafo precedente.

Considerando nel loro complesso le risposte riservate agli *incidental facts*, si è potuto assimilare i rapporti proporzionali relativi al secondo esperimento a quelli del primo: nella condizione 1 la tendenza a esprimere incertezza piuttosto che a non rispondere e nelle condizioni 2 e 3 quella ad astenersi piuttosto che formulare risposte in modalità dubitativa. In generale, le domande lasciate in bianco sono state pochissime in tutte le condizioni, sia in forza delle caratteristiche del racconto sopra elencate, ma anche, crediamo, del minor numero di domande del test, che rispetto al precedente avrebbe indotto nei partecipanti un grado inferiore di stress. La combinazione ha consentito di far emergere la differenza posturale osservata nel primo test solo nel frangente in cui i partecipanti nelle condizioni 2 e 3 abbiano dovuto dar conto di un difetto memoriale, il quale, come chiarito in precedenza, può e deve essere interpretato in maniera positiva come connesso a un processo sempre più efficiente di amministrazione dell'informazione narrativa. Positivo è senz'altro anche il riscontro ottenuto dai lettori del fumetto, che hanno assorbito una grande varietà di input senza lasciarsi inibire o confondere a livello di comprensione del *plot* e dei suoi significati.

Il fatto che i contributi inferenziali dei partecipanti in ogni condizione siano stati più contenuti in termini di allontanamento dal testo rende, nell'ambito di questo secondo esperimento, meno significativo il paragone transmediale tra i dati quantitativi non solo delle espressioni di incertezza ma anche delle ricostruzioni errate. In altre parole, non crediamo che la mancata corrispondenza delle percentuali presentate in apertura del precedente paragrafo con quelle ricavate dall'esperimento su *Watchmen* sconfiggano le ipotesi formulate in precedenza, ma semplicemente che le condizioni siano tali da nascondere quelle sproporzioni su cui ci si è in parte basati per distinguere le posture letterale/analitica e inferenziale/olistica. Rispetto alle altre caratteristiche di questi approcci, la differenza è emersa a tratti in maniera netta.

Innanzitutto, l'attaccamento al testo: oltre ad aver condizionato anche i lettori dell'adattamento a fumetti, la tendenza a fissare in mente le parole di Hemingway è risultata sistematica nelle condizioni 2 e 3. La controprova più interessante è stata appunto

rappresentata dal mancato ricordo del nome del locale, compensato dalla certezza di quali fossero le iniziali. Le porzioni di testo più citate appartengono ai primi paragrafi, a conferma della più alta soglia dell'attenzione a inizio lettura.

Sul versante della consapevolezza strutturale, nell'ambito di questo secondo esperimento si è potuto ancora una volta apprezzare come la progressione temporale abbia rappresentato per coloro che hanno fruito del testo di Hemingway il principale riferimento per le ricostruzioni memoriali. Molte tra le risposte elargite dai partecipanti nella condizione 1 testimoniano invece come l'esperienza di lettura del fumetto li abbia resi più indipendenti rispetto all'inquadramento temporale del materiale narrativo, a partire dall'affermazione di scontatezza che i rapporti cronocausali fossero stabiliti dalla successione delle vignette (la quale era in realtà un giro di parole per non rispondere alla domanda sull'articolazione del racconto). Si pensi anche alla maniera in cui, parlando delle volte in cui è usato lo schizzetto nella diegesi, un lettore del fumetto abbia ricondotto a un'unica immagine le aggressioni multiple ai due camerieri, iconograficamente molto simili, distinguendo invece la provocazione che, con i segni del pestaggio addosso, l'uomo compie ai danni dei soldati: il confronto con l'imprecisione del partecipante nella condizione 2 può anzi essere considerato esemplare dell'opposizione tra approccio analitico e approccio olistico.

Tendo a considerare ancora più significativo il caso del lettore che ha notato l'uso del tempo passato in didascalia nel momento in cui l'assenza di azione gli ha impedito di riconoscere una progressione narrativa, per poi dichiarare che il tempo del racconto diventi il presente a partire dal momento in cui la sequenza di immagini è oggettivamente più eloquente dei testi. La mia interpretazione di questa risposta è la seguente: l'esperienza di *embodiement* della rappresentazione visiva avrebbe in qualche maniera indebolito la forza strutturante della scrittura presente in didascalia.

Nonostante le ricostruzioni siano in tutti i casi abbastanza rispettose del testo, prive cioè di forzature significative dei contenuti originali, il più libero approccio dei lettori del fumetto si è comunque manifestato nella spiccata disponibilità a interpretare alcuni elementi al di là della funzione ricoperta nell'ambito della trama: i partecipanti nella condizione 1 sono stati, ad esempio, meno propensi a incartocciarsi sulla dicotomia narratore/protagonista, concentrandosi piuttosto sulla casualità che ha portato i personaggi nello stesso luogo, ma soprattutto sono stati i più inclini a parlare del brutto tempo in termini metaforici e di genere, oltre a registrare la pioggia come la causa dell'assemblamento all'interno del bar.

Come nel caso del test precedente, è possibile individuare alcune risposte tra quelle rilasciate dai partecipanti nella condizione 1 che riflettano il ricordo di alcuni disegni, a volte con precisione analitica, come nel caso della vignetta 3 della prima tavola, su cui un lettore ha riflettuto a più riprese, e in altri in maniera più vaga. Credo sia significativo menzionare le dualità segnalate dai lettori del fumetto, molto legate al tipo di rappresentazione data: parallela nel caso di pistola e schizzetto, analogica nel caso di acqua e sangue, letterale nel caso della farfalla e del carro armato. Si potrebbe anche considerare significativa l'associazione del picco della tensione all'estrazione della pistola, chiaramente visibile, e non allo sparo, che invece viene rappresentato per via metonimica. A differenza del test precedente, non è stato possibile riconoscere indizi su eventuali deviazioni dallo *Z-path*.

Da alcune risposte nelle condizioni 2 e 3 che appaiono senz'altro curiose è difficile trarre conclusioni facilmente condivisibili: si potrebbe, per esempio, sostenere che il girare intorno alla morte del protagonista nelle risposte relative al climax possa corrispondere al tentativo di riprodurre l'*understatement* del passaggio originale. Anche senza procedere a tali speculazioni, tuttavia, si è potuta saggiare di nuovo la diversità di approccio tra partecipanti nella condizione 1 – meno propensi all'astensione, più liberi nell'interpretazione di vari elementi e sostanzialmente noncuranti tanto dell'impostazione strutturale quanto della rappresentazione temporale, forse perché più calati nello *storyworld* (?) – e partecipanti nelle condizioni 2 e 3 – concentrati sulle parole, più attenti alla progressione degli eventi e tendenti dunque a porre un discrimine rigoroso tra ciò che è utile allo sviluppo della trama e le informazioni accessorie. Questa volta, però, i lettori della prosa si sono dimostrati mediamente meno accurati di coloro che ne hanno fruito ascoltando la lettura ad alta voce.

Questo secondo esperimento ha anche confermato le aspettative legate alla trasversalità della complessità emotiva e simbolica del racconto. Indipendentemente dal medium fruito, infatti, i partecipanti si sono fatti un'idea non banale del protagonista, al netto della connotazione negativa o positiva del giudizio, in molti casi ambivalente. La varietà dei commenti finali, come pure la specificità di alcune delle dicotomie individuate dai partecipanti rendono evidente che l'adattamento a fumetti o, comunque, la diversa modalità di fruizione non abbiano in effetti impedito a nessuno di loro di cogliere gli spunti e le provocazioni dell'opera originale, ai quali hanno reagito in base alla sensibilità e agli interessi soggettivi. C'è stato chi si è sentito toccato dall'ingiustizia subita dall'uomo con lo schizzetto, chi non ha provato compassione per lui ma rabbia per l'impunità dei suoi assassini e chi ha colto un messaggio

positivo nella parabola di un uomo il quale avrebbe avuto, a suo dire, il coraggio di scherzare nonostante la violenza e le brutture circostanti.

Si è già suggerito come la componente emotiva possa avere inciso sui particolari sonori e cromatici delle immagini mentali ispirate dai vari media, le quali, in base agli indizi rintracciabili nelle risposte dei partecipanti, si sono confermate estremamente dettagliate. A parte l'indifferenza dei lettori del fumetto per le onomatopée, a livello di simulazioni acustiche si è potuta ancora una volta saggiare una curiosa propensione di questi ultimi a percepire/ricordare i silenzi.

Ancora più interessanti, però, sono state le dichiarazioni sui colori associati, non tanto agli oggetti quanto alle scene e alle visioni d'insieme. I più si sono espressi in termini di contrasto tonale – esperienza percettiva che sta alla base del sistema visuale umano – senza specificare delle tinte, ma alludendo in alcuni casi a una varietà: in due hanno parlato di “colori accesi” e uno in particolare di contrasto tra “colori accesi e spenti”, uno di “luci soffuse” intuitivamente associate a tinte calde e di colori “cupi dati dalla pioggia”, presumibilmente dei grigi. La risposta più emblematica è stata però rilasciata da uno dei lettori dell'adattamento a fumetti, il quale, oltre a nominare il marrone con riferimento ad alcuni elementi specifici come tavoli e giacche, ha attribuito tre diverse tinte a elementi per certi versi astratti: il grigio alla fine del racconto, il nero alla tensione e il giallo alla risata del protagonista.

In generale, questi risultati appaiono coerenti con quelli di una serie di esperimenti sulle associazioni tra colori ed emozioni che hanno dimostrato come in maniera innata e più o meno conscia gli esseri umani facciano riferimento fin dall'infanzia a due gamme cromatiche connotate rispettivamente in senso positivo e negativo: una di colori percepiti come rassicuranti e giocosi (rosa, arancione, verde chiaro, giallo paglierino, celeste e, in generale, tinte pastello) e altri come allarmanti e austeri (nero, grigio, verde oliva, viola, blu scuro, con una presenza limitata di rossi e gialli). Si è, per esempio, dimostrato che l'utilizzo massiccio dei secondi possa inibire la comprensione di una vignetta umoristica (Biasi e Bonaiuto, 2016), ma anche che i bambini, indipendentemente dal loro *background* culturale, tenderebbero a usare gli uni o gli altri in base alla gradevolezza delle sensazioni ispirate dall'oggetto della rappresentazione (Biasi et al., 2015); in generale, i colori percepiti come allarmanti e austeri rafforzerebbero la percezione dei conflitti, mentre i colori rassicuranti e gioiosi potrebbero facilitare l'accettazione di incongruenze (Bonaiuto et al., 1996).

Insomma, le immagini mentali ricostruite dai partecipanti al nostro esperimento sembrano dominate dalle tinte grigie e nere associate alla negatività del contesto della storia, a cui fanno

contrasto gialli e arancioni attribuiti ora al calore di un bar mentre fuori piove, ora a una figura caratterizzata da un certo brio, com'è quella dell'uomo con lo schizzetto, ora a un singolo particolare di segno positivo, appunto una risata. Il dato più interessante è certamente la relativa emancipazione da logiche di tipo naturalista, secondo un modello che può essere bene esemplificato dall'uso estensivo del colore rosso nelle tavole di *Watchmen*, il quale non ha senz'altro lasciato i lettori indifferenti. Per concludere, nonostante alcune simulazioni percettive di cui hanno reso conto i partecipanti nelle condizioni 2 e 3 siano altrettanto valide, si deve notare come le immagini in bianco e nero del fumetto sembrerebbe aver ispirato i lettori in maniera più sistematica.

Il maggior numero di integrazioni fatte dai partecipanti nella condizione 1 in entrambi gli esperimenti, in linea con la mancanza di definizione attribuita al disegno da McLuhan, insieme alla naturalezza con cui molti lettori della selezione di tavole di *Watchmen* hanno ricostruito una serie di particolari in maniera idiosincratica, fanno pensare al fumetto come un formidabile pungolo per l'immaginazione, al netto della scarsa familiarità col medium degli individui esaminati. Per capire dove si ponga il limite di tale incentivo si è realizzato un terzo esperimento, focalizzato sulla grafiazione.

4.3. “(What’s she looking at?) Does she look at him?”

4.3.1. Un'analisi preliminare di *Pepe l'architetto*

È stato deciso di aprire la selezione di tavole da *Pepe l'architetto* con la numero 3, in cui fa la sua entrata in scena il personaggio eponimo; entrambe le versioni della storia utilizzate come stimoli sono riprodotte in appendice. La prima vignetta è piuttosto interessante, oltre che rappresentativa del modo di scrivere di Sampayo: Pepe è relegato sullo sfondo, mentre in primo piano ci sono alcune comparse, ciascuna col proprio balloon di pensiero che tratteggia una vicenda di cui non sapremo null'altro. Attraverso tale moltiplicazione di elementi irrilevanti per la trama, che trova riscontro sul piano grafico ed è appena semplificata nella versione ridisegnata della storia, lo sceneggiatore imposta l'atmosfera di confusione che caratterizzerà tutto il racconto.

La prima tavola della selezione è in realtà un montaggio di vignette da varie pagine utile a sintetizzare la situazione iniziale – Pepe è un immigrato clandestino a New York, lavora in nero nel bar di Joe ed è impossibilitato a mettersi in regola – per poter arrivare subito, a partire dalla tavola successiva, che in originale sarebbe la numero 6, al cuore della vicenda,

ossia l'inquietudine paranoide del protagonista. In questa seconda tavola viene rappresentato il primo sogno di Pepe, all'interno del quale il protagonista si vede seduto sulla sedia elettrica; in questo caso il personaggio viene anche ritratto addormentato, dunque il passaggio, al netto del cambio di stile operato da Muñoz, non è equivocabile. Ricordo che nella versione alternativa del fumetto, in luogo di tale mutamento, sono stati modificati esclusivamente i contorni delle vignette rappresentanti le visioni di Pepe. Nelle didascalie, la voce di un narratore impersonale in terza persona si alterna alla voce di Pepe in prima e tra parentesi, la quale esprime il timore che ci sia qualcuno alla porta: la vignetta della sedia elettrica funge dunque anche da chiarificazione per questa affermazione. La striscia centrale della tavola in questione presenta una serie di deformazioni decisamente più spinte in direzione antinaturalista rispetto alla precedente, sebbene in quest'ultima compaia un elemento assolutamente straniante: nell'ultima vignetta un balloon è infatti attribuito a un moscone («He is *so* fucked up!»).

Al suo risveglio, Pepe viene visitato da una donna che sembrerebbe avere un interesse sentimentale nei suoi confronti; i due hanno un approccio ma la voce di Pepe in didascalia esprime la preoccupazione che possa essere un'agente sotto copertura. Pepe immagina un nuovo scenario: i due sono nudi, lei lo ammanetta, quindi indossa una divisa da poliziotto. Il disegno ritrova le proporzioni e si ripulisce del tratteggio incrociato che caratterizza la rappresentazione delle fantasie di Pepe: dal dialogo – il protagonista e la donna senza nome sono nudi come nelle vignette precedenti – si capisce che i due non sono riusciti a consumare un rapporto. Apparentemente, la donna misteriosa lascia Pepe da solo con i suoi pensieri.

L'uomo esce di casa a notte fonda per prendere servizio: la rappresentazione delle strade di New York, popolate di individui a dir poco deformi nelle proporzioni e nei volti, è sempre più allucinatoria, ma trova un termine di paragone in quelle che sono dichiaratamente due visioni a occhi aperti di Pepe: la seconda, corrispondente alle ultime due vignette della sesta tavola della selezione, è giocata sulla ripetizione della medesima inquadratura, che enfatizza la trasfigurazione di due passanti dalle fattezze grottesche in veri e propri mostri. Nella versione alternativa del fumetto i due mantengono una fisionomia umana, ma si limitano a cambiare espressione, facendosi aggressivi; in originale, la transizione all'immaginazione di Pepe rende ancora più inquietante una rappresentazione che è già tale, codificando un messaggio completamente diverso. Da notare come in questa stessa tavola Pepe rifletta esplicitamente, mediante i balloon di pensiero, sulla propria mancanza di lucidità.

Al bar Pepe incontra lo sguardo di una seconda donna. La sequenza è principalmente senza parole, fino al momento in cui le voci narranti in didascalia si moltiplicano (parlano sia Pepe che la donna in prima persona e tra parentesi, poi anche il narratore che esprime un dubbio sui loro scambi di sguardi). Uscito dal bar Pepe è inseguito dalla donna in auto secondo modalità di rappresentazione che assecondano gli scenari immaginati dal protagonista: non serve che lo stile cambi per interpretare i suoi pensieri, esplicitati al linguaggio del corpo e dalle azioni di Pepe. Il corto circuito tra realtà e fantasia si manifesta qui nel gioco di identità e differenze rispetto al precedente incontro tra il protagonista e un'altra donna donna senza nome. Anche in questo caso i due entrano in casa (per insistenza della donna) e lei rimane seminuda, alimentando il sottotesto sessuale del passaggio.

La sequenza, per motivi di praticità, è stata accorciata, mantenendo però intatto il senso di un'escalation: la sconosciuta attacca Pepe verbalmente, dicendo di sapere tutto di lui senza averlo mai visto prima, poi gli spacca gli occhiali, quindi rovista tra la sua roba e continua a insultarlo leggendo ad alta voce alcune lettere private. Niente nel comportamento aggressivo e caotico della donna sembrerebbe corroborare l'ipotesi che ella sia un'agente in borghese e, se non ci aspettassimo un cambio in termini di grafiazione, sarebbe probabilmente scontato interpretare la scena come l'ennesimo delirio di Pepe. A ogni modo, Pepe colpisce la donna in faccia e scappa: è convinto di averla uccisa, ma nulla lascia intendere che questo risvolto sia verosimile, a meno di interpretare il passaggio come fortemente ellittico. Da notare il passaggio del narratore impersonale in didascalia alla seconda persona singolare (il "tu" è ovviamente Pepe).

Stando alla transizione di scena tra l'ultima vignetta della tredicesima tavola della selezione e la prima vignetta della tavola successiva, Pepe trascorre l'intera giornata in giro per New York; il narratore in didascalia avverte che l'uomo non ricorda né ricorderà nulla di quell'intervallo di tempo. Nella scena successiva Pepe si ubriaca fino ad addormentarsi sul bancone: sebbene sia le ruminazioni sull'eventuale processo per omicidio colposo sia lo sfogo contro il padrone del bar, Joe, che pure si dimostra benevolo nei suoi confronti, non siano irragionevoli, la catena di eventi è di per sé eloquente circa lo stato di alterazione di Pepe.

Come nel caso di *Watchmen*, il lettore è quasi sempre ancorato al protagonista; in più, egli può leggere i suoi pensieri in didascalia e nei balloon di pensiero e, occasionalmente, partecipare alle sue fantasie. Al netto dell'ocularizzazione esterna e dei passaggi che la enfatizzano, spingendo il personaggio agente sullo sfondo per dare rilievo a figure tanto emblematiche quanto indifferenti allo sviluppo della trama (a meno che non si interpreti la loro apparente

mostruosità alla luce del distacco dalla realtà del protagonista, appunto), si può affermare che *Pepe l'architetto* sia un racconto a fumetti che capitalizza sull'idea di focalizzazione interna. Il motivo per cui si è scelto di concludere la selezione prima della fine del racconto originale (Pepe muore in circostanze non chiare) su una sequenza con protagonista Joe era mettere in discussione l'inquadramento di Pepe come focalizzatore in senso stretto. Inoltre, il modo in cui il passaggio scioglie la tensione narrativa dell'intero racconto è peculiare: Joe viene fermato in strada da una pattuglia – l'ennesimo incubo di Pepe che si realizza – ma è subito rilasciato in quanto, ovviamente, ha i documenti in regola.

Pepe l'architetto appare un perfetto saggio della grafiazione di José Muñoz agli occhi di chi conosca anche solo le opere principali del disegnatore argentino. In altre parole, non si tratta di un *unicum*; tuttavia, come dimostra Jared Gardner in un articolo sulla marca stilistica dell'autore in cui analizza, nello specifico, il lavoro di Eddie Campbell (Gardner 2011), il contesto narrativo e il segno/disegno sono interdipendenti sul piano della significazione: ne consegue che uno stesso approccio, messo al servizio di una sceneggiatura o dell'altra, possa trasmettere significati (e sensazioni) completamente diversi. Le deformazioni espressioniste di Muñoz rappresentano certamente la sua firma, ma non si possono considerare neutrali rispetto alla diegesi.

Questo, per lo meno, sulla carta: se il lettore implicito, o anche il lettore critico, non potrebbe restare indifferente alle scelte relative al *character design* o al chiaroscuro – sospendendo il giudizio sulla loro intenzionalità – non è inverosimile che un lettore di fumetti con scarsa esperienza (leggi: non abituato a soffermarsi il dovuto sulle immagini) possa aggrapparsi alla funzione referenziale del disegno. D'altronde, come afferma Barthes nella sua trattazione sulla comunicazione visuale, «the denoted image naturalizes the symbolic message, it innocents the semantic artifice of connotation» (Barthes 1977, 45), facilitando in maniera in un certo senso paradossale l'interprete che non sia disposto a penetrarne la stratificazione semiotica. In fase di progettazione del test e scrittura del questionario eravamo tuttavia pronti a scommettere che i risultati avrebbero mostrato una differenza netta tra i lettori delle due versioni del fumetto, anche solo in forza della reazione viscerale programmaticamente ricercata dall'arte espressionista, di cui José Muñoz è uno dei più celebri e celebrati interpreti nell'ambito del fumetto.

Allo stesso tempo, è opportuno sottolineare come la scrittura di Carlos Sampayo punti in maniera scoperta allo straniamento del lettore, delineando uno spaccato sociale e umano attraverso una sequenzialità a tratti decisamente poco credibile: l'invito a simulare

l'esperienza di un protagonista dalla mente alterata costituisce un'ulteriore sfida alle capacità interpretative del lettore, sfumando il confine tra la dimensione delle metafore visuali e delle convenzioni di genere e un tipo di finzione ancora più sofisticata, basata sull'interferenza tra uno *storyowld* soggettivo e uno *storyworld* oggettivo. Quanto ampio avrebbe potuto essere, dunque, il ventaglio di sfumature di senso che i lettori avrebbero restituito in fase di ricostruzione del racconto?

4.3.2. I risultati del *retrieval task*

Data la diversa natura del test, le aspettative in rapporto ai soliti macrotemi erano piuttosto distanti rispetto alle prove precedenti: dalle risposte relative a *plot information* e struttura del racconto ci si aspettava di cogliere, *in primis*, una messa in discussione dell'oggettività della rappresentazione, mentre si puntava a capire se un disegno così particolare, ma spesso anche poco chiaro, favorisse o meno la memoria per gli *incidental facts*. Sul piano dell'*engagement* ci si auspicava, infine, di poter cogliere qualche indizio circa la percezione di una presunta maggiore cupezza del fumetto originale. Erano poi presenti due domande sullo stile di disegno, con l'obiettivo principale di sollecitare i partecipanti a tenere presente il dato nel rispondere alle domande. Le domande sono state predisposte all'analisi mediante la seguente ripartizione:

Plot information e struttura narrativa

- How is Pepe's story presented/reported?
- How does the meeting between Pepe and the second woman end and what does he do after he leaves her?
- When and how does Pepe's gaze filter reality?
- Would you call Pepe's experiences and the world in which he moves realistic? Why?
- What is the main theme of the story?

Incidental facts e simulazioni percettive

- Try to list as many physical characteristics of Pepe, Joe, and the second woman as you can remember.
- What do you remember about Joe's bar and its customers?
- What color associations did the story inspire in you?

Mind reading e engagement

- In the course of the story Pepe meets two different women: what do they want from him?

- Apart from his status as an illegal migrant, do you think Pepe has something to hide? Is he a character that you would trust?
- What do you think of Joe's attitude towards Pepe?
- Use three adjectives to describe the world around Pepe.
- What aspect of the story did you find most unpleasant and why?
- What feelings did you get from reading the story?

Grafiazione

- Focus on an image that particularly struck you and try to describe its artwork in your words.
- More generally, what are in your opinion the main features of the artist's style?

Più che nei due test precedenti, i confini tra le categorie sono permeabili: per esempio, la richiesta di distinguere le intenzioni delle due donne ha strettamente a che fare con la comprensione nel *plot*, così come la domanda sulla qualificazione dello *storyworld* si presta a molteplici interpretazioni. Di base, eravamo pronti a cogliere qualsiasi indizio dell'incredulità dei lettori rispetto alla storia letta. Di qui in avanti ci si riferirà alla lettura della versione originale del fumetto come condizione 1 e alla lettura della versione ridisegnata come condizione 2.

Comincerei con l'unica domanda che in effetti non presupponeva l'emersione di una differenza nelle due condizioni riconducibile alla grafiazione: "What color associations did the story inspire in you?". Il quesito è stato posto appositamente per verificare il dato emerso dal test precedente e, in questo senso, riteniamo di aver ottenuto un risultato pienamente soddisfacente. Quattordici partecipanti su ventidue hanno citato, oltre al bianco (tredici ricorrenze) o al nero (sedici ricorrenze), una serie di tinte rientranti nella gamma di colori definiti sulla scorta della letteratura di riferimento allarmanti e austeri: blu (sette ricorrenze, talvolta accompagnato da aggettivi come "dark" e "sad"), grigio (cinque ricorrenze), viola (due ricorrenze), marrone (due ricorrenze, in un caso un partecipante ha specificato "dark brown"), rosso (quattro ricorrenze, una delle quali in riferimento a "some bloody scenes"); un partecipante ha menzionato l'arancione e un altro dei tocchi di giallo nel blu, con un rimando assolutamente specifico alla *Notte stellata* di Van Gogh. Solo in sei hanno parlato esclusivamente di bianco e nero, ma vale la pena segnalare un paio di commenti aggiuntivi, "kind of a noir film vibe" e "it is so much more complex than that", che fanno pensare una certa reticenza dei partecipanti riguardo alle proprie integrazioni immaginative.

Considerando che le risposte alla domanda “What feelings did you get from reading the story?” hanno prodotto solo emozioni negative (ci torneremo), il risultato relativo all’immaginazione del colore corrobora assolutamente quello emerso dal test precedente. Anticipando la discussione del dato, di modo tale da aprire e chiudere la parentesi, anche in questo caso solo un paio di partecipanti hanno fatto esplicito riferimento ad associazioni referenziali, per esempio al colore della pelle dei personaggi, mentre gli altri hanno parlato più in generale dello *storyworld* o menzionato passaggi specifici; uno di loro, attribuendo il colore viola alle insegne al neon, ha comunque specificato la valenza emotiva di questa visualizzazione: “kind of ominous”. C’è da dire che rispetto all’adattamento a fumetti del racconto di Hemingway, in cui l’uso del nero pieno è stato limitato nell’ipotesi, poi scartata, di colorare le tavole, in entrambe le versioni di *Pepe l’architetto* i contrasti tonali sono molto marcati, sebbene in diverse proporzioni: se, nell’ambito di questo terzo esperimento, il nero è stato citato spesso da solo, la ragione è chiaramente la sua valenza emotiva, ma è significativo notare come, dal confronto tra i risultati di questo e del precedente test, l’impostazione alla francese, per così dire, dell’inchiostrazione di *The Butterfly and the Tank* avrebbe trattenuto i lettori dal qualificarlo come fumetto in bianco e nero. Come pure si è visto, tuttavia, sono stati pochi i partecipanti che hanno limitato le proprie simulazioni percettive all’evidenza della pagina.

A proposito di consapevolezza del bianco e nero, proprio questo aspetto della grafiazione è risultato quello maggiormente recepito dai lettori di entrambe le versioni di *Pepe l’architetto*, ovvero è stato menzionato da cinque partecipanti nella condizione 1 e da quattro partecipanti nella condizione 2 nelle risposte alla domanda “What are in your opinion the main features of the artist’s style?” (ricordo che in questo caso i due gruppi contavano undici individui ciascuno). Oltre a ciò, alla richiesta di visualizzare mentalmente una specifica vignetta, le preferenze in entrambi i gruppi di partecipanti sono state per scene caratterizzate dal forte contrasto tra bianco e nero, che molti hanno apprezzato in maniera esplicita: la vignetta in cui Pepe si trova spalle al muro con i fari della macchina puntati addosso, ad esempio, oppure le varie visioni caratterizzate in entrambe le versioni da sfondi neri.

È interessante notare come, nelle due condizioni, le vignette citate per lo più coincidano: l’immagine di Pepe nel vicolo cieco è stata descritta da due partecipanti nella condizione 1 e da uno nella condizione 2 (“I could feel the suspense and anxiety”); la prima vignetta della storia è stata ricordata da un partecipante in ciascuna condizione (“a lot of things were happening in that image and I found it overwhelming”), come pure lo scambio di sguardi tra

Pepe e la donna nel bar (“slightly suggestive”); due lettori nella condizione 1 e uno nella condizione 2 hanno infine citato la vignetta in cui Pepe immagina la prima donna in veste di poliziotta. In quest’ultimo caso solo i partecipanti nella condizione 1 provano a commentare la grafiazione oltre ai particolari iconografici (“fuzzy art style”; “their bodies were white against a black background”), ma è interessante soprattutto il fatto che costoro menzionino la nudità dei personaggi come elemento disturbante. Il lettore della versione alternativa, invece, la mette in relazione con il successivo cambio d’abito della donna, trovando bizzarro il contrasto tra il nudo e l’uniforme.

La vignetta più citata nella condizione 1 (tre ricorrenze su nove risposte) è risultata comunque quella con il volto di Pepe in primo piano e i passanti alle sue spalle che assumono sembianze mostruose: in due citano appunto la trasformazione e assimilano entrambi le fattezze dei personaggi sullo sfondo a musi di ratti. Nella versione ridisegnata, invece, le comparse assumono semplicemente un atteggiamento aggressivo; il volto di Pepe, inoltre, rimane sostanzialmente uguale, mentre nell’originale Muñoz lo ombreggia pesantemente (particolare citato dal terzo lettore). La vignetta più citata nella condizione 2 (tre ricorrenze su dieci risposte) è invece quella in cui Pepe immagina di essere colpito da un’automobile in corsa, giudicata generalmente come un’immagine complessa. Più che il disegno in sé, si direbbe che a fissare queste immagini nella testa dei lettori sia stata la loro valenza emotiva, anche se le differenze sono chiare: da un lato, è stato apprezzato l’eccesso espressionista, dall’altro la leggibilità di un’immagine che nella versione originale, della quale si è ripreso la composizione, è piuttosto scura e difficile da decodificare. Vale la pena notare come, a differenza della condizione 1, ben due lettori nella condizione 2 abbiano descritto, anche con una certa precisione, alcune vignette che ritraggono il protagonista in casa sua, abbastanza neutre e poco significative nello sviluppo della trama.

Per quanto riguarda la richiesta di aggettivare lo stile di disegno, sembrerebbe che i partecipanti abbiano generalmente colto le caratteristiche principali, dando più peso all’una o all’altra su base soggettiva. Nel caso di Muñoz, il disegno è stato descritto come caricaturale ed espressivo con riferimento particolare ai character design, qualificati come irrealistici e esagerati, “portraying ugliness”. Oltre al contrasto tonale, qualcuno ha anche notato la modulazione dei segni, descritti in due casi come “harsh”. Più interessanti di tutti sono i commenti che connotano la grafiazione sul versante emotivo: “it is too dark, too explicit, too grim, too condensed”; “dark (noir), sleazy vibes”; “black and white create a sense of seriousness”. Un partecipante ha dichiarato anche di aver avuto difficoltà nella comprensione,

mentre in tre hanno espresso un giudizio di valore negativo. Vale la pena citare anche l'unico partecipante che sembrerebbe aver mancato il punto della domanda: "the narrative is fragmented, unclear, dark, focused on the deepest fear of people".

A livello macroscopico, va detto che i partecipanti nella condizione 2 sembrerebbero aver fatto meno fatica nel descrivere lo stile di disegno, in quanto le loro risposte sono decisamente più sintetiche: ricorrono gli aggettivi "simple", "basic", "cartoonish", "clear" e "elementary", mentre un partecipante ha usato sia il termine "naturalistic" che "grotesque". Solo un paio di lettori hanno fatto riferimento all'impostazione caricaturale dei character design, uno dei quali ha anche commentato "a very personal style of drawing". In generale, l'impressione è stata di altro tipo e credo sia rappresentata bene dalla dichiarazione "it fits in my general expectation of how comics are drawn". Molti hanno citato i contrasti tonali, mentre il segno è stato definito "bold" e "straight". Nessuno ha dato una connotazione emotiva alla grafiazione, ma è interessante notare come anche in questo caso ci siano state almeno due dichiarazioni di mancato apprezzamento.

Per riassumere, si direbbe che i partecipanti al test avessero abbastanza strumenti per riconoscere – magari non tutte insieme – le caratteristiche dei due diversi approcci, esprimendosi in maniera chi più accurata e chi più grossolana; numerosi sono anche gli indizi che proverebbero l'imputabilità di molte reazioni emotive alla grafiazione di Muñoz. Detto ciò, non è comunque scontato che tutto questo abbia avuto una ricaduta sul senso che i lettori hanno dato alla storia o, comunque, sul processo di comprensione dei contenuti semantici.

Una prima differenza è emersa a proposito della descrizione del bar di Joe, in cui si svolge gran parte della vicenda. Al netto delle solite tendenze riscontrate anche nei test precedenti e distribuite equamente nelle due condizioni – i partecipanti hanno fatto riferimento all'incipit della storia, citato i testi nei balloon dei personaggi, si sono concessi libere inferenze, a volte in forma dubitativa, le quali spaziavano dall'età media dei clienti ("20-30 yo") alla loro condizione economica ("it was suggested that some costumers are not very wealthy"), fino ad aprire scenari ingiustificati dalle informazioni a disposizione ("Joe referred to them as pigs and implies that they'd started at least one fight before"; "the customers were maybe hiding something") – le dichiarazioni dei partecipanti nella condizione 2 appaiono relativamente neutrali, mentre almeno sei risposte su undici relative al fumetto originale hanno interpretato in maniera decisamente negativa il clima che viene a crearsi nel bar, descritto come deprimente e oppressivo ("it seemed like a depressing place for depressed people").

Per quanto riguarda le descrizioni dei personaggi, si segnala in entrambe le condizioni una prevedibile differenza di trattamento tra Pepe, onnipresente, e i suoi due comprimari, Joe e la donna senza nome, i quali compaiono in un numero nettamente inferiore di vignette: mentre il numero medio di dettagli riportati a proposito dell'aspetto fisico di Pepe è tre/quattro, gli altri due personaggi sono stati generalmente descritti in maniera più vaga; appaiono invece trascurabili le imprecisioni e le integrazioni semantiche.

Mentre l'immagine di Pepe e quella di Joe ricostruite dai partecipanti nelle due condizioni sono assolutamente compatibili, è possibile cogliere alcune sfumature che differenziano molte descrizioni della donna rilasciate dai lettori della versione originale da quelle fornite dai lettori della versione ridisegnata. Se, infatti, solo un partecipante nella condizione 2 ha chiaramente connotato il personaggio in maniera negativa ("something between ugly and lustful"), nella condizione 1 cinque lettori su undici hanno insistito sul sovrappeso della donna e due sulla sua mancanza di fascino, mentre in due diversi casi è la combinazione di specifici particolari semantici a tradire un giudizio di valore sul personaggio ("wears a lot of heavy make up and a revealing neckline"; "weird haircut, big forehead, large face"). In tema di *mind reading*, il profilo della donna emergente dalle ricostruzioni dei partecipanti si conferma decisamente negativo in entrambe le condizioni, ma se è per questo anche l'atteggiamento di Joe è stato definito ipocrita, insensibile o comunque meschino da molti lettori.

Per quanto riguarda la comprensione generale della trama, è stata riscontrata una generale omogeneità nei due gruppi di partecipanti, i quali hanno manifestato in varie occasioni disappunto per la frammentarietà della narrazione imbastita da Sampayo e, forse per questo, hanno reagito ignorando molte delle stranezze della vicenda e, in particolare, le bizzarrie disseminate nelle tavole di Muñoz. La ricerca di interpretazioni che mettessero radicalmente in dubbio lo statuto della diegesi ha infatti avuto in entrambe le condizioni un riscontro abbastanza limitato.

Innanzitutto, non c'è unanimità circa l'impostazione prospettica del racconto tra le risposte al quesito "How is Pepe's story presented/reported?"; alcuni hanno definito onnisciente la voce narrante in didascalia o fatto riferimento all'ocularizzazione esterna delle vignette, altri hanno menzionato i balloon di pensiero di Pepe o l'alternanza tra prima e terza persona in didascalia, un paio hanno alluso alle visioni di Pepe, mentre quelli che hanno parlato di focalizzazione interna ne hanno comunque denunciato i limiti, ad esempio sottolineando che non sempre il personaggio sia in scena. L'idea generale nelle due condizioni è che il racconto offra una serie di occasioni privilegiate di accedere alla sfera intima del personaggio senza il rischio che il

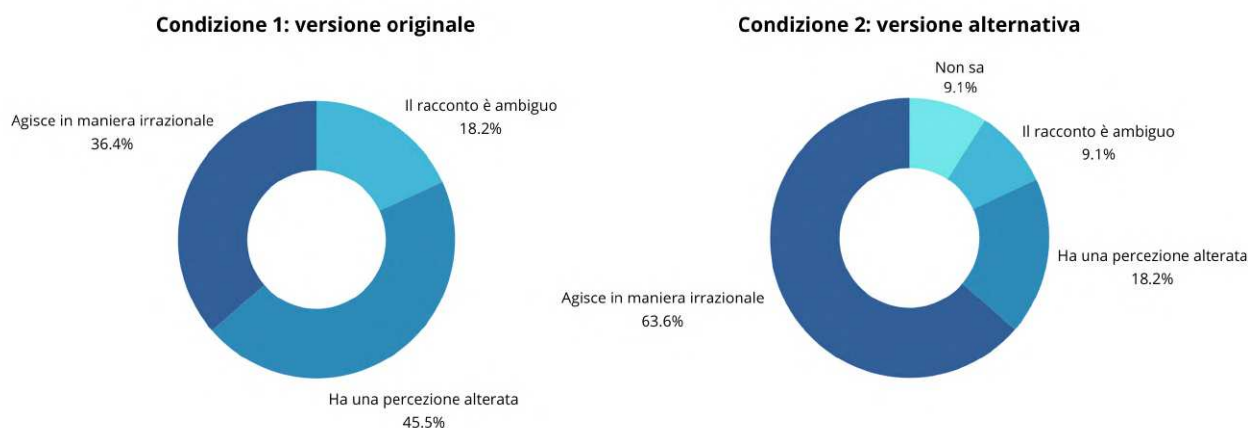


Fig. 33. Ripartizione delle risposte alla domanda "When and how does Pepe's gaze filter reality?".

suo punto di vista monopolizzi la narrazione, necessario in letteratura perché si possa parlare di narratore inattendibile. Mentre un partecipante nella condizione 2 ha fatto un primo riferimento alla frammentarietà del racconto, due lettori del fumetto originale hanno lamentato una confusione tra i punti di vista e, di questi, uno ha espresso un primo dubbio circa la credibilità della vicenda: "the way it is reported is often chaotic and seems inconsistent to me sometimes".

La domanda è stata posta in un certo senso due volte, la seconda in termini più specifici: "When and how does Pepe's gaze filter reality?". Si è in questo caso rilevato una maggiore omogeneità nelle risposte di entrambi i gruppi: la maggioranza si è divisa tra coloro che si sono riferiti al comportamento nevrotico di Pepe, motivato dalla sua condizione di clandestino, e coloro che hanno menzionato le sue allucinazioni (Fig. 33). Si segnala come i riferimenti alle allucinazioni nella condizione 1 si siano rivelati più puntuali e, in alcuni casi, esplicitamente associati alle variazioni stilistiche e iconografiche. A ogni modo, per questi individui, i quali, vale la pena annotarlo, si sono espressi tutti in modalità assertiva, la paranoia di Pepe condizionerebbe la realtà dello *storyworld* nella misura in cui il lettore ha accesso alla realtà alternativa che il personaggio si figura in testa o in cui le sue azioni inconsulte influenzano lo sviluppo della trama: in entrambi i casi la cosa è stata accolta in maniera tutto sommato aporomatica.

Riporto dunque le poche risposte che, al contrario, esprimono un'incertezza costitutiva: nel caso della condizione 1 qualcuno ha parlato esplicitamente di incongruenze ("the story is quite fragmented, some scenes do not follow each other very logically; it feels like a kind of fever dream"), mentre un altro partecipante ha espresso la difficoltà di distinguere le allucinazioni di Pepe dalla realtà diegetica ("it was hard to tell what is real and what is his

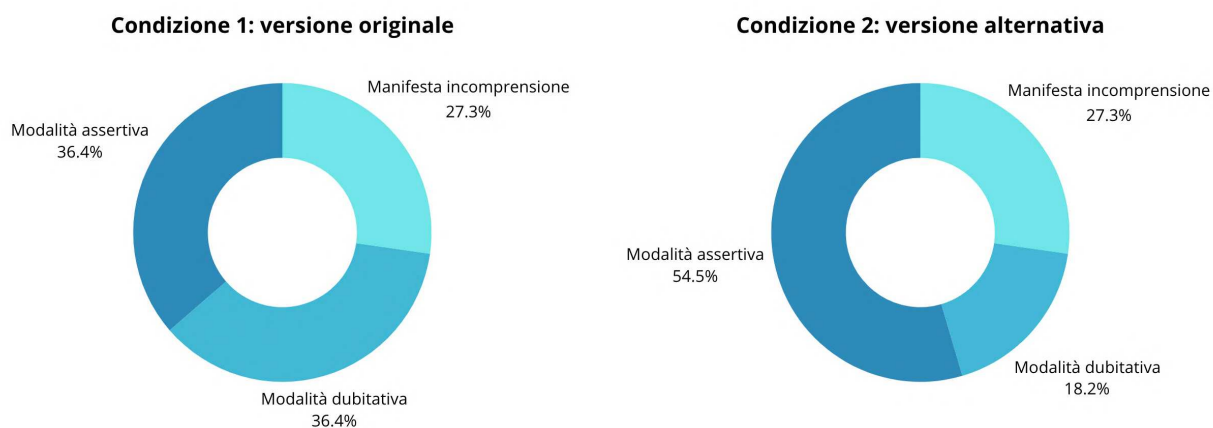


Fig. 34. Ripartizione delle risposte sulle motivazioni della seconda donna che interagisce con Pepe.

perception”); nella condizione 2 un partecipante ha rapportato la paranoia di Pepe al comportamento dei personaggi con cui interagisce (“everything is some paranoid filter in which everyone wants to find out about his illegal story there”).

A questo proposito, è stata posta una domanda sulle motivazioni della seconda donna, in cui si è chiesto di paragonare il suo comportamento alla prima per sollecitare indirettamente una riflessione sull’ambiguità del suo agire. I risultati sono stati in un certo senso abbastanza deludenti, a partire dalle risposte di chi ha attribuito a entrambe lo stesso atteggiamento (sei ricorrenze su ventidue risposte totali), in aperta contraddizione col testo. Per l’analisi delle risposte a tale domanda si è fatta una distinzione tra quelle che, solo in relazione alla seconda donna, sono state formulate in modalità dubitativa e quelle assertive, indifferentemente dal riscontro testuale come nelle analisi qualitative svolte in precedenza; tra le risposte rientranti nella prima categoria si sono distinte le ammissioni di incomprensione (Fig. 34).

Se la lieve flessione delle risposte in modalità dubitativa nella condizione 2, messa anche in correlazione con la maggiore neutralità delle descrizioni fisiche del personaggio, può suggerire che il disegno di Muñoz abbia contribuito a produrre un’idea mediamente più torbida del personaggio, è interessante notare come in entrambe le condizioni la percentuale di coloro che abbiano denunciato la difficoltà di procedere al *mind reading* della donna sia la stessa. Va specificato che costoro sembrerebbero attribuire a sé stessi l’incapacità di comprendere, tranne forse un partecipante nella condizione 2, il quale ha qualificato le intenzioni del personaggio come “weird”, scelta lessicale che in qualche modo lo deresponsabilizza più di quanto non farebbe un’allusione alle reticenze testuali. Quest’ultima risposta è l’unica a poter essere letta come una debole e indiretta insinuazione di incredulità nei confronti della trama, che si baserebbe sull’incontro casuale tra un protagonista paranoide

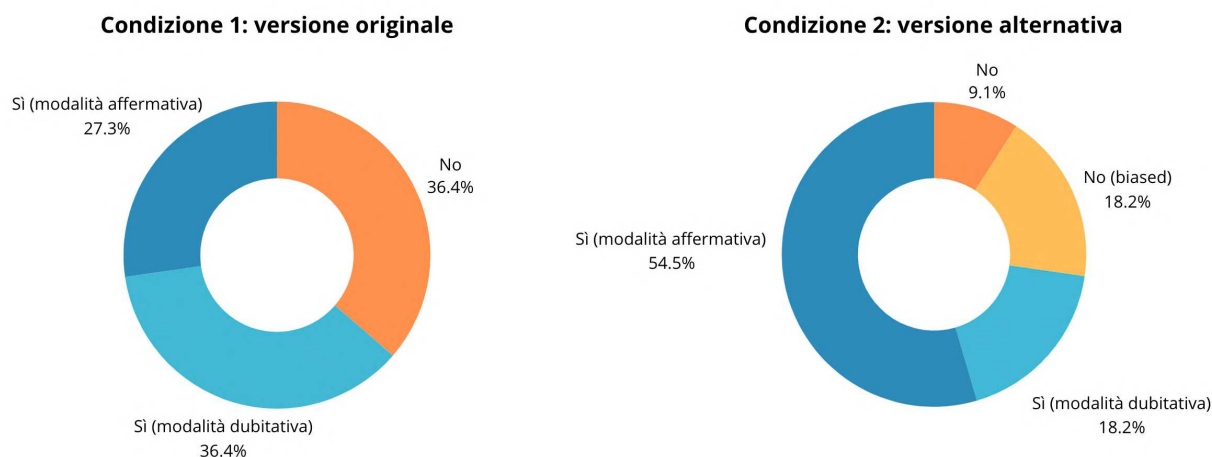


Fig. 35. Ripartizione delle risposte alla domanda “Would you call Pepe's experiences and the world in which he moves realistic?”.

e una figura misteriosa anch'ella poco razionale. Aggiungo che, in maniera quasi paradossale vista la minore incidenza del personaggio sulla trama, è emersa l'impressione che i lettori in entrambe le condizioni si siano sforzati maggiormente nell'esercizio di *mind reading* dedicato a Joe, il quale ha prodotto interpretazioni molto diverse tra loro e, a tratti, parecchio idiosincratiche.

È stata posta anche una domanda diretta sull'impressione di realismo della vicenda. Le risposte sono state in larga parte positive in entrambe le condizioni, dividendosi tra chi ha giudicato plausibili le esperienze di Pepe in quanto clandestino e chi ha visto del realismo nella rappresentazione degli stati mentali di un paranoico (“I suppose for him it is all very real”). D'altronde una metà dei partecipanti, indipendentemente dalla condizione, ha indicato come tema esclusivo del racconto lo status di migrante illegale (dieci risposte su ventidue), mentre gli altri hanno parlato dello stato psicologico indotto da tale status (sette risposte) o più, in generale, di alienazione e paranoia (cinque risposte). Tornando alla questione del realismo, oltre a contare un maggior numero di risposte positive incerte, la condizione 1 ha ottenuto anche un parere negativo in più rispetto alla condizione 2 (Fig. 35): un partecipante ha parlato della difficoltà di distinguere le visioni di Pepe dalla realtà, mentre in due hanno fatto esplicito riferimento a una rappresentazione paradossale dello *storyworld* e un quarto ha scritto “he is living in a type of fear induced dream”.

A rendere ostica l'interpretazione di queste risposte è la mancata corrispondenza con le aspettative suscitate dalle risposte alla domanda “When and how does Pepe's gaze filter reality?”. Per esempio, la persona che ha dichiarato di non saper tracciare una linea tra realtà e punto di vista di Pepe si è qui limitata a descrivere i momenti in cui l'immaginazione del

protagonista prende il sopravvento sui fatti, come pure colui che ha parlato di “fever induced dream”: non è dunque chiaro se questi partecipanti avessero chiaro che sul piano testuale quelle siano connotate come fantasie o se avessero colto qualcosa di irrealistico al di là dell’alternanza tra immaginazione e realtà. D’altronde, anche colui che ha parlato di rappresentazione caricaturale ha menzionato la presenza di “fantastical elements (like the animals)”, come se il testo non segnalasse chiaramente lo statuto delle vignette in cui i passanti cambiano aspetto. Sorge dunque il dubbio che questi lettori siano caduti in un equivoco in cui è sicuramente incappato un partecipante nella condizione 2, il quale ha giudicato il racconto irrealistico basandosi sul fatto che Pepe si rialzi illeso dopo essere stato colpito da una macchina, senza capire che l’incidente è frutto della sua immaginazione.

Tra tutte le affermazioni di mancanza di realismo quella più sensata di tutte è stata fornita proprio da un partecipante nella condizione 2: “the events all seem very uncanny as if they express his paranoia”. Se, quindi, da un lato la proporzione delle risposte sì/no in entrambe le condizioni testimonia una normalizzazione generale degli aspetti meno credibili della narrazione, dall’altro alcune delle argomentazioni dei lettori del fumetto originale che hanno espresso un parere negativo non riflettono una convinzione assimilabile a quella dell’unico loro corrispondente credibile nella condizione 2, escludendo cioè quello che ha parlato dell’incidente come fattuale e un altro che ha giustificato la scelta con un ragionamento incomprensibile. In altre parole, non è possibile determinare se una parte delle risposte negative fornite dai partecipanti nella condizione 1 fossero *biased* dalla mancata comprensione di un segnale testuale di cruciale importanza.

È chiaro che l’analisi qualitativa si debba scontrare con ostacoli di matrice interpretativa: di certo si può dire che, se la tendenza maggioritaria è consistita davvero nel minimizzare gli scarti di significato, come testimoniarebbe la maggioranza delle risposte positive in entrambi i gruppi e come sosterrò in fase di discussione dei risultati, anche solo la complessità superficiale delle tavole di Muñoz deve aver reso ai suoi lettori più difficile procedere in quella direzione.

Prenderei ora in considerazione la richiesta di descrivere con tre aggettivi il mondo diegetico: in quasi nessun caso si è posto il focus sulla credibilità di questa New York notturna e malfamata, mentre le aree semantiche privilegiate in entrambe le condizioni, come mostrano i *word cloud*, sono quelle della paura, del pericolo e dell’ostilità (Fig. 36). In entrambi i gruppi di lettori, insomma, è prevalsa una componente emotiva che, come ci si poteva aspettare, è risultata trasversale alle due versioni del racconto. Quello che intendevo far notare, tuttavia, è

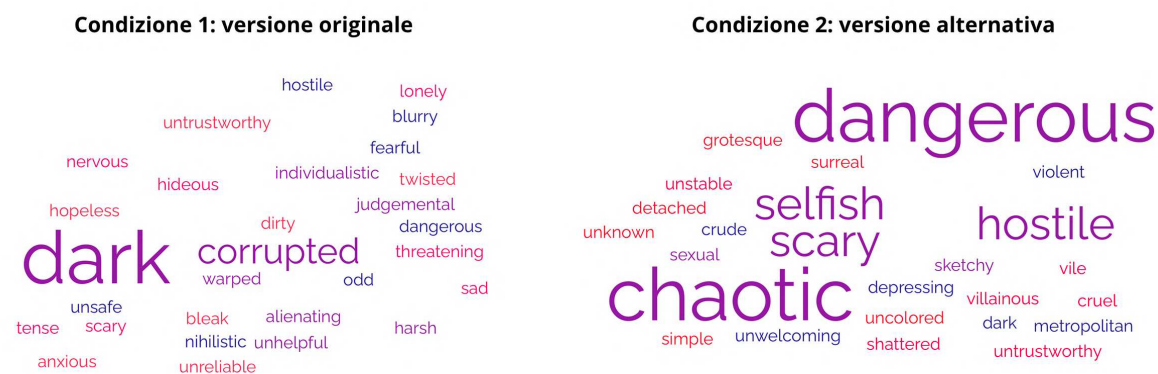


Fig. 36. *Word cloud* relativi alle risposte alla richiesta di descrivere lo *storyworld* con tre aggettivi.

che i due partecipanti nella condizione 1 che hanno fatto riferimento a distorsioni caricaturali della realtà diegetica si sono in questa occorrenza allineati alla maggioranza. L’eccezione più vistosa è, secondo me, la risposta di un lettore della versione alternativa del fumetto, il quale ha utilizzato gli aggettivi “surreal” e “grotesque” insieme, mentre le occorrenze di aggettivi appartenenti alla stessa area semantica, ad esempio “odd” o “twisted”, sono isolate. Alcuni aggettivi che potrebbero essere riferiti al carattere anomalo della narrazione sono piuttosto da collegare alle relazioni interpersonali di Pepe: “unstable”, per esempio, ma anche “untrustworthy” e “unreliable”.

D’altra parte, è stato anche domandato ai lettori se considerassero Pepe inaffidabile: l’intento era quello di farli ragionare sull’inattendibilità della focalizzazione interna, ma le risposte hanno riflettuto per lo più delle simulazioni mentali rientranti nella sfera della parasocialità che al netto della prevalenza dei no e della varietà di giudizi espressi in generale sul personaggio – positivi, negativi e ambivalenti – non aggiungono quasi nulla in merito agli interessi specifici di questa ricerca sperimentale. A ogni modo, i commenti più interessanti sono stati rilasciati da tre partecipanti nella condizione 2: uno di essi ha parlato di *underreporting*, con evidente riferimento alle categorie di valutazione del narratore inattendibile proposte da James Phelan (Phelan 2017, 98-99), e di un black-out di Pepe (probabile riferimento alla didascalia secondo cui l’uomo non ricorda cosa abbia fatto durante il giorno trascorso lontano da casa); un altro ha parlato di una confusione tra realtà e fantasia di Pepe, mentre un terzo, lo stesso che si era espresso a proposito della mancanza di realismo della storia, ha dato un perfetto corollario alla sua precedente argomentazione: “I started to doubt the actual encounters and social interactions he had, they felt more like an extermination of his fear and repressed thoughts”.

A proposito del black-out di Pepe, quello citato è l'unico riferimento all'ellissi temporale che segue l'incontro con la donna: le risposte alla domanda su cosa abbia fatto Pepe in quel frangente, compresa la ricostruzione di questo stesso partecipante, o non la riportano o ridefiniscono l'architettura temporale del racconto, spedendo Pepe direttamente al bar. Al netto della generale precisione della quale hanno dato prova i partecipanti in entrambe le condizioni, anche in questo caso la domanda era stata posta sperando di cogliere un dubbio sull'esito del rendez-vous, ma così non è stato. La dimenticanza dell'ellissi, tuttavia, oltre a confermare la scarsa attenzione dei lettori per l'organizzazione temporale degli eventi riscontrata nei due test precedenti, può essere letta anche come un ulteriore segno della stessa superficialità con cui i partecipanti avrebbero liquidato una serie di altre informazioni problematiche.

Sono state poste infine due domande circa le sensazioni suscitate dalla lettura e quale aspetto fosse stato considerato più disturbante. La risposta più frequente alla prima domanda è stata "confusion" o, comunque, manifestazioni di frustrazione per la mancata comprensione, con maggiori ricorrenze tra quelle fornite dai partecipanti nella condizione 2 (otto su undici, nell'altra solo quattro su undici). Nel complesso, le risposte offrono un ampio spettro di emozioni negative ispirate dalla vicenda umana del protagonista che riflettono la sensibilità individuale dei partecipanti. Due termini, "estrangement" e "absurdity," utilizzati da due diversi partecipanti nella condizione 1, potrebbero suggerire un allineamento con l'opinione del lettore nella condizione 2 che ha espresso con maggiore forza la propria incredulità nei confronti del *plot*, e che, a questa domanda, ha risposto usando le parole "intellectual doubt".

Interrogati sull'elemento che li ha maggiormente infastiditi, tre lettori in ciascuno dei due gruppi hanno anche qui denunciato la frammentarietà del racconto e la conseguente difficoltà di capire il senso di alcuni passaggi; solo uno, lo stesso che ha parlato di "intellectual doubt", ha però attribuito alla trama un difetto in termini di congruenza. Ben cinque lettori del fumetto originale su undici hanno puntato il dito contro la rappresentazione della nudità e dei personaggi femminili, con un paio di riferimenti espliciti al disegno: "the bodies are clearly shown and exaggerated not in a pleasant way" e "the women looked gross or weird and behaved strongly". Un altro partecipante tra questi si è concentrato sull'atteggiamento della seconda donna, definendolo "out of place". Anche due partecipanti nella condizione 2 hanno menzionato rispettivamente il comportamento della seconda donna ("very forceful with her wishes") e, in maniera vaga, le allusioni alla sfera del sesso in un contesto ambiguo. Questa

sproporzione, visto anche il mantenimento delle stesse inquadrature nella versione alternativa del fumetto, è eloquente rispetto alle reazioni viscerali suscitate dalla grafiazione di Muñoz. Riassumendo, l'esperienza di lettura dei partecipanti nella condizione 1 è stata senz'altro condizionata dallo stile di disegno dell'artista argentino, al netto di una mancata problematizzazione della deformazione espressionista sul piano dei significati. Esattamente come nella condizione 2, i lettori hanno, per così dire, timidamente – talvolta come fossero dei lapsus – denunciato le inconsistenze della trama, rinunciando a darne un'interpretazione. In pochi casi le risposte alle varie domande che si sono giudicate in sede di analisi dei potenziali indici di una messa in discussione dello statuto della trama sono state rilasciate dalle stesse persone; anzi, solo in un caso isolato (condizione 2) se ne è potuto apprezzare il ritorno sistematico, motivato da un'idea che il lettore in questione ha verbalizzato in maniera cristallina: la convinzione che la rappresentazione non si possa ritenere attendibile. In generale, dunque, e non solo in relazione al lavoro di Muñoz, la complessità di *Pepe l'architetto* – incomparabile, e questo va sottolineato, con quella dell'estratto da *Watchmen* e con quella dell'adattamento di *The Butterfly and the Tank* – sembrerebbe aver irritito i lettori con poca esperienza che hanno partecipato all'esperimento sia dal punto di vista interpretativo sia da quello immaginativo: non è inappropriato, dunque, parlare di *cognitive blindness*.

4.3.3. Discussione dei risultati e nuove ipotesi

Una sceneggiatura come quella di *Pepe l'architetto* sembra fatta apposta per provocare il lettore e mettere alla prova le sue abilità interpretative: in casi come questo più che in altri, nessuna esegesi, per quanto articolata e approfondita, potrebbe esaurirne il senso dell'opera, ma al contrario una lettura che non renda conto della sua complessità deve pure essere considerata inadeguata. Quello che si è potuto osservare nell'ambito di questo terzo esperimento è stato il tentativo sistematico dei partecipanti in entrambe le condizioni di ignorare l'equivocità di alcuni nessi piuttosto importanti, appiattendolo trama e *storyworld* su una visione decisamente più convenzionale: i più, infatti, hanno considerato il fumetto realistico nella misura in cui esso rappresenterebbe uno spaccato sociale (realismo mimetico) o una condizione psicotica (realismo psicologico). Solo un partecipante ha colto nella messa in scena una realtà da incubo che si nutre delle paure particolari del protagonista e ha potuto farlo leggendo il fumetto nella versione alternativa prodotta appositamente per l'esperimento. Ciò significa che, privata della grafiazione di Muñoz, la narrazione di Sampayo conserva la sua forza polisemica, ma conferma l'impressione che gli altri partecipanti abbiano, più o

meno consciamente, normalizzato gli aspetti più eccentrici di questo fumetto, tra i quali, nella condizione 1, spicca il contributo artistico di Muñoz.

Come è stato accennato in fase di esposizione dei risultati, questo non significa che i lettori del fumetto originale siano rimasti indifferenti all'approccio al disegno dell'argentino. Innanzi tutto, nel rispondere alle domande i partecipanti nella condizione 1 hanno fatto molti più riferimenti a singole vignette o disegni, descrivendo tanto i particolari iconografici quanto quelli stilistici; ciò è evidente dal confronto tra i due gruppi, ma neanche nei due test precedenti era emersa una simile tendenza con altrettanta sistematicità. In riferimento alla richiesta di nominare le caratteristiche dello stile di disegno, i partecipanti che hanno dovuto descrivere il tratto di Muñoz hanno prodotto in media risposte più lunghe e articolate di quelle dei partecipanti nella condizione 2, indizio dello sforzo attenzionale prestato a tavole di non facile lettura.

È soprattutto sul piano delle emozioni che Muñoz ha colpito nel segno e credo che la prova più forte della risposta di pancia dei lettori al suo lavoro stia nelle manifestazioni di fastidio attribuito alla rappresentazione delle nudità: essendo stata mantenuta nella versione alternativa del fumetto, è evidente come l'elemento di disturbo non fosse la cosa in sé ma il trattamento riservato ai corpi dei personaggi – in special modo quello della seconda donna – dal pennino del disegnatore. La maggioranza dei partecipanti nella condizione 2 ha dichiarato invece di aver sofferto in modo particolare la frammentarietà del testo, alla quale pure i lettori del fumetto originale hanno fatto riferimento nel rispondere a diversi quesiti: è quindi ancora più significativo che, interrogati in maniera diretta, questi ultimi abbiano puntato il dito su altri elementi, evidentemente considerati più disturbanti. Non ho precisato, infine, come tre delle quattro menzioni del rosso, nella domanda dedicata ai colori, siano da attribuire a lettori della condizione 1: data l'assenza di vere e proprie “bloody scenes”, si suppone che questa associazione possa essere un ulteriore indizio della forza connotativa del tratto di Muñoz, che traspare dalle scelte lessicali e dalla tendenza a esprimere giudizi di valore che hanno caratterizzato le risposte dei partecipanti nella condizione 1.

Detto ciò, i lettori del fumetto originale non hanno dato un significato specifico, per esempio, al fatto che alcuni dei personaggi che popolano la New York di Pepe siano altrettanto deformi quanto i fantasmi che popolano le sue visioni. Tale mancanza va appunto inquadrata in un contesto più ampio, condiviso da entrambi i gruppi di lettori, entro il quale passa inosservata tutta una serie di stranezze: la (non) casualità dell'incontro tra Pepe e la donna, le dichiarazioni di quest'ultima a proposito, la sua insistenza e gli sbalzi di umore, l'iniziale

irritamento del protagonista, la rapida risoluzione del conflitto, l'ellissi successiva, in generale il rovesciamento di una situazione già vissuta dall'uomo la mattina dello stesso giorno (tratteggiata in maniera decisamente più realistica). Niente di tutto questo è stato verbalizzato dai partecipanti, per quanto siano state espresse alcune perplessità principalmente in due modalità: dichiarando di essersi persi nella frammentarietà del racconto oppure, più sporadicamente, mettendo in dubbio la credibilità della vicenda raccontata.

È, per esempio, significativo come nessuno abbia fatto delle interferenze significative sulle intenzioni, effettivamente oscure, della donna (al massimo qualcuno ha ipotizzato che facesse la prostituta o che fosse lì per rubare), mentre non si è riscontrata la stessa reticenza quando si è trattato di immaginare i pensieri di Joe, le cui azioni incidono molto meno sullo sviluppo della trama. Nessuno ha ipotizzato, ad esempio, che la donna potesse essere un frutto dell'immaginazione di Pepe, oppure che la rappresentazione dell'interazione tra lei e Pepe potesse nascondere un'altra verità; certamente non ci si aspettava che i partecipanti si lambiccassero troppo sulla questione tecnica della focalizzazione interna o dell'*unreliability*, ma che magari, correndo il rischio di utilizzarle impropriamente, ricorressero a queste categorie in maniera strategica per giustificare le inconsistenze del testo: del resto, secondo i dettami della narratologia cognitiva, il narratore inattendibile si configura proprio come strategia interpretativa del lettore (Nünning 2005, 94-95).

È possibile ipotizzare che la presenza di vignette denunciate come rappresentazioni delle fantasie di Pepe abbia per contrasto corroborato lo statuto di fattualità del resto del racconto ma, come è stato affermato nel paragrafo precedente, è sorto il dubbio che alcuni lettori, pur registrandole come fantasie di Pepe, non abbiano colto i segnali testuali – la diversa grafiazione nella condizione 1 e la forma delle vignette nella condizione 2 – e abbiano quindi basato le loro ricostruzioni su una visione erronea delle strategie retoriche utilizzate da Sampayo. A ogni modo, nella maggior parte dei casi in cui il racconto è stato giudicato irrealistico, i lettori non hanno trattato le incongruenze come fossero significative o, comunque, le hanno accettate passivamente, senza interpretarle. Nonostante i partecipanti non abbiano potuto fare a meno di lasciar trasparire come, a livello di *engagement*, l'esperienza narrativa offerta da *Pepe l'architetto*, per quanto non personalizzata o solo parzialmente personalizzata mediante un artificio tipico del medium, abbia suscitato in loro un *feeling of strangeness* esorbitante dalla dimensione semantico-strutturale (Caracciolo 2016), non hanno comunque saputo rapportare tale esperienza alla trama.

Questa forma di incapacità, pigrizia, arrendevolezza, o comunque la si voglia inquadrare, è inedita rispetto ai risultati dei primi due test e rappresenta probabilmente il limite della libertà interpretativa di cui hanno dato prova i partecipanti alle prove precedenti: la differenza non si direbbe *media-based*, quanto piuttosto legata all'entità degli spostamenti di senso operati da questo tipo di racconto. La tendenza alla normalizzazione, la quale si è altrimenti manifestata nelle affermazioni di incomprensione, sembrerebbe rispondere a una logica di natura economica; del resto, come si è visto nel primo capitolo discutendo il concetto di *minimal departure* di Marie-Laure Ryan e analizzando *infra* vari *bias* a cui è soggetto il cervello umano, il tentativo di ottimizzare gli sforzi cognitivi è una costante, se non addirittura una priorità. Probabilmente si sarebbe dovuto interrogare i partecipanti sulla loro familiarità con un tipo di scrittura basata su lacune e reticenze, della quale il concetto di *unreliability*, da cui si è tratto ispirazione per l'esperimento, rappresenta una casistica esemplare, ma del tutto particolare. Credo che un possibile sviluppo di questo studio possa dunque consistere nel mettere a confronto i lettori con un tipo di complessità narrativa che vada oltre il medium, in quanto meno costringitiva dal punto di vista dell'elaborazione inferenziale e, dunque, meno scontata sul piano della ricostruzione dei nessi significanti.

Il punto di questo terzo esperimento era però la grafiazione. Ebbene, se l'ipotesi di partenza, basata sul testo di Gardner del 2011, era che i lettori avrebbero dato uno specifico significato all'arte espressionista di Muñoz, ravvisando una correlazione tra le scelte del disegnatore e i temi e la struttura del racconto, i risultati l'hanno smentita. A nostro modo di vedere, questo fenomeno potrebbe spiegarsi in due modi. In un caso facciamo riferimento alla forma di *cognitive blindness* additata da Jan Baetens in un articolo pubblicato su «SubStance» e menzionato, in precedenza, nel secondo capitolo di questa dissertazione: «Narrative [...] is a force that is both productive and destructive. It produces unity and coherence at a level superior to that of the individual images, yet at the same time it blinds us to a certain number of elements and techniques the perception of which might lead to a greater appreciation of the role of abstraction in comics» (Baetens 2011, 108). Nonostante Baetens, citando Barthes, attribuisca a segni e forme una valenza ermeneutica (ivi, 106) – su base contestuale, aggiungerei, chiamando in causa il solito intervento di Gardner ospitato sulle pagine del medesimo numero di «SubStance» – nel fumetto la narratività latente della grafiazione subisce la concorrenza di forme narrative di ordine superiore, senza alcun dubbio più facili da mettere a fuoco.

La seconda ipotesi, che non per forza deve essere vista come un'alternativa alla prima, fa invece capo alla nozione di *primacy-effect* di Pascal Lefèvre, secondo il quale lo shock cognitivo conseguente al primo impatto con un certo universo grafico, quale che sia la sua entità, viene rapidamente riassorbito per facilitare l'immersione nello *storyworld*, in relazione al quale ciò che è grafiazione diventa la modalità standard di rappresentazione: ciò è particolarmente evidente nel momento in cui si sperimentano approcci nuovi su titoli seriali o quando si mette a confronto un fumetto col suo adattamento cinematografico (Lefèvre 2007; 2016), ma l'idea di Lefèvre trova applicazione anche nella singola opera. Questa teoria spiegherebbe *in primis* il motivo per cui molti lettori nella condizione 1 siano rimasti particolarmente colpiti dalla resa grafica delle allucinazioni di Pepe, ma anche l'apparente ininfluenza delle stravaganze di Muñoz nel processo di elaborazione dei significati: «While people may complain about the quality of the drawing before they start reading, on a basic level, once they 'get into the story', the style becomes seemingly 'neutral'» (ivi, 70).

Come già Baetens, Lefèvre accorda alla stilizzazione un peso narrativo non indifferente, in quanto sarebbe il disegno a creare le prime aspettative sulla diegesi, ma con alcune riserve (Lefèvre 2011): innanzi tutto, il bagaglio di conoscenze del lettore è una variabile dirimente in quanto il cervello proattivo, come si è visto nel primo capitolo, funziona nella misura in cui i processi *bottom-up* innescano delle dinamiche *top-down*. In secondo luogo, specie se la grafiazione appaia illusoriamente connaturata alle vicende e ai personaggi oggetto di rappresentazione, è richiesto uno sforzo per distinguere, e qui sembra che Lefèvre faccia eco al Barthes di *Rhetoric of the Image*, «the expression-part from the representation-part» (Lefèvre 2016, 70): uno sforzo che il lettore casuale potrebbe non essere predisposto o interessato a fare.

Questo terzo esperimento, come i due precedenti, non ha ovviamente dato risultati definitivi, ma anche solo procedere alla verifica delle ipotesi di cui si è dato conto in questa sede significherebbe avere già una direzione chiara per proseguire l'esplorazione del rapporto che viene a stabilirsi tra fumetti e lettori sul piano cognitivo. Sicuramente, sarebbe interessante riproporre tutti e tre gli esperimenti su gruppi di lettori esperti, classificandoli secondo i parametri interculturali su cui è attualmente al lavoro il team di ricerca coordinato da Neil Cohn. Nel caso di *Pepe l'architetto*, per esempio, ci si potrebbe aspettare, in base all'assunto che una maggiore familiarità col medium aiuti a prevenire i casi *blindness* (Borkent 2023, 83), che il riscontro sulla grafiazione sia diverso, mentre il *trend* generale dovrebbe essere

confermato fintanto che, come si tende a credere, non dipenda dal medium ma dalla particolarità del registro e dal *découpage* spazio-temporale.

Anche solo applicando gli stessi design ad altri materiali, i risultati potrebbero variare di molto: per esempio, sempre in tema di competenze, i partecipanti ai tre esperimenti dichiaratisi lettori di fumetti hanno per lo più circoscritto le loro preferenze ai manga, in linea con i risultati dei sondaggi nazionali, per cui sarebbe d'uopo proporre a campioni analoghi o misti un'opera giapponese per verificare l'incidenza di questa circostanza. La sintesi tipica del manga potrebbe anche essere un diverso metro di paragone nell'ambito dell'esperimento sulla grafiazione, soprattutto alla luce delle dichiarazioni di mancato apprezzamento, non solo del disegno complesso di Muñoz, ma anche della sua reinterpretazione in stile cartoon; altrimenti, si potrebbe pensare di introdurre una variante fotorealistica, che in linea di principio dovrebbe assolvere alla pretesa di massima neutralità.

A questo proposito, adattando il design dei primi due esperimenti, si potrebbe procedere al confronto tra adattamenti in media visuali differenti: fumetto e cinema, per esempio, ma anche fumetto e fotoromanzo. Ancora, sarebbe interessante ripetere i test con gruppi di partecipanti di età diverse, penso in particolare ad adolescenti, preadolescenti e bambini, i quali potrebbero fornire indizi sull'influenza di eventuali variabili ontogenetiche.

Insomma, la ricerca empirica sul fumetto rappresenta un filone ancora piuttosto giovane e largamente inesplorato dei *comics studies*, ma quantomai necessario a sondare i limiti della ricerca teorica. Non si tratta solo di accogliere nuovi spunti di riflessione, ma anche di misurare l'efficacia dei dispositivi descritti dalla letteratura critica, per poi indagare le cause del maggiore o minore impatto di determinati input su diversi tipi di *audience*. Allo stesso tempo, il raffronto tra l'analisi testuale e i risultati degli esperimenti empirici è utile a circoscrivere l'apporto immaginativo dei lettori, oggetto di varie e vaghe celebrazioni da parte di *comics scholars* e divulgatori, ma soprattutto a individuare i fattori, *media-based* e non, che potrebbero incoraggiarlo o, al contrario, inibirlo.

Il rapporto tra il lettore implicito e il lettore reale in queste prime fasi di indagine si configura per necessità in termini di conflitto, l'uno l'ombra dell'altro, tesi come sono, per lo meno in apparenza, alla delegittimazione reciproca. Credo, tuttavia, che il fine ultimo (e il movente idealistico) dello sforzo di rapportare la ricerca teorica con quella empirica sia alimentare la consapevolezza di chi si posiziona agli estremi della catena di produzione e consumo dei fumetti, in vista di un'effettiva riconciliazione tra le due entità.

Conclusione

(To be continued...)

Il mio percorso di ricerca dottorale è iniziato sulla scorta di alcune riflessioni sulla complessità narrativa nel *mediascape* contemporaneo e sulla centralità del fumetto entro tale orizzonte a partire dalle sperimentazioni sulla complessità condotte in questo ambito mediale (Mirizzi 2023, 324-331). Il profilo mediologico di quella proposta di ricerca è passato in secondo piano, ma man mano che approfondivo lo studio del fumetto e i miei interessi si spostavano su approcci per me inediti ai *comics studies*, mi convincevo sempre di più del motivo principale per cui ho scelto di dedicarmi a questo oggetto di studio: in virtù delle sue caratteristiche intrinseche, a cui ho dedicato ampio spazio nel secondo capitolo, il medium fumetto fornisce un sostegno strutturale incomparabile per lavorare sulla dimensione sistemica dell'intreccio, disseminando le informazioni e moltiplicando i nessi di significato (Mirizzi 2024, 111-113; per una definizione di complessità narrativa, cfr. Ryan 2019).

L'impressione che la complessità media dell'organizzazione di un albo a fumetti possa restituire un'idea relativamente accurata della complessità dell'organizzazione del pensiero narrativo mi è sembrata meritevole di approfondimento. Di certo non si tratta di un'intuizione nuova, neanche sul versante artistico, per quanto un autore come Alan Moore possa averci capitalizzato nel corso della sua carriera e altri l'abbiano sviluppata solo occasionalmente in contesti di metafinzione. Dal canto mio, studiando gli sviluppi più avanzati della neuronarratologia, ho valutato che ci fossero le basi per riproporre e giustificare la proposta di assimilazione in ambito scientifico e a scopi produttivi. Allo stesso tempo, mentre raccoglievo dati su DMN, *visual thinking* e costruzione del Sé narrativo, precisando il mio framework teorico, la consapevolezza di quali fossero le metodologie in uso presso gli ambiti di ricerca in cui mi stavo muovendo, neuroscienze e psicologia cognitiva, ha sollevato un dubbio circa la natura potenziale della complessità del fumetto.

Se da un lato ero in grado di argomentare come una tavola più o meno sofisticata si reggesse sulla compresenza di una serie di schemi utili a modellizzare i processi cognitivi simultaneamente coinvolti nella comprensione narrativa, non potevo ignorare la presumibilità che la ricezione e l'elaborazione degli stimoli offerti da quella stessa pagina potesse non rispecchiarne la sofisticazione. Insomma, a quella che in potenza costituiva un'immagine ideale del cervello in azione, all'atto pratico avrebbe potuto corrispondere una risposta cognitiva non all'altezza del paragone. Di fatto, le due circostanze non sono davvero in

conflitto, anche perché la letteratura scientifica rende ampiamente conto dei *bias* che condizionano la fruizione dei media narrativi; tuttavia la contraddizione, o anche solo lo scollamento, tra lettore implicito e lettore reale tocca un nervo scoperto.

Nel caso specifico, dal momento che la domanda di ricerca era “quale contributo può offrire l’approfondimento del medium fumetto alla conoscenza della cognizione umana?”, non ci si poteva esimere dal dare la risposta più completa possibile, che contemplasse cioè sia la speculazione su modelli astratti sia la verifica empirica delle prestazioni – a maggior ragione perché *biased* – fornite dai lettori. Più in generale, però, nell’ottica di avanzare una proposta fattiva, ci si rendeva conto dell’occasione di scalzare il lettore implicito dal suo piedistallo. Il fumetto, sia in quanto medium sia in quanto linguaggio, o discorso che utilizza un certo linguaggio, a voler essere garantisti circa i diversi framework di riferimento, vive del confronto con masse o nicchie di lettori di cui si tende a ignorare le esperienze individuali: in altre parole, concentrandosi su ciò che il fumetto può fare, si glissa in maniera acritica sulla reale efficacia dei suoi dispositivi.

A che punto una tavola o una storia a fumetti diventa così tanto cervellotica da compromettere l’esperienza del lettore medio? Entro quali limiti si può parlare di *active reading*? Quali sono le evidenze a conferma delle teorie che esaltano il ruolo dell’immaginazione? Quanta attenzione viene dedicata al segno e al disegno e quando si configura uno sbilanciamento problematico a favore dei testi collocati nei balloon e nelle didascalie? Ignorando queste domande, cui pure è impossibile dare risposte definitive, i teorici potranno solo dialogare con altri teorici.

Per quanto sia estremamente convinto della mia riflessione sulla forma-fumetto e sulla triangolazione tra tabularità, sequenzialità e autosimilarità, mi rendo conto che quel paragrafo del secondo capitolo possa essere utile soprattutto a un altro ricercatore impegnato in un simile lavoro di rassegna e ripensamento dello stato dell’arte. Metterlo in rapporto con la letteratura cognitivista e neuroscientifica significa invece rifunzionalizzarlo, trasformarlo in uno strumento per altri, esperti del funzionamento del cervello umano ma anche narratologi e studiosi dei media narrativi. Anche nell’ottica di forzare i confini dei *comics studies* con la proposta, insieme epistemologica e didattico-divulgativa, di utilizzare il fumetto come modello formale per la rappresentazione di dinamiche del pensiero, un lavoro di quel genere, puramente teorico, sembrerebbe destinato a rimanere confinato sul piano della speculazione.

Ritengo invece che con il lavoro sperimentale, i cui output rientrano comunque nella dimensione teoretica, si possa attuare un tentativo di scavalco. Quanto potrebbe mai

importare ai lettori di fumetti la spiegazione di come la loro espressione artistica prediletta rispecchi il modo in cui il cervello umano organizza le esperienze e dà loro significato? Probabilmente molto poco. Magari saranno più interessati a capire, invece, cosa tendono a ignorare o dare per scontato nel corso della lettura, limitando la comprensione dei loro fumetti preferiti; la stessa informazione potrebbe essere utile anche agli autori. Dando per buone le ipotesi sviluppate sulla base dei risultati raccolti, si potrebbe ad esempio formulare una serie di proposte virtuose rendere i lettori più consapevoli degli input a cui sono sottoposti: lavorare per esempio sulle variazioni locali a livello di grafiazione per renderla più evidente e quindi meno neutrale; limitare la presenza dei testi per evitare che i lettori rimangano ancorati a essi e siano costretti a orientarsi altrimenti sul piano dell'immagine composita che è la (doppia) tavola; mettere enfasi sulle coordinate spaziali che guidano l'occhio dei lettori e, in particolare, sugli spostamenti delle figure sulla pagina; non sottovalutare la possibilità che i lettori colgano i collegamenti a distanza tra le vignette. In generale, avvantaggiarsi del relativo agio con cui i lettori procedono alle ricostruzioni, senza formalizzarsi come invece tenderebbero a fare col medium letterario.

Sono consapevole di giocare al rialzo, perché ovviamente il primo passo per dare un seguito alle esperienze di ricerca descritte nel terzo e quarto capitolo della presente dissertazione è verificare i dati raccolti attraverso ulteriori test, sviluppando magari metodologie e design sperimentali completamente nuovi. Credo, tuttavia, che la direzione da seguire sia questa: abbattere la barriera che separa chi studia i fumetti da chi li realizza e chi ne fruisce per fare progredire il settore in senso produttivo e artistico. Sulla base dei risultati ottenuti da Neil Cohn, per esempio, c'è già la possibilità di inquadrare in maniera diversa una serie di problematiche su cui già si discute tra gli addetti ai lavori: per esempio, il fatto che i lettori di fumetti vadano formati da giovani e che bisognerebbe bombardare il target di tante proposte editoriali diverse, perché è in quella fase che i pattern cognitivi si fissano con maggiore forza nella memoria a lungo termine. Al contempo, non è positivo che i manga saturino le letture di adolescenti e preadolescenti semplicemente perché essi svilupperanno una competenza limitata a un linguaggio visuale del tutto specifico, per quanto sempre più imitato (spesso solo scimmiettato) dagli autori occidentali.

La formazione di lettori più consapevoli del proprio ruolo dovrebbe rappresentare una priorità anche solo nell'ottica di stimolare un interesse meno specialistico per i *comics studies*, che potrebbe avere solo ricadute virtuose per un ambito ancora marginale e di collocazione incerta all'interno dei *curricula* accademici. In questa prospettiva, la stessa proposta di utilizzare il

fumetto alla stregua di modello formale in altri ambiti di ricerca otterrebbe un diverso credito. Come potremmo accettare l'idea di pensare a eventi e fenomeni reali o immaginari, e finanche alla nostra stessa vita, come se stessimo sfogliando le pagine di un fumetto, se non siamo abituati a pensare nulla dei fumetti che leggiamo (in quanto fumetti, s'intende)?

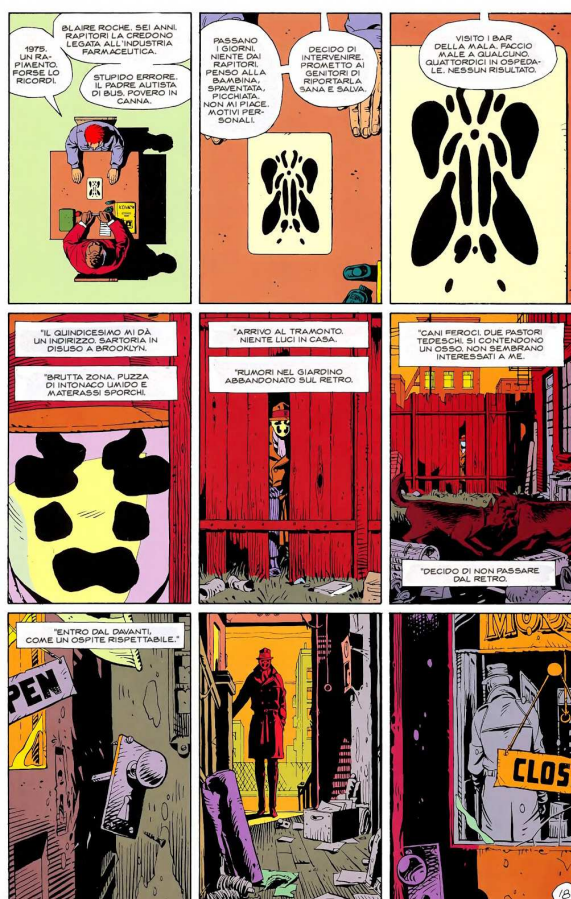
Ecco, dunque, che la pratica speculativa può solo trarre vantaggio dalla ricerca empirica, la quale, tanto vale ribadirlo, non sarebbe comunque nulla senza un lavoro teorico a monte e a valle. Avendo al suo centro il fumetto e la mente, questa dissertazione offre nel complesso un esempio di come operare su modelli astratti e dati sperimentali. In primo luogo, ho individuato un punto di contatto tra neuroscienze e teoria del fumetto, sollecitando all'utilizzo di opere grafiche per esemplificare una serie di dinamiche cognitive osservabili solo in maniera indiretta. In seconda battuta, ho sviluppato una metodologia sperimentale che utilizzasse dei fumetti in funzione di stimoli e che potesse suggerire qualcosa di nuovo sull'esperienza conscia dei lettori, auspicando che i risultati ottenuti e le loro possibili spiegazioni incentivino altri studi empirici specificamente dedicati al medium.

Al tempo stesso, la riflessione teorica dedicata alla forma-fumetto dialoga con le ipotesi sulla postura dei lettori di fumetti (non abituali), mostrando come, a livello tendenziale, questi ultimi non riescano ad apprezzarne tutte le finezze, sebbene approfittino del disorientamento indotto dalla visibilità della tavola nella sua interezza per affrancarsi dai condizionamenti di cui invece danno prova i lettori di prosa: questa dialettica tra controllo e libertà è, come si è visto, presupposta dal medium, ma la sua implementazione è idiosincratica, perché il cervello è teso tra esigenze che puntano in entrambe le direzioni. Quello che però suggerisce il terzo esperimento è che a inibire i lettori non sia nulla di inerente al fumetto, bensì la presenza di incongruenze che mettano in discussione il bilancio costo/beneficio del processo di elaborazione cognitiva. A conti fatti, insomma, i risultati supportano la validità sostanziale della teoria ma allo stesso tempo rilanciano un'immagine tutt'altro che meccanica della cognizione del fumetto.

Lo stato di avanzamento di questa ricerca è, ancora più che in altri casi, provvisorio: al netto di qualche intuizione forse meritevole di approfondimento, ritengo che la novità del mio contributo si possa ravvisare soprattutto nel metodo, ovvero nel tentativo di mettere a disposizione e in discussione una serie di competenze relative al fumetto. Come teorico, posso anche aver fatto un punto sui tentativi di inquadramento di matrice formalista, restituendo una mia personale interpretazione del medium, ma credo mi valga di più il riposizionamento e la ricontestualizzazione di tale contributo in forma di dialogo aperto con altre discipline e altri

approcci al mio stesso oggetto di studio, un po' più in là dai territori battuti dalla maggioranza dei *comics scholars* e in maniera commisurata ai miei mezzi (mi riferisco soprattutto ai design sperimentali). Rivendico dunque tale apertura e l'idea pragmatica di mettere a frutto la riflessione sulla forma-fumetto in almeno tre modi: usare i fumetti come supporto allo studio della mente; usare i fumetti come stimoli in contesti sperimentali; rapportare teoria ed empirismo al fine di attrarre l'interesse di chi interviene nella filiera del fumetto – anche solo come consumatore – nell'ottica non solo di valorizzare i *comics studies* al di fuori dall'ambito accademico, ma anche di investire in concreto sulla competenza dei lettori.

Appendice A – Materiali utilizzati nell’ambito dell’esperimento 1





Kovacs prende la scheda con entrambe le mani e riconosce il disegno simmetrico.

– L’ho già fatto questo.

– Sì lo so... Ma ho pensato che la volta scorsa ti fossi trattenuto. Avanti, dimmi cosa vedi davvero.

Kovacs alza la scheda all’altezza del volto e la osserva attentamente. Il dottore osserva un’insperato cambiamento nella sua espressione, la fronte aggrottata sullo sguardo concentrato. Ci mette un po’ a rispondere ma alla fine si decide.

– Un cane. Un cane con la testa spaccata a metà.

L’immagine rievocata dalla mente di Kovacs è quella di un pastore tedesco col cranio aperto dalla sommità della testa fin quasi alla punta del muso. La ferita è perfettamente simmetrica rispetto agli occhi spalancati della bestia: il sangue rosso vivo è dappertutto. Kovacs alza lo sguardo dalla scheda e lo rivolge al dottore: è di nuovo apparentemente impassibile.

– Capisco uh – commenta il dottor Long, tutt’altro che tranquillo. Sa di dover andare avanti: ha finalmente aperto una breccia nel suo paziente, anche se la cosa lo spaventa.

– Cosa credi che abbia spaccato a metà la testa del cane?

– Sono stato io – dice Kovacs senza esitazione.

Dritto sulla sedia, gli avambracci e le mani paralleli sul tavolo, lo sguardo fisso ma spento, Kovacs inizia a raccontare di quando nel 1975 era sulle tracce di una bambina rapita. Come Rorschach, Kovacs era famoso per la sua violenza: per ottenere informazioni sui rapitori aveva mandato in ospedale quattordici persone. La quindicesima scampò a questo destino dandogli quello che chiedeva: un indirizzo e un nome. Si trattava di un edificio abbandonato a Brooklyn, una vecchia sartoria in un quartiere degradato. Rorschach, con indosso la sua caratteristica maschera cangiante le cui macchie ricordano quelle dell’omonimo test, arrivò sul posto al tramonto: a parte due pastori tedeschi che si litigavano degli avanzi nel cortile posteriore ingombro di rifiuti, non sembrava esserci nessuno. Le luci erano spente. Rorschach osservò i cani attraverso un’apertura nella staccionata rovinata e decise che non gli avrebbero dato fastidio.

Fece il giro dell’edificio e raggiunse l’ingresso principale, come un qualsiasi visitatore rispettabile. Fece saltare la serratura. L’interno era sporco e disordinato come l’esterno, il pavimento ingombro di rifiuti che testimoniavano il passato del luogo – tessuti, rocchetti, macchine per cucire, manichini. Il vigilante avanzò tranquillo nel corridoio buio e iniziò a ispezionare il pianterreno. In fondo alla prima stanza notò una vecchia stufa. Avanzò tra i manichini polverosi e la raggiunse. Si tolse un guanto ed esaminò il braciere. Recuperò un

pezzo di stoffa mezza bruciata: sembrava provenire da un giubbotto per bambini, visto il tipo di pattern a orsetti che lo decorava. Era nel posto giusto.

Lasciò la stanza con la stufa e si diresse verso la cucina. Aprì una mensola per esaminarne il contenuto: una mannaia, un coltello da macellaio, una sega, un punteruolo e un coltello più piccolo. A differenza di tutti gli altri oggetti sparsi per la casa, le lame erano in ordine e anche piuttosto pulite. Prese la mannaia e la sega e le osservò finché la sua attenzione non fu attratta da uno spesso tagliere da macellaio. Passò il dito sui tagli profondi che attraversavano il legno. Si portò una mano al mento, con fare pensieroso. La soluzione era davanti ai suoi occhi ma sembrava quasi che non volesse crederci.

Fu distratto dal baccano rabbioso dei pastori tedeschi. Si avvicinò alla finestra, che dava appunto sul cortile posteriore, e osservò le bestie. I due cani si stavano contendendo un osso e ciascuno lo stringeva a un'estremità, sbavando. Si trattava di un osso abbastanza lungo: il femore di un piccolo essere umano. Rorschach non poté più fare finta di non aver capito: era come se tutto attorno a lui avesse assunto una sfumatura rosso sangue. La mano scivolò giù dal mento mentre restava impalato a guardare i cani che si muovevano in cerchio facendo perno sull'osso. Per tutto il tempo la mannaia era rimasta nell'altra mano. Con calma, uscì dalla cucina e chiuse la porta alle sue spalle. Guadagnò la porta sul retro e l'aprì. Si ritrovò davanti i due cani. Uno dei due aveva avuto la meglio ed era intento a rosicchiare il suo premio. Il secondo si sollevò a guardare Rorschach. Lui li fissò immobile finché anche l'altro cane si accorse di lui. Le lingue penzoloni e gli occhi sgranati, gli animali non seppero reagire quando alzò la mannaia sulla testa.

Nel presente, Kovacs continua a mantenere il volto inespressivo e lo sguardo fisso sull'interlocutore mentre sciorina i dettagli sull'uccisione dei cani. Su quello che aveva provato in quel momento. Il dottore abbassa lo sguardo: la scheda del test di Rorschach che ha dato sfogo a quel fiume in piena è al centro del tavolo. Le macchie nere su campo bianco appaiono minacciose agli occhi del dottore. Poi lo sfondo gli sembra trascolorare: da bianco a un orribile rosso sangue. Kovacs, forse inconsapevole del sentimento di orrore che ha suscitato nel dottore, prosegue il suo racconto.

Era notte inoltrata quando l'uomo di Rorschach fece ritorno alla vecchia sartoria. Stando all'informatore, il suo nome era Gerald Grice. Ubriaco, Grice camminava accostandosi alla staccionata che separava la strada dal cortile sul retro.

– Ehi, Fred! Barney? Sono a casa. Fate bau bau a paparino!

Grice aspettò inutilmente la risposta dei cani, ma non si preoccupò veramente. Era più il disappunto. Si diresse verso l'ingresso principale, quello con l'insegna della vecchia attività e il cartello con su scritto "chiuso". Era lercio e malandato come la casa, grasso e stempiato, con indosso un vecchio completo a quadrettoni e senza camicia – i peli del petto che spuntavano dalla canotta grigia. Fece per infilare la chiave nella toppa e si accorse allora che era stata divelta. Varcò la soglia con circospezione. Accese la luce e attraversò il corridoio. Entrò in cucina, stavolta senza premere l'interruttore. Guardò nel cortile sul retro attraverso la finestra ma non vide altro che il suo riflesso sul vetro scuro. Improvvisamente il vetro andò in frantumi. L'uomo lanciò un urlo di paura, portando istintivamente le mani davanti al volto per proteggersi dalle schegge. A spaccare la finestra era stata la carcassa di uno dei suoi pastori tedeschi, il cranio spaccato. Grice rimase per un attimo impietrito a fissare il pelo e il sangue – sangue rosso sulla pelliccia, sul mobile, schizzi sulla canotta lurida dell'uomo – poi iniziò a indietreggiare, ritrovandosi nel corridoio illuminato. Proseguì così fino all'ingresso illuminato, un passo alla volta.

– Chi c'è? Chi è là? Non ho fatto nulla, lo giuro!

Di nuovo un rumore di vetri in frantumi: l'uomo sentì un peso contro la schiena e si ritrovò sul pavimento. Il cadavere del secondo cane aveva attraversato il vetro della porta d'ingresso e gli era finito addosso. Terrore e stupore paralizzavano Grice, che si muoveva goffamente cercando di scrollarsi il pastore tedesco di dosso. Sentiva il sangue della bestia filtrare attraverso il tessuto della giacca e della canotta.

La porta alle sue spalle si mosse. L'uomo smise di agitarsi sentendo dei passi che si avvicinavano. Quando l'intruso fu all'altezza della sua testa, torse lentamente il collo per guardarlo. Vide un paio di pantaloni a righe viola e poi un impermeabile coperto di sangue – un'orribile macchia rossa. Infine la maschera e il cappello: Rorschach lo sovrastava tranquillo, tenendo le mani nella tasca del cappotto. L'uomo iniziò a farfugliare delle suppliche, puntellandosi sui gomiti. Rorschach parve riscuotersi e lo tirò su stratonandolo per la giacca. Lo spinse fino alla stanza della stufa: qui erano di nuovo al buio. Grice non provò a opporre resistenza: sapeva con chi aveva a che fare e sentiva solo paura. Tuttavia la disperazione continuava a farlo parlare.

– Ti prego, aspetta! Che vuoi fare? Lo so cosa stai pensando. Pensi che io abbia a che fare con la ragazzina. Beh, non è così!

Rorschach si muoveva con decisione e metodo, e non ascoltava una sola parola. In tasca aveva un paio di manette: le estrasse e assicurò Grice alla stufa.

– Oh Dio, ti prego. Non puoi provare niente.

L'uomo era costretto a stare in ginocchio, miserabile. Quando Rorschach estrasse dall'impermeabile la sega Grice si ammutolì per un attimo.

– Ehi aspetta, questa è mia! Che cosa significa? – proruppe col cuore in gola.

Rorschach poggiò la sega ai piedi dell'uomo incredulo. Poi si spostò di lato e recuperò una tanica di cherosene: l'aveva vista subito la prima volta che aveva messo piede nella stanza, ore prima. Mentre l'uomo urlava Rorschach sparse il liquido odoroso tutto attorno a lui, sui manichini e le assi del pavimento. Quando ebbe finito poggiò la tanica a terra. Grice lo vedeva in controluce, inquadrato dalla porta aperta che dava sul corridoio illuminato. Per un attimo Rorschach gli diede le spalle, poi si voltò leggermente per parlargli.

– Non faresti mai in tempo a segare il metallo.

Grice riuscì a capire che quello con cui stava armeggiando il vigilante era un pacchetto di fiammiferi finché non vide la fiamma. Finalmente la consapevolezza.

– Oh, Dio! Oh, no! Stai scherzando? Devi per forza scherzare.

Rorschach lasciò cadere il fiammifero. Camminò lentamente verso la porta, come se nulla fosse, mentre le fiamme si alzavano e si diffondevano in tutto l'edificio. Le urla dell'uomo diventavano man mano più straziate.

Il vigilante rimase a guardare la casa bruciare per un'ora. Immobile, ritto sulla schiena, apparentemente imperturbabile come lo è anche nel momento in cui conclude il suo racconto al dottor Long.

– Non uscì nessuno dall'edificio.

Appendice B – Materiali utilizzati nell’ambito dell’esperimento 2





Quella sera tornavo a casa a piedi, dall'ufficio della censura all'Hotel Florida, e pioveva. Così, circa a metà strada, mi stancai della pioggia e feci tappa da Chicote per un bicchierino alla svelta. Era il secondo inverno di bombardamenti durante l'assedio di Madrid e si era a corto di tutto, compresi il tabacco e la pazienza della gente, e avevi sempre un po' di fame e a un tratto e irragionevolmente ti pigliavi una grossa arrabbiatura per cose come il tempo, alle quali non potevi far nulla. Avrei dovuto tirar dritto fino a casa. C'erano solo altri cinque isolati, ma quando vidi l'androne di Chicote pensai prima di bermene uno alla svelta e poi di fare quei sei isolati su per la Gran Via nel fango e tra le macerie delle strade semidistrutte dai bombardamenti.

Il locale era affollato. Avvicinarsi al banco non era possibile, e tutti i tavoli erano occupati. Era pieno di fumo, di canti, di uomini in divisa e dell'odore di giubbe di cuoio bagnate, e si passavano i bicchieri sopra la testa della gente, accalcata in tre file lungo il banco.

Un cameriere che conoscevo trovò una sedia libera intorno a un tavolo e io presi posto accanto a un esile tedesco, bianco in viso e con un gran pomo d'Adamo, che lavorava alla censura, e ad altre due persone che non conoscevo. Il tavolo era al centro della sala, un po' a destra per chi entra.

Cantavano così forte che non si sentiva quello che si diceva e io ordinai un gin con angostura e lo bevvi d'un fiato, come rimedio contro la pioggia. Il locale era pieno come un uovo e tutti erano molto allegri; cominciavano forse a esserlo un po' troppo, grazie al liquore catalano appena fatto che quasi tutti stavano bevendo. La conversazione al mio tavolo tuttavia languiva e in ogni caso bisognava urlare per farsi sentire sopra i canti, per cui decisi di offrire da bere a tutti e poi di andarmene.

Cominciò proprio allora. Un borghese vestito di marrone, con la camicia bianca, la cravatta nera, e i capelli dritti pettinati all'indietro su una fronte piuttosto alta, un uomo che fino a pochi istanti prima aveva fatto il buffone ora a un tavolo ora a un altro, spruzzò uno dei camerieri con uno schizzetto da insetticida. Tutti risero tranne il cameriere, che in quel momento portava un vassoio carico di bicchieri. Il cameriere d'indignò.

«*No hay derecho*» disse. Che significa: “Non hai alcun diritto di farlo”, ed è in tutta la Spagna la protesta più semplice e più forte.

L'uomo con lo schizzetto, ringalluzzito dal successo, e senza aver l'aria di attribuire alcuna importanza al fatto che si era già piuttosto avanti nel secondo anno di guerra, che si trovava in una città assediata dove tutti avevano i nervi a fior di pelle, e che era uno degli unici quattro uomini in borghese presenti nel locale, a questo punto spruzzò un altro cameriere.

Mi guardai intorno, cercando un posto dove rifugiarmi. Anche questo cameriere s'indignò, e l'uomo con lo schizzetto lo spruzzò altre due volte, a cuor leggero. Certi clienti continuavano a trovarlo divertente. Ma il cameriere si era fermato, scuotendo la testa. Gli tremavano le labbra. Era un vecchio e, ch'io sapessi, lavorava da Chicote da almeno dieci anni.

«*No hay derecho*» disse dignitosamente.

Ma la gente aveva riso e l'uomo con lo schizzetto, senz'accorgersi che i canti erano cessati, puntò il suo arnese sulla nuca del cameriere e tornò a spruzzarlo. Il cameriere si voltò, reggendo il vassoio.

«*No hay derecho*» disse. Stavolta non era una protesta. Era un'accusa, e vidi tre uomini in divisa alzarsi da un tavolo e dirigersi verso l'uomo con lo schizzetto, e un attimo dopo uscivano tutt'e quattro dalla porta girevole, di corsa, e si udì un tonfo quando qualcuno colpì sulla bocca l'uomo con lo schizzetto. Qualcun altro raccolse lo schizzetto e lo buttò fuori dalla porta, dietro di lui.

I tre uomini rientrarono nel locale con un'aria seria, decisa e molto virtuosa. Poi la porta girò ed entrò l'uomo con lo schizzetto. Aveva i capelli sugli occhi, sangue sul viso, la cravatta era di traverso e la camicia strappata. Aveva sempre lo schizzetto in mano e, mentre veniva avanti, pallido e con gli occhi spiritati, lo usò ancora una volta, senza mirare, in un modo assolutamente provocatorio, tenendolo puntato verso tutta la compagnia. Vidi uno dei tre uomini farglisi incontro e vidi la faccia di quest'uomo. C'erano altri uomini con lui, adesso, e costrinsero l'uomo con lo schizzetto ad arretrare tra due tavoli, a sinistra della scala per chi entra, con l'uomo dello schizzetto che ora lottava ferocemente, e quando lo sparo echeggiò nel locale mi lanciai verso la porta della cucina.

La porta della cucina era chiusa e quando le diedi una spallata non cedette. Mi stesi dietro l'angolo del banco.

Tutti gli uomini presenti nel locale tranne il tedesco, che se ne stava lungo disteso dietro un tavolo, e un ragazzo dall'età di uno studentello, che si era rannicchiato in un angolo, avevano estratto una pistola.

Non volevo farmi ammazzare in una rissa tra ubriachi: se il re dell'insetticida avesse avuto degli amici nel locale, le cose avrebbero potuto prendere una brutta piega. Ma non aveva amici, evidentemente, perché la gente cominciò a rinfoderare le pistole e tutti quelli che erano accorsi quando si era udita la detonazione si allontanarono dall'uomo con lo schizzetto, che giaceva, muto, con la schiena sul pavimento.

«Nessuno esca fino all'arrivo della polizia» urlò qualcuno dalla porta.

Due poliziotti armati di fucile, entrati durante la ronda, stavano in piedi vicino alla porta, e a questo annuncio vidi sei uomini raggrupparsi come la prima linea di una squadra di football americano quando esce da una mischia e lanciarsi a testa bassa verso la porta. Tre di loro erano gli uomini che avevano buttato fuori il re dell'insetticida. Uno era l'uomo che lo aveva ucciso. Passarono tra i due agenti armati di fucile come giocatori decisi a proteggere l'uomo con la palla. E mentre uscivano uno dei poliziotti bloccò la porta impugnando orizzontalmente il suo fucile e urlò: «Nessuno può lasciare il locale. Nessuno.»

Si disse che gli uomini che se ne erano andati fossero motoristi bisognosi di tornare subito all'aeroporto. La polizia trattenne la gente fino alle due del mattino ma nessuno parlò. Tutti avevano visto in faccia l'assassino ma il suo nome non venne fuori. Il cadavere dell'uomo con lo schizzetto fu rimosso solo il mattino dopo.

Tempo dopo ebbi l'occasione di riparlare dell'accaduto col direttore del locale. Mi disse che nello schizzetto c'era acqua di colonia.

«Non era poi uno scherzo così di cattivo gusto, vede?» intervenne un cameriere.

«Veramente, era semplice allegria. Nessuno avrebbe dovuto offendersi» disse il direttore. «È stato, veramente, solo un disgraziato malinteso.»

«Capisco» dissi io. «Voleva solo che tutti si divertissero.»

«Com'è raro» sentenziò il direttore. «L'allegria di quest'uomo che si scontra con la serietà della guerra come una farfalla...»

«Oh, proprio come una farfalla» dissi io. «Troppe come una farfalla.»

«Non scherzo mica» disse il direttore «Vede? Come una farfalla e un carro armato. Lei deve scrivere un racconto su questa faccenda. È molto importante, questa gaiezza malintesa che si scontra con la mortale serietà che c'è sempre qui da noi. Per me è la cosa più rara e più interessante che abbia visto da qualche tempo. Lei deve scrivere un racconto e deve intitolarlo *La farfalla e il carro armato*.»

«Va bene» dissi. «Ma il titolo non mi piace molto.»

«Il titolo è molto elegante» disse il direttore. «È letteratura allo stato puro.»

«Va bene» dissi. «Sicuro. Lo chiameremo così. *La farfalla e il carro armato*.»

Appendice C – Materiali utilizzati nell’ambito dell’esperimento 3





















Bibliografia

- Aarseth Espen, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, 1997;
- Abbott Edwin, *Flatlandia. Racconto fantastico a più dimensioni*, trad.it., Adelphi, 1993 (ed. or. 1884);
- Ahmed Maaheen, *Openness of Comics. Generating Meaning within Flexible Structures*, University Press of Mississippi, 2016;
- Ahmed Sirwan Khalid, *The Pillars of Trustworthiness in Qualitative Research* in «Journal of Medicine, Surgery, and Public Health» vol. 2, 2024;
- Anderson Daniel, Davidson Matthew, *Receptive Versus Interactive Video Screens: A Role for the Brain's Default Mode Network in Learning from Media* in «Computers in Human Behavior» n. 99, 2019;
- Bacha-Trams Mareike, Glerean Enrico, Dunbar Robin, Lahnakoski Juha, Ryyppö Elisa, Sams Mikko, Jääskeläinen Iiro, *Differential Inter-Subject Correlation of Brain Activity When Kinship is a Variable in Moral Dilemma* in «Scientific Reports» n. 7, 2017;
- Baetens Jan, *Abstraction in Comics* in «SubStance» #124 vol. 40 n. 1, 2011;
- Baetens Jan, *Gap or Gag? On the Myth of the Gutter* in «Études Francophones» n. 32, 2020;
- Baetens Jan, Frey Hugo, *The Graphic Novel. An Introduction*, Cambridge University Press, 2015;
- Barbieri Daniele, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, 1991;
- Barbieri Daniele, *Semiotica del fumetto*, Carrocci, 2017;
- Barker Martin, *Comics: Ideology, Power and the Critics*, Manchester University Press, 1989;
- Barthes Roland, *Rhetoric of the Image* in id., *Image, Music, Text*, trad. eng., Hill and Wang, 1977;
- Bateman John, Wildfeuer Janina, Hiippala Tuomo, *Multimodality: Foundations, Research and Analysis*, de Gruyter, 2017;
- Batini Federico, *Lettura ad alta voce. Ricerche e strumenti per educatori, insegnanti e genitori*, Carocci, 2022;
- Bernard Mark, Carter James, *Alan Moore and the Graphic Novel: Confronting the Fourth Dimension* in «ImageText: Interdisciplinary Comics Studies» vol. 1 n. 2, 2005;
- Biasi Valeria, Bonaiuto Paolo, *Emotional Qualities of Colours Added to Humorous Illustrations* in «Color Culture and Science» n. 6, 2016;

- Biasi Valeria, Bonaiuto Paolo, Levin James, *The “Colour Family Drawing Test”: Assessing Children’s Perception of Family Relationship. Studies on Mental Health and Cross-Cultural Comparisons* in «Health» n. 7, marzo 2015;
- Bonaiuto Paolo, Giannini Anna Maria, Biasi Valeria, Miceu Romano, Bonaiuto Marino, *Visual Defense or Facilitation Processes Favored by Alarming or Playful Colours* in Christine Dickinson, Ian Murray, David Carden (a cura di), *John Dalton’s Colour Vision Legacy*, Taylor & Francis, 1996;
- Borkent Mike, *Comics and Cognition*, Oxford University Press, 2023;
- Bourizegarene Nabil, Ramstead Maxwell, Constant Axel, Friston Karl, Kirmayer Laurence, *Narrative as Active Inference: an Integrative Account of Cognitive and Social Functions in Adaptation* in «Frontiers in Psychology», 2024;
- Boyd Brian, *On the Origin of Stories. Evolution, Cognition and Fiction*, Cambridge, Harvard University Press, 2010;
- Brich Irina, Papenmeier Frank, Huff Markus, Merkt Martin, *Construction or updating? Event Model Processes During Visual Narrative Comprehension* in «Psychonomic Bulletin & Review», 2024;
- Broglia Ludovica, Calabrese Stefano, Mirizzi Antonio, *Leggere, guardare, ascoltare: un test multimodale sulle componenti neuro-cognitive della lettura* in «Symbolon» nuova serie n. 14, 2023;
- Brooks Joanna, McCluskey Serena, Turley Emma, King Nigel, *The Utility of Template Analysis in Qualitative Psychology Research* in «Qualitative Research in Psychology» vol. 12 n. 2, 2015;
- Brooks Peter, *Trame. Intenzionalità e progetto nel discorso narrativo*, trad. it., Einaudi, 1995 (ed. or. 1984);
- Broom Timothy, Chavez Robert, Wagner Dylan, *Becoming the King in the North: Identification with Fictional Characters is Associated with Greater Self-Other Neural Overlap* in «Social Cognitive and Affective Neuroscience» vol. 16 n. 6, 2021;
- Buckner Randy, Andrews-Hanna Jessica, Schacter Daniel, *The Brain's Default Network: Anatomy, Function, and Relevance to Disease* in «Annals of the New York Academy of Sciences» n. 1124, 2008;
- Busi Rizzi Giorgio, *All Click and No Play: How Interactive Are Interactive Digital Comics?* in *HT '23: Proceedings of the 34th ACM Conference on Hypertext and Social Media*, ACM Digital Library, 2023;
- Calabrese Stefano, *Neuro-Narratology*, Peter Lang, 2023;
- Calabrese Stefano, Conti Valentina, Broglia Ludovica, *Elogio della visual literacy* in «Enthymema» n. 27, 2021;
- Calabrese Stefano, Ubaldi Sara, *Perché piacciono maghi e vampiri: letteratura, cognitivismo e controfattualità* in «Enthymema» n. 11, 2014;

- Calabrese Stefano, Zagaglia Elena, *Che cos'è il graphic novel*, Carocci, 2017;
- Caracciolo Marco, *The Reader's Virtual Body: Narrative Space and Its Reconstruction* in «Storyworlds: A Journal of Narrative Studies» vol. 3, 2011;
- Caracciolo Marco, *Fiction Consciousnesses: A Reader's Manual* in «Style» vol. 46 n. 1, 2012;
- Caracciolo Marco, *Naïve Physics and Cosmic Perspective-Taking in Dante's Commedia and Calvino's Cosmicomiche* in «MLN» vol. 130 n. 1, 2015;
- Caracciolo Marco, *Strange Narrators in Contemporary Fiction*, University of Nebraska Press, 2016;
- Chang Claire, Lazaridi Christina, Yeshurun Yaara, Norman Kenneth, Hasson Uri, *Relating the Past with the Present: Information Integration and Segregation During Ongoing Narrative Processing* in «Journal of Cognitive Neuroscience» vol. 33 n. 6, 2021;
- Chen Janice, Leong Yuan Chang, Honey Christopher, Yong Chung, Norman Kenneth, Hasson Uri, *Shared memories reveal shared structure in neural activity across individuals* in «Nature Neuroscience» n. 20, 2017;
- Chiba Shinichi, Tanaka Takamasa, Shoji Kenji, Toyama Fubito, *Eye Movement in Reading Comics* in *IDW '07: Proceedings of the 14th Annual International Display Workshops Vol. 4*, Curran Associates, Inc., 2009;
- Chomsky Noam, *Syntactic Structures*, de Gruyter, 2002 (ed. or. 1957);
- Clark Andy, *Embodied Prediction* in T. Metzinger, J. Winds (a cura di), *Open Mind: Philosophy and the Mind Science in the 21st Century*, vol. 1, MIT Press, 2016;
- Cohn Neil, *A Visual Lexicon* in «The Public Journal of Semiotics» vol. 1 n. 1, 2007;
- Cohn Neil, *The Limits of Time and Transitions: Challenges to Theories of Sequential Image Comprehension* in «Studies in Comics» vol. 1 n. 1, 2010;
- Cohn Neil, *Comics, Linguistics, and Visual Language: The past and future of a field*, in F. Bramlett (a cura di), *Linguistic and the study of comics*, Palgrave MacMillan, 2012;
- Cohn Neil, *Navigating Comics: An Empirical and Theoretical Approach to Strategies of Reading Comic Page Layouts* in «Frontiers in Psychology» vol. 4, 2013a;
- Cohn Neil, *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, Bloomsbury, 2013b;
- Cohn Neil, *Your Brain on Comics: A Cognitive Model of Visual Narrative Comprehension* in «Topics in Cognitive Science» vol. 12 n. 1, 2019a;
- Cohn Neil, *Being Explicit About the Implicit: Inference Generating Techniques in Visual Narrative* in «Language and Cognition» vol. 11 n. 1, 2019b;

- Cohn Neil, *Structural Complexity in Visual Narratives: Theory, Brains and Cross-Cultural Diversity* in M. Grishakova, M. Poulaki (a cura di), *Narrative Complexity and Media: Experiential and Cognitive Interfaces*, University of Nebraska Press, 2019c;
- Cohn Neil, *Who Understands Comics?*, Bloomsbury, 2021;
- Cohn Neil, *The Patterns of Comics*, Bloomsbury, 2024;
- Cohn Neil, Hacimusaoğlu Irmak, Klomberg Bien, *The Framing of Subjectivity: Point-of-View in a Cross-Cultural Analysis of Comics* in «Journal of Graphic Novels and Comics» vol. 14 n. 3, 2023;
- Cohn Neil, Kutas Marta, *What is Your Function, Visual Narrative Conjunction? Grammar, Meaning and Fluency in Sequential Image Processing* in «Cognitive Research: Principles and Implications» n. 2, 2017;
- Cohn-Sheehy Brendan, Delarazan Angelique, Crivelli-Decker Jordan, Reagh Zachariah, Mundada Nidhi, Yonelinas Andrew, Zacks Jeffrey, Ranganath Charan, *Narrative Bridge the Divide Between Distant Events in Episodic Memory* in «Memory & Cognition» n. 50, 2022;
- Cometa Michele, *Perché le storie ci aiutano a vivere. La letteratura necessaria*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 2017;
- Cushman Fiery, *Rationalization is Rational* in «Behavioral and Brain Sciences» vol. 43, 2020;
- Dall'Asta Monica, «Non ci sono mai state storie». *I teorici francesi e i problemi del racconto* in «Cinema & Cinema» nuova serie n. 64, 1992;
- Damasio Antonio, *Lo strano ordine delle cose*, trad. it., Adelphi, 2018 (ed. or. 2017);
- Darras Bernard, *Corto Maltese, l'espace recomposé par la conscience et la mémoire* in «MEI Médiation & Information» n. 26, 2007;
- Davies Paul Fischer, *What We Do in the Gutters: Or, If Not Transitions, What?* in «Inks: The Journal of the Comics Studies Society» vol. 6 n. 3, 2022;
- Dejasse Erwin, *La musique silencieuse de José Muñoz et Carlos Sampayo*, Presses universitaires François-Rabelais, 2023;
- de Koning Björn, Wassenburg Stephanie, Bos Lisanne, van der Schoot Menno, *Size Does Matter: Implied Object Size is Mentally Simulated During Language Comprehension* in «Discourse Processes» vol. 54 n. 7, 2017;
- Di Paola Lorenzo, *L'inafferrabile medium*, Alessandro Polidoro Editore, 2019;
- Dunst Alexander, Laubrock Jochen, Wildfeuer Janina, *Comics and Empirical Research. An Introduction* in A. Dunst, J. Laubrock, J. Wildfeuer (a cura di), *Empirical Comics Research. Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*, Taylor & Francis, 2018;
- Eco Umberto, *Opera aperta*, Bompiani, Milano 1986 (ed. or. 1962);
- Eisner Will, *Fumetto & arte sequenziale*, trad. it., Pavesio, 1997 (ed. or. 1985);

- Eisner Will, *Graphic storytelling. Narrare per immagini*, trad. it., Pavesio, 2001 (ed. or. 1996);
- El Refaie Elizabeth, *Visual Metaphor and Embodiment in Graphic Illness Narratives*, Oxford University Press, 2019;
- Fresnault-Deruelle Pierre, *Du linéaire au tabulaire* in «Communications» n. 24, 1976;
- Fidler Roger, *Mediamorfosi. Comprendere i nuovi media*, trad. it., Guerini e Associati, 2005 (ed. or. 1997);
- Fisher Walter, *Narration as a Human Communication Paradigm: The Case of Public Moral Argument* in «Communication Monographs» n. 51, 1984;
- Freedberg David, Gallese Vittorio, *Empathy, Motion, Emotion in Esthetic Experience* in «Trends in Cognitive Sciences» vol. 11 n. 5, 2007;
- Gardner Jared, *Storylines* in «SubStance» #124 vol. 40 n. 1, 2011;
- Gardner Jared, *Projections. Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*, Stanford University Press, 2012;
- Gardner Jared, *Serial/Simultaneous* in J. Burges, A. Elias (a cura di), *Time. A Vocabulary of the Present*, New York University Press, 2016;
- Gaudréault André, Marion Philippe, *A Medium is Always Born Twice* in «Early popular visual culture» vol. 3 n. 1, 2005;
- Gernsbacher Morton Ann, *Two Decades of Structure Building* in «Discourse Processes» n. 23, 1997;
- Geslin Erik, Jégou Laurent, Beaudoin Danny, *How Color Properties Can Be Used to Elicit Emotions in Video Games* in «International Journal of Computer Games Technology» vol. 2016, 2016;
- Goldberg Adele, *Constructions: A Construction Grammar Approach to Argument Structure*, University of Chicago Press, 1995;
- Grennan Simon, Hague Ian, *Medium, Knowledge, Structure: Capacities for Choice and the Contradiction of Medium-Specificity in Games and Comics* in «Image & Narrative» vol. 19 n. 1, 2018;
- Grishakova Marina, *The Predictive Mind, Attention, and Cultural Evolution* in M. Grishakova, M. Poulaki (a cura di), *Narrative Complexity and Media: Experiential and Cognitive Interfaces*, University of Nebraska Press, 2019;
- Grodal Torben, *The PECMA Flow: A General Model of Visual Aesthetics* in «Film Studies» n. 8, 2016;
- Groensteen Thierry, *The System of Comics*, trad. eng., University Press of Mississippi, 2013 (ed. or. 1999);
- Hacimusaoğlu Irmak, Klomberg Bien, Cohn Neil, *Navigating Meaning in the Spatial Layouts of Comics: A cross-cultural corpus analysis* in «Visual Cognition» n. 31, 2023;

- Hasson Uri, Yang Eunice, Vallines Ignacio, Heeger David, Rubin Nava, *A Hierarchy of Temporal Receptive Windows in Human Cortex* in «The Journal of Neuroscience» vol. 28 n. 10, 2008;
- Hatfield Charles, *Alternative Comics. An Emerging Literature*, University Press of Mississippi, 2005;
- Hemingway Ernest, *Storie della guerra di Spagna La Quinta Colonna*, trad. it., Mondadori, 1993 (ed. or. 1969);
- Hoeven Mannaert, Dijkstra Lara Katinka, Zwaan Rolf, *Is Color an Integral Part of a Rich Mental Simulation?* in «Memory & Cognition» n. 45, 2017;
- Horstkotte Silke, Pedri Nancy, *Experiencing Visual Storyworlds: Focalization in Comics*, Ohio State University Press, 2022;
- Hutson John, Magliano Joseph, Loschky Lester, *Understanding Moment-to-Moment Processing of Visual Narratives* in «Cognitive Science» vol. 42 n. 8, 2018;
- Iser Wolfgang, *L'atto della lettura. Una teoria della risposta estetica*, trad. it., Il Mulino, 1987 (ed. or. 1978);
- Jääskeläinen Iiro, Klucharev Vasily, Panidi Ksenia, Shestakova Anna, *Neural Processing of Narratives: From Individual Processing to Viral Propagation* in «Frontiers in Human Neuroscience» vol. 14, giugno 2020;
- Kidd David, Castano Emanuele, *Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind* in «Science» vol. 342 n. 6156, 2013;
- Kilgore Christopher, *Unnatural Graphic Narration: The Panel and the Sublime* in «Journal of Narrative Theory» vol. 45 n. 1, 2015;
- Kintsch Walter, *The Role of Knowledge in Discourse Comprehension: A Construction–Integration Model* in «Psychological Review» vol. 95 n. 2, 1988;
- Klomberg Bien, Cohn Neil, *Picture Perfect Peaks: Comprehension of Inferential Techniques in Visual Narratives* in «Language and Cognition» vol. 14 n. 4, 2022;
- Klomberg Bien, Hacimusaoğlu Irmak, Cohn Neil, *Running through the Who, Where, and When: A Cross-cultural Analysis of Situational Changes in Comics* in «Discourse Processes» vol. 59 n. 9, 2022;
- Kukkonen Karin, *Space, Time, and Causality in Graphic Narratives: An Embodied Approach* in D. Stein, J. Thon (a cura di), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, de Gruyter, 2013;
- Kurby Christopher, Zacks Jeffrey, *Segmentation in the Perception and Memory of Events* in «Trends in Cognitive Sciences» vol. 12 n. 2, 2008;
- Kwa Shiamin, *Perfect Copies. Reproduction and the Contemporary Comic*, Rutgers University Press, 2023;

- Lee Hongmi, Bellana Buddhika, Chen Janice, *What Can Narratives Tell Us About the Neural Bases of Human Memory?* in «Current Opinion in Behavioral Sciences» n. 32, 2020;
- Lefèvre Pascal. *Incompatible visual ontologies? The problematic adaptation of drawn images* in I. Gordon, M. Jancovich, M. P. McAllister (a cura di), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, 2007;
- Lefèvre Pascal, *Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences* in «SubStance» #124 vol. 40 n. 1, 2011;
- Lefèvre Pascal, *No Content Without Form: Graphic Style as the Primary Entrance to a Story* in N. Cohn (a cura di), *The Visual Narrative Reader*, Bloomsbury, 2016;
- Lejeune Philippe, *On Autobiography*, trad. eng., University of Minnesota Press, 1989;
- Levine Caroline, *Forms. Whole, Rhythm, Hierarchy, Network*, Princeton University Press, 2015;
- Loschky Lester, Larson Adam, Smith Tim, Magliano Joseph, *The Scene Perception & Event Comprehension Theory (SPECT) Applied to Visual Narratives* in «Topics in Cognitive Science» vol. 12 n. 1, 2020;
- Magliano Joseph, Clinton James, O'Brien Edward, Rapp David, *Detecting Differences between Adapted Narratives. Implication of Order of Modality on Exposure* in A. Dunst, J. Laubrock, J. Wildfeuer (a cura di), *Empirical Comics Research. Digital, Multimodal, and Cognitive Methods*, Taylor & Francis, 2018;
- Magliano Joseph, Larson Adam, Higgs Karyn, Loschky Lester, *The Relative Roles of Visuospatial and Linguistic Working Memory Systems in Generating Inferences During Visual Narrative Comprehension* in «Memory & Cognition» vol. 44 n. 2, 2016;
- Magliano Joseph, Loschky Lester, Clinton James, Larson Adam, *Is Reading the Same as Viewing? An Exploration of the Similarities and Differences Between Processing Text and Visually Based Narratives* in B. Miller, L. Cutting, P. McCardle (a cura di), *Unraveling the Behavioral, Neurobiological, & Genetic Components of Reading Comprehension*, MD: Brookes Publishing Co., 2013;
- Magliano Joseph, Kopp Kristopher, McNerney Windy, Radvansky Gabriel, Zacks Jeffrey, *Aging and Perceived Event Structure as a Function of Modality* in «Aging, Neuropsychology, and Cognition» vol. 19 nn.1-2, 2012;
- Marion Philippe, *Traces en cases*, Academia, 1993;
- Martinez Miriam, Harmon Janis, Hillburn-Arnold Margaret, Wilburn Marcy, *An Investigation of Color Shifts in Picturebooks* in «Journal of Children's Literature» vol. 46 n. 1, 2020;
- McCloud Scott, *Capire, fare e reinventare il fumetto*, trad. it., Milano, Bao Publishing, 2018;
- McLuhan Marshall, *Gli strumenti del comunicare*, trad. it., Il Saggiatore, 1986 (ed. or. 1964);

- Medley Stuart, *Discerning Pictures: How We Look at and Understand Images in Comics* in «Studies in Comics» vol. 1 n. 1, 2010;
- Mehl-Madrone Lewis, Mainguy Barbara, *Neuroscience and Narrative* in «Anthropology of Consciousness» vol. 33 n. 1, 2021;
- Mikkonen Kai, *The Narratology of Comic Art*, Routledge, 2017;
- Miller Ann, *Reading Bande Dessinée: Critical Approaches to French-language Comic Strip*, Intellect Book, 2007;
- Miodrag Hannah, *Comics and Language. Reimagining Critical Discourse on the Form*, University Press of Mississippi, 2013;
- Mirizzi Antonio, *Rat-Man. La Scimmia, il Topo e il Supereroe*, Edizioni NPE, 2023;
- Mirizzi Antonio, *Le forme e il vuoto: presenza e assenza del vissuto nel fumetto autobiografico italiano* in Gruppo SnIF (a cura di), *For real. Il fumetto italiano tra realtà e realismo*, Franco Cesati Editore, 2024;
- Moore Alan, Gibbons Dave, *Watchmen*, trad. it., Play Press, 1997 (ed. or. 1987);
- Moreno Brito Yahaira, Cho Dong-Min, *Visual Narratives as a Color Storytelling in Disney and Ghibli Studios* in «Cartoon and Animation Studies» n. 49, 2017;
- Nedkova Dniza, *Narrative Colors* in «Comparatismi» n. 6, 2021;
- Nguyen Mai, Vanderwal Tamara, Hasson Uri, *Shared Understanding of Narratives is Correlated with Shared Neural Responses* in «NeuroImage» 184, 2019;
- Nieuwland Mante, Van Berkum Jos, *When Peanuts Fall in Love: N400 Evidence for the Power of Discourse* in «Journal of Cognitive Neuroscience» vol. 18 n. 7, 2006;
- Nünning Ansgar, *Reconceptualizing Unreliable Narration: Synthesizing Cognitive and Rhetorical Approaches* in J. Phelan, P. J. Rabinowitz (a cura di), *A Companion to Narrative Theory*, Blackwell Publishing Ltd, 2005;
- Ohad Tal, Yeshurun Yaara, *Neural Synchronization as a Function of Engagement with the Narrative* in «NeuroImage» n. 276, 2023;
- Peeters Benoît, *Case, planche, récit: lire la bande dessinée*, Casterman, 1998;
- Pellitteri Marco, *Sense of comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto*, Castelvechi, 1998;
- Phelan James, *Local Fictionality within Global Nonfiction: Roz Chast's Can't We Talk about Something More Pleasant?* in «Enthymema» n. 16, 2016;
- Phelan James, *Reliable, Unreliable, and Deficient Narration: A Rhetorical Account* in «Narrative Culture» vol. 4 n.1, 2017;
- Pinotti Andrea, Somaini Antonio (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, 2009;

- Pintor Ivan, *Figure del fumetto. Forma, tempo e narrazione sequenziale*, trad. it., Alessandro Polidoro Editore, 2020 (ed. or. 2017);
- Postema Barbara, *Narrative Structure in Comics: Making sense of Fragments*, RIT Press, 2013;
- Raichle Marcus, MacLeod Ann Mary, Snyder Abraham, Powers William, Gusnard Debra, Shulman Gordon, *A Default Mode of Brain Function* in «Proceedings of the National Academy of Sciences» n. 98, 2001;
- Ryan Marie-Laure, *Fiction, Non-Factuals, and the Principle of Minimal Departure* in «Poetics» vol. 9 n. 4, 1980;
- Ryan Marie-Laure, *Narrative as/and Complex System/s* in M. Grishakova, M. Poulaki (a cura di), *Narrative Complexity*, University of Nebraska Press, 2019;
- Sambuco Nicola, Bradley Margaret, Lang Peter, *Narrative Imagery: Emotional Modulation in the Default Mode Network* in «Neuropsychologia» vol. 164, 2022;
- Sampayo Carlos, Muñoz José, *Joe's Bar*, trad. eng., Titan Books, 1988 (ed. or. 1981);
- Singer Murray, Lea Brooke, *Inference and Reasoning in Discourse Comprehension* in Hans-Jörg Schmid (a cura di), *Cognitive Pragmatics*, de Gruyter, 2012;
- Smallwood Jonathan, Schooler Joathan, *The Science of Mind Wandering: Empirically Navigating the Stream of Consciousness* in «The Annual Review of Psychology» n. 66, 2015;
- Sousanis Nick, *Unflattening. Il pensiero visuale e la scoperta della mente grafica*, trad. it., Lavieri, 2018 (ed. or. 2015);
- Spreng Nathan, Grady Cheryl, *Patterns of Brain Activity Supporting Autobiographical Memory, Prospection and Theory of Mind, and Their Relationship to the Default Mode Network* in «Journal of Cognitive Neuroscience» vol. 22 n. 6, 2009;
- Squillacciotti Massimo (a cura di), *Sguardi sui colori. Arti, Comunicazione, Linguaggi*, Protagon Editori, 2007;
- Stawarczyk David, Cassol Helena, D'Argembeau Arnaud, *Phenomenology of Future-Oriented Mind-Wandering Episodes* in «Frontiers in Psychology» vol. 4, luglio 2013;
- Strawson Galen, *Against Narrativity* in «Ratio» vol. XVII n. 4, 2004;
- Thoss Jeff, *When Storyworlds Collide. Metalepsis in Popular Fiction, Film and Comics*, Brill-Rodopi, 2015;
- Truffaut François, *Il cinema secondo Hitchcock*, trad. it., Il Saggiatore, 2014 (ed. or. 1993);
- Tylén Kristian, Christensen Peer, Roepstorff Andreas, Lund Torben Ellegaard, Østergaard Svend, Donald Merlin Wilfred, *Brains Striving for Coherence: Long-Term Cumulative Plot Formation in the Default Mode Network* in «Neuroimage» n. 121, 2015;
- van der Meer Lisette, Costafreda Sergi, Aleman André, David Anthony, *Self-Reflection and the Brain: A Theoretical Review and Meta-Analysis of Neuroimaging Studies with*

- Implications for Schizophrenia* in «Neuroscience and Biobehavioral Reviews» n. 34, 2010;
- van Dijk Teun, Kintsch Walter, *Strategies of Discourse Comprehension*, Academic Press, 1983;
 - van Lissa Caspar, Caracciolo Marco, van Duuren Tom, van Leuveren Bram, *Difficult Empathy. The Effect of Narrative Perspective on Reader's Engagement with a First-Person Narrator* in «DIEGESIS. Interdisciplinary E-Journal for Narrative Research» vol. 5 n. 1, 2016;
 - Vukovic Nikola, Williams, John, *Automatic Perceptual Simulation of First Language Meanings During Second Language Sentence Processing in Bilinguals* in «Acta Psychologica» vol. 145, 2014;
 - Yates Tristan, Sherman Brynn, Yousif Sami, *More than a Moment: What Does it Mean to Call Something an 'Event'?* in «Psychonomic Bulletin & Review» vol. 30, 2023;
 - Yaxley Richard, Zwaan Rolf, *Simulating Visibility During Language Comprehension* in «Cognition» vol. 105 n. 1, 2007;
 - YeshurunYaara, Nguyen Mai, Hasson Uri, *The Default Mode Network: Where the Idiosyncratic Self Meets the Shared Social World* in «Nature Reviews Neuroscience» vol. 22, 2021;
 - Yong Jose, Li Norman, *Not So Much Rational but Rationalizing: Humans Evolved as Coherence-Seeking, Fiction-Making Animals* in «American Psychologist», novembre 2020;
 - Zacks Jeffrey, Tversky Barbara, *Event Structure in Perception and Conception* in «Psychological Bulletin» vol. 127 n. 1, 2001;
 - Zadbood Asieh, Chen Janice, Leong Yuan Chang, Norman Kenneth, Hasson Uri, *How We Transmit Memories to Other Brains: Constructing Shared Neural Representations Via Communication* in «Cerebral Cortex» vol. 27 n. 10, 2017;
 - Zwaan Rolf, *The Immersed Experienter: Toward an Embodied Theory of Language Comprehension* in «Psychology of Learning and Motivation» vol. 44, 2004;
 - Zwaan Rolf, *Situation Models, Mental Simulations, and Abstract Concepts in Discourse Comprehension* in «Psychonomic Bulletin & Review» vol. 23 n. 4, 2016;
 - Zwaan Rolf, Madden Carol, Yaxley Richard, Aveyard Mark, *Moving Words: Dynamic Representations in Language Comprehension* in «Cognitive Science» vol. 28 n. 4, 2004;
 - Zwaan Rolf, Radvansky Gabriel, *Situation Models in Language Comprehension and Memory* in «Psychological Bulletin» vol. 123 n. 2, 1998;
 - Zwaan Rolf, Stanfield Robert, Yaxley Richard, *Language Comprehenders Mentally Represent the Shape of Objects* in «Psychological Science» vol. 13 n. 2, 2002.