

Strisce digitali. Forme narrative e trasformazioni culturali nel fumetto contemporaneo

Lorenzo Di Paola
Università degli Studi di Salerno

Abstract

Since its appearance, in US newspapers to today, comics have travelled through eras, societies and formats, constantly adapting to changes in the media landscape and managing to embody in their narrative devices the great social traumas derived from the innumerable turning points that humanity is forced to get through. The digital revolution could not fail to involve this medium, which has always been linked to paper technologies, changing narrative strategies, production, consumption, public relations and the very identity of comics. In this paper, through *To be Continued* analysis - award-winning web comic by Lorenzo Ghetti - we want to try to understand how anthropological/cultural mutations, myths and social traumas find a space of representation in the new semiotic and spatial structures of digital comics, in which different and more complex gaze dynamics they help rewrite narrative techniques and practices. The encounter/clash between comics and digital can allow us to reflect on social, political, cultural and media transformations, on the production and consumption strategies that currently circulate on the web and on the main consequences that reading and digital writing have on the human thought.

Keywords: webcomics, superhero, digital mediation, digital narratives, digital comics

I continui sviluppi delle tecnologie digitali giocano un ruolo sempre più determinante nell'evoluzione e nella trasformazione delle pratiche narrative; se consideriamo i personal media, le recenti forme di aggregazione sociale rese possibili dal web, il ruolo centrale dell'informazione e le nuove forme di lavoro flessibile della network society (Castells, 1996), come parte di un fenomeno molto complesso che non si può ridurre al mero livello di sostituzione tecnologica, ma che incide su tutte le dimensioni del nostro sistema sociale, non possiamo ignorare le evidenti e a volte radicali mutazioni dell'industria culturale che:

ha visto andare in crisi alcuni meccanismi consolidati, dal copyright ai colli di bottiglia della produzione broadcasting: la viralità, unito alla riproducibilità già incrementata dalla digitalizzazione, ha reso quasi impossibile la lotta contro la pirateria, mentre la diffusione crescente di User Generated Content ha prospettato nuove forme di produzione dal basso, a costi limitati ma con pubblici altrettanto numerosi dei grandi best-sellers e blockbusters. Persino il sapere tradizionale, con la sua grande missione di trasmissione ereditaria, ma anche con le sue pratiche lobbistiche e i suoi marchi di qualità, è stato sfidato sul suo terreno dalla logica wiki, dalla rapidità della circolazione e dalla sempre meno chiara distinzione fra alto e basso, tra ricerca e divulgazione (Colombo, 2013, p. 45).

Da Gutenberg in poi si è proceduto velocemente verso una crescente automatizzazione della stampa, e oggi sempre più persone consumano la lettura da schermi e display e sempre meno dalla carta; si è creata così un'alternativa ai tradizionali supporti stampati che ha aperto nuove prospettive e spazi narrativi ibridi che trasformano il lettore in un utente/esploratore di territori sempre più immersivi, interattivi e partecipativi. Ci troviamo dinanzi a un panorama mediale complesso e eterogeneo in cui convivono produzioni medialità centralizzate e strutture reticolari decentrate, e in cui la facilità di accesso e di uso di Internet spinge gli utenti verso l'autoproduzione di contenuti in grado di circolare attraverso i social e personal media:

Increased access to and usage of the Internet has also influenced the creation and reception of narratives in new media. Where once the ability to create online text would have entailed specialist knowledge of programming techniques, the advent of what are popularly known as Web 2.0 technologies in the late 1990s has enabled users with relatively low technical skills to upload and manipulate text with unprecedented ease. The ability to harness the textual resources and networking capacities of the World Wide Web has been exploited by a proliferation of storytelling communities (Page, Thomas, 2011, p. 2).

Attività di consumo e di produzione tendono quindi a fondersi in quello che in letteratura viene definito prosumerismo (Toffler, 1980), inoltre le logiche della cultura partecipativa dell'era digitale (Jenkins, 2006, 2008) permettono a utenti sempre più competenti di interagire creativamente sulla forma e sui contenuti dei prodotti dell'industria culturale dando vita a un Immaginario sempre più sfuggente e sfilacciato:

Le energie che le tecniche e i processi digitali hanno sprigionato e radicato sul piano della creatività diffusa, molecolare, di milioni di individui, influenzano [...] una summa che è quasi impossibile racchiudere in una definizione univoca. Tanto essa è esponenzialmente infinita e multiforme, tanto incide sulle strategie e sui modi di produzione della stessa immagine "industriale". La definizione di "immaginario" legato alla cultura sociale e all'enorme quantità di immagini tecnologiche dell'odierna epoca digitale è difficile da restituire in una sintesi efficace. [...] Multiformenti e differenziate risultano le sponde e le strade espressive attraverso cui l'immaginario attualmente si esprime (Frezza, 2017, p. 17).

Innovazione tecnologica e nuove forme narrative continuano quindi a espandersi rapidamente, lettura e scrittura in digitale presuppongono – oltre al livello di sostituzione tecnologica – una diversa esperienza e una diversa idea della narrativa stessa che mette definitivamente in crisi la classica identificazione della letteratura con il romanzo, il libro. Le narrazioni online si presentano come 'testi' ibridi in cui la parola scritta si fonde con la comunicazione istantanea (quella che Ong definiva come oralità di ritorno), con immagini e con video. Mutano le pratiche, le esperienze, ma anche i luoghi di lettura e di archiviazione, grazie a un processo che dall'Ottocento in poi «ha trascinato letteratura e scrittura fuori dall'ambito stretto della letteratura [...] e le ha ricollocate dentro altre formulazioni medialità» (Frezza, 2017, p. 23).

Bisogna, a questo punto, ricordare come il fumetto abbia giocato un ruolo fondamentale in questo processo ricomponendo il conflitto fra parola scritta e immagine in una sinergia capace di creare una forma narrativa pienamente multimediale – in

quanto mette in campo diverse sostanze semiotiche – e in grado di investire, in un gioco di sinestesie, tutti i sensi del corpo del lettore/spettatore (Pellitteri, 1998).

Medium multimediale sin dalle sue origini, il fumetto è sempre stato una sorta di membrana permeabile alle trasformazioni dell'intero sistema mediale con una innata «abilità [...] nell'intercettare fermenti socioculturali di ampia portata in grado di riformulare gli assetti dei sistemi di comunicazione sociale; la capacità di reinventare i propri immaginari e le proprie mitografie di riferimento mediante il ricorso a nuove formule espressive e visive; la proliferazione di formati e dispositivi, generata dalla diffusione su larga scala dei media digitali e delle reti telematiche» (Tirino, 2017, p. 70). In effetti come fa ben notare Gino Frezza (2018) i fumetti posseggono da sempre alcune proprietà in grado di anticipare l'interattività dei media digitali (da non confondere con l'interazione comunicativa degli utenti dei prodotti medialti classici). Nel fumetto, infatti, il lettore non solo partecipa alla costruzione di senso del testo ma attiva attraverso lo sguardo – che si riversa sulle tracce delle vignette, dei disegni e del testo – una percezione di movimento in grado di animare le pur immobili figure che riempiono le tavole:

In tale ottica, il fumetto appare un poderoso prototipo dell'interattività multimediale. Gli è infatti inerente la nozione di interfaccia: la successione e la predisposizione dei disegni che s'intrecciano con la scrittura figurata sulle tavole e strisce non danno un testo definito, bensì una sorta di consolle di comando operativo che consente al lettore di definire e attuare un testo, di filtrare i molti percorsi di rete semantica tra immagini e scritture figurate, scegliendo quello che ritiene più idoneo a costituire un senso tra le varie opzioni possibili (Frezza, 2018, p. 25).

In questa fase di riformulazione degli spazi espressivi, il fumetto non può non mettere in gioco la propria sostanza e le proprie strutture, d'altronde già tra gli anni Trenta e Sessanta sotto la pressione dei media audiovisivi – il cinema prima e la televisione poi – il medium si trasforma, si adatta (passa dalle Sunday page alle daily strip, dai comic book alle riviste d'autore), propone nuove strade e una dimensione più matura, autoriale, che sfocerà poi nel formato del graphic novel, un formato che convoglia i rapporti tra lettori e fumetto in una relazione singolare «sancita, anche all'esterno del fumetto, dalle forme della produzione e del consumo degli audiovisivi nell'epoca delle culture digitali e della rete, ormai consegnate e addestrate a qualità molecolari, a una selettività ancora più avanzata (a volte rischiosa e talora esaltante) del livello precedente » (Frezza, 2008, p. 142)

Oggi la nascita dei personal media e l'avvento della digitalizzazione sganciano il fumetto dalla sua classica piattaforma tecnologica, la carta stampata, e con lo sviluppo tecnologico dei dispositivi portatili inizia per i comics una fase nuova che vede la visualizzazione digitale diventare una modalità di consumo sempre più popolare.

La dimensione tecnologica tocca in modo decisivo anche l'intero processo produttivo che si ritrova trasformato dai nuovi strumenti a disposizione dei fumettisti:

Nel fumetto seriale di massa, la colorazione è un aspetto emblematico, con le tecniche di digital coloring che soppiantano rapidamente negli albi la tradizionale lavorazione tipografica, con enormi risultati di efficienza, qualità e spettacolarità visiva. Grandi i

vantaggi per la stampa: la stabilità del digitale permette di ovviare ai limiti della produzione delle cosiddette “pellicole” tipografiche (e i relativi problemi che hanno condizionato la storia delle riedizioni e traduzioni in altre lingue, come la perdita delle pellicole originali o l'indisponibilità dei disegni o delle tavole originali). La gestione del lavoro, inoltre è resa più efficiente anche a fronte di una maggior complessità logistica: la collaborazione tra sceneggiatori, disegnatori ed editori variamente dislocati geograficamente non è più un rischio né un costo [...] (Stefanelli, 2006, pp. 14-15).

Nuovi attrezzi del mestiere – computer, software di grafica, tavolette grafiche – accrescono notevolmente le capacità produttive e creative dei fumettisti (la colorazione digitale permette tempi più rapidi e una maggiore facilità di inserire colori, retinature ed effetti; è possibile personalizzare i pennelli in centinaia di modi, si possono modificare e correggere parti della tavola con facilità e senza danno, la gestione dei balloon e dei testi è decisamente più comoda, come è comodo zoomare parti del disegno per inserire o correggere particolari¹), il web, poi, offre nuove opportunità di trasmissione in grado di aggirare costi e prassi della tradizionale industria dei comics:

Nella pluralità delle forme di distribuzione online, dal blog al digital download, al motion comic in streaming, il webcomic ha offerto nell'ultimo decennio una straordinaria vetrina a talenti del fumetto underground, che spesso hanno utilizzato lo spazio online come strumento di autopromozione, riuscendo, nello stesso ambiente e attraverso diverse piattaforme social, a mantenere stretti contatti con i fan. Contemporaneamente, sono nati magazine (Verticalismi.it), community (Fumettisulweb.it) e case editrici (Shockdom) esclusivamente dedicate al webcomic. Sostanzialmente, la filiera del fumetto digitale prevede diverse possibilità: la riproduzione della filiera tradizionale (come avviene con lo store online Comixology); la filiera corta autore/editore/lettore, come avviene attraverso la vendita di copie digitali o licenze su siti di e-commerce degli editori; la filiera cortissima, con la vendita (o la distribuzione gratuita) diretta dell'autore attraverso uno spazio web di cui dispone (Tirino, 2017, pp. 85-86).

Il pubblico, o meglio i pubblici (Boccia Artieri, 2012) hanno un ruolo essenziale, più diretto e attivo, non solo nella diffusione del fumetto sul web ma sempre più spesso nei processi creativi (i commenti e le reazioni contribuiscono a ispirare, modellare e a ridefinire anche le narrazioni) e persino nelle soluzioni editoriali: le autoproduzioni o il crowdfunding fanno leva proprio sulla particolare condizione dei pubblici connessi di essere nello stesso tempo parte di un pubblico e di avere del pubblico «da un lato sono infatti parte di audience connesse, fruendo e interagendo con contenuti altrui; dall'altro generano delle proprie audience nel momento in cui producono e condividono contenuti» (Bentivegna, Boccia Artieri, 2019, p. 157).

In questo panorama eterogeneo gran parte dei fumetti che circolano sul web² adottano una soluzione di compromesso, ovvero non si allontanano troppo dai

¹ Ovviamente il discorso è più complesso di così, per alcuni tipi di tavolette (quelle senza schermo) c'è il problema della separazione occhio/mano in quanto il fumettista è costretto a disegnare sulla tavola mentre guarda lo schermo del computer, inoltre una questione molto sentita dagli autori è quella dell'inesistenza delle tavole originali, il disegno infatti non esiste fisicamente in quanto è praticamente solo una somma di pixel.

² In Italia i webcomic sono stati portati alla ribalta da un autore capace di muoversi con disinvoltura tra la rete e i classici canali di distribuzione; sto parlando di Michele Rech, in arte Zerocalcare che nel 2011 avvia un blog a fumetti capace di attirare migliaia di visitatori. Proprio il successo del blog lo porta a pubblicare il suo primo graphic novel “La profezia dell'Armaddillo”. Un successo travolgente che ha suscitato l'interesse anche di circuiti tradizionalmente estranei al fumetto,

tradizionali formati che siamo abituati a vedere su carta (sto parlando della vignetta singola, delle strisce o delle tavole che seppur impostate a una verticalizzazione o a una orizzontalizzazione – per adattarsi alla superficie dello schermo – non creano grandi problemi per una ipotetica trasposizione in volume) in quanto l’ambizione generale è quella di approdare prima o poi al volume stampato. Internet, insomma, è visto come una sorta di trampolino di lancio per la propria carriera, un canale per creare e legare a sé un potenziale pubblico pagante; i blog e le pagine social si trasformano così in un biglietto da visita che immediatamente offre agli editori la possibilità di farsi un’idea della forza commerciale del prodotto in base al numero dei follower e dei fan.

Sono ancora relativamente pochi i webcomics progettati specificatamente per sfruttare le potenzialità che la rete offre, e spesso sono fumettisti emergenti a puntare sulle risorse e le possibilità offerte dal mondo del digitale; solo quando la carta stampata smette di essere vista come un punto di arrivo per il proprio prodotto è possibile iniziare a osservare un impatto significativo sulle strutture e sulle convenzioni tipiche del fumetto.

In Italia un fumetto pensato e nato esclusivamente per il mondo digitale, e che prova a mettere a frutto strumenti e potenzialità del web, è “To be Continued” di Lorenzo Ghetti, classe 1989, che nel 2015 vince il Premio Micheluzzi per il miglior webcomic. Si tratta di un fumetto concepito per una lettura in rete attraverso lo schermo del computer (purtroppo le pagine web non sono state adattate per una lettura su altri dispositivi); come spiega l’autore in un’intervista:

L’idea [...] è quella di creare un fumetto web che non ragioni in termini di tavole, ma che sfrutti una serie di potenzialità che solo il web può avere, come ad esempio lo spazio illimitato. Mi divertiva l’idea di creare un fumetto che potesse andare in ogni direzione possibile, se poteva essere funzionale per la narrazione. Esistono già webcomic che utilizzano per esempio le GIF, oppure che scorrono in orizzontale invece che in verticale. Altri ancora hanno degli elementi che appaiono nella vignetta o si muovono ad ogni click del lettore. Mi è semplicemente venuta voglia di divertirmi con tutte queste possibilità...creare qualcosa fatto apposta per il web³.

Per la realizzazione del progetto è stata fondamentale la collaborazione con Carlo Trimarchi un web designer che ha realizzato l’architettura degli spazi narrativi; è vero infatti che il web offre uno spazio illimitato al fumettista, ma è anche vero che servono precise conoscenze tecniche per rendere questo spazio ‘abitabile’, se si vuole creare una perfetta sinergia tra la narrazione e la superficie virtuale della pagina web è necessario creare delle “piste” per far muovere il racconto nelle direzioni desiderate. Lo strumento scelto dai due è JQuery Scroll Path, un plugin che crea dei percorsi di scorrimento che possono essere composti da linee orizzontali, verticali, da archi o che possono far ruotare l’intera pagina a 360 gradi; lo scorrimento può essere eseguito attraverso la rotellina del mouse, i tasti freccia su/giù e la barra spaziatrice.

tanto che uno dei suoi romanzi a fumetti (“Dimentica il mio nome”) è stato candidato al Premio Strega nel 2015. Limitandoci alla scena italiana, non possiamo non citare alcune delle “star” del fumetto digitale nostrano come Giacomo Bevilacqua, Davide La Rosa, Sio e Labadessa

³ De Mojana N., (7 Novembre 2014). “To be continued, il primo ‘vero’ webcomic italiano. Intervista a Lorenzo Ghetti.” Fumettologica, <https://www.fumettologica.it/2014/11/to-be-continued-webcomic-italiano-intervista-lorenzo-ghetti/>

Cadono così i limiti fisici dettati dalla carta e dalla tavola, i condizionamenti e i confini imposti dalla classica griglia esplodono, cambiano le regole con cui giocare e creare ma compaiono allo stesso tempo nuovi schemi e nuove possibilità da esplorare. La storia, grazie al JQuery Scroll Path, può svolgersi in ogni direzione possibile, una corsa può avvenire in orizzontale, una caduta in verticale e si può risalire in diagonale seguendo il volo di un personaggio, spesso la tipica griglia delle vignette salta o si modifica mimetizzandosi nella scenografia; l'attenzione è rivolta all'azione e alla composizione delle scene e tutto è rappresentato in modo chiaro anche grazie a uno stile di disegno iconico che non cede mai alla complessità grafica (e che richiama molto la sostanza digitale di cui è fatto il fumetto) e da un uso del colore che rende facile l'individuazione e la riconoscibilità dei personaggi. Il lettore ha il pieno controllo della navigazione ma è l'autore a guidare il suo sguardo, e forse è proprio in questo particolare che si nasconde la differenza più profonda con il medium cartaceo. Il nostro sguardo infatti non è libero di vagare sulla tavola, di cogliere una visione d'insieme per poi entrare nel ritmo dettato dalla successione delle vignette. Sullo schermo del computer ci viene mostrato di volta in volta il presente della narrazione, siamo sì liberi di tornare indietro o andare avanti a nostro piacimento ma il nostro sguardo rimane fisso sul monitor e lo scorrere degli occhi è sostituito da un clic o dallo scroll del mouse. Sembrano insomma saltare entrambe quelle pratiche, complementari e agoniste, che da sempre hanno portato linfa vitale al fumetto (quella sequenziale e quella tabulare); ovvero da un lato l'orientamento a narrare attraverso una frammentazione spazio-temporale e dall'altro la vocazione della tavola a trasformarsi nel luogo della messa in scena in cui le immagini oltre a possedere valore diegetico sono parte integrante di una struttura stilistica (Fresnault-Deruelle, 1976).

È una metamorfosi rivoluzionaria su cui vale la pena riflettere e che avvicina il fumetto ai media audiovisivi in cui lo spettatore non ha nessun controllo sulla narrazione e sui suoi ritmi, tuttavia è una trasformazione figlia della tendenza del web a ibridare forme comunicative tradizionali e che, a mio parere, non mette in crisi la fertile dialettica tra guardare e leggere tipica del fumetto (Barbieri, 2011), d'altronde è sempre il lettore (attraverso il mouse) a modulare la velocità di lettura nell'attesa della 'vignetta' successiva, anche se può muoversi solo nel solco definito dall'autore.

In effetti ogni autore di fumetto ha sempre sognato di controllare pienamente lo sguardo del lettore e generalmente i disegnatori hanno sempre tentato di sfruttare nel migliore dei modi lo spazio a disposizione, il voltare pagina del lettore, per creare suspense, sorpresa o per dare un maggiore effetto comico.

Come ho già detto, sulla carta, il lettore può visualizzare tutte le vignette presenti in una tavola simultaneamente, cosa che consente letture lineari e non della rete spaziale del fumetto. Lo schermo invece si presenta come una pagina bianca, inattiva, su cui compare una vignetta o gruppi di vignette che di volta in volta vengono presentate al lettore, il quale cliccando o avanzando con le freccette può procedere con la lettura. Le vignette possono unirsi alle precedenti, sostituirle o sovrapporsi (lo sfondo viene portato in primo piano e viceversa) tramite transizioni animate. L'autore può così controllare l'ordine e la quantità di vignette da rivelare per ogni 'stadio' di avanzamento nella lettura, accelerando o rallentando la percezione del tempo diegetico.

Questo modo di costruire fumetti sfida anche la tipica consuetudine di una lettura che procede, normalmente, da sinistra verso destra, in quanto l'apparire di una nuova vignetta sullo schermo richiama in maniera automatica l'attenzione del lettore a prescindere dalla posizione che la vignetta può assumere nello spazio della pagina virtuale.

La storia che Lorenzo Ghetti ci propone, attraverso questa forma del tutto innovativa e sperimentale, è una storia di supereroi il cui protagonista, *George Taylor*, un giovane dai superpoteri non eccezionali, si iscrive a una scuola per ragazzi con superpoteri:

C'è stata la generazione dei supereroi degli anni '30-'40, quella degli anni '60 e quella degli anni '80. – racconta l'autore – Ad oggi, come ci si può immaginare, il mondo è sovrappopolato da persone con superpoteri (o “persone diversamente speciali”), tutti nipoti e pronipoti delle generazioni precedenti. Però, per un problema ereditario legato ai geni che danno i superpoteri, una generazione è sempre un po' più debole della precedente. Per cui il mondo è pieno di giovani che vorrebbero fare i supereroi, ma sono tutti un po' scarsi. Se a questo aggiungiamo che dopo ottant'anni di superlotta al crimine, magari non ci sono più supercattivi da combattere, è normale per i personaggi della storia iniziare a farsi delle domande.⁴

La serie, che si snoda in tre stagioni (più un prologo), si inserisce nel solco di quella riflessione che a partire già dagli anni '70 rimodella sotto una nuova luce la figura del supereroe:

La “Dark Age” (anni '70-'90) del fumetto mainstream supereroico intercetta le istanze sociopolitiche del fumetto underground e dei movimenti libertari del periodo (Morrison, 2013), seminando le premesse per la sistematica eversione del concetto di supereroe realizzata negli anni Duemila. Diverse opere marciano in questo senso: negli anni '80 Il ritorno del cavaliere oscuro (1986) di Frank Miller mostra un Batman vecchio, violento, rancoroso e depresso, mentre *Watchmen* (1988-1990) di Alan Moore e Dave Gibbons, presenta un gruppo di eroi – inizialmente animati da puri sentimenti di giustizia – che si tramutano in psicopatici freddi, brutali, calcolatori; successivamente, superata la crisi economica che colpì DC e Marvel negli anni '90, sotto pressione è il modello di supereroe patriottico: Superman “muore” (ne *La morte di Superman*, 1992) o prende un “anno sabbatico”⁴⁰, e Capitan America si scontra con le leggi del Paese di cui indossa la bandiera (nella saga *Civil War*, 2006-2007). L'epilogo di tali processi è l'elaborazione del trauma sociale e politico generato dall'11 settembre 2001 che si concretizza nella narrazione della fallibilità dell'America: in 11/09/01 (2001), gli eroi del pantheon Marvel si radunano a Ground Zero per assistere alla loro stessa sconfitta. In *Kick-Ass* (2008), Mark Millar approfondisce la questione delle conseguenze della sparizione del supereroe classico nel mondo contemporaneo. Ciò che resta è uno scenario di miserie umane e culturali, in cui gli eroi attuali sono individui facilmente influenzabili o mentalmente instabili, animati da ideologie abbracciate superficialmente, che hanno scelto di ispirarsi alle icone supereroiche del fumetto senza averne, però, le caratteristiche etiche, epiche e fisiche (Tirino, 2017, pp. 76-77).

Il tono della narrazione è comunque leggero, ironico e mai eccessivamente cupo, anche se è evidente che “To be Continued” parli della generazione di Ghetti, la

⁴ Ibidem

generazione Y, e della condizione di passaggio che questa sta attraversando; delle evidenti crepe nel sistema economico, sociale e valoriale, e delle infinite possibilità di un universo ancora tutto da inventare. C'è di più, questo primo livello di lettura non basta per comprendere a pieno la narrazione portata avanti da Ghetti, sappiamo infatti che nel fumetto trovano uno spazio di rappresentazione miti, simboli della società, traumi derivati da mutazioni tecnologiche e mutazioni antropologico culturali, il fumetto è infatti una vera e propria *macchina del mito* capace di assimilare e tradurre nel proprio dispositivo la realtà esterna e le sue contraddizioni (Frezza, 1995). I grandi traumi sociali, derivati dagli innumerevoli snodi che l'umanità è costretta ad attraversare, sono così metabolizzati dalle forme e dalle narrazioni offerte dai dispositivi medialità che nutrono costantemente il nostro immaginario:

La costante catastrofe dei media, la crisi del regime televisivo, la previsione di nuovi assetti del sistema danno modo di vedere come le procedure di legittimazione e di mediazione simbolica tra individuo e società avvengano in forme diverse dal passato. Bisogna guardare nel cuore del processo che disegna «l'evoluzione delle forme di fantasmizzazione della realtà in relazione alle innovazioni tecnologiche». In altre parole, occorre svelare la qualità originale dell'apporto che la tecnologia, in specie quella delle comunicazioni, fornisce alle forme individuali e comunitarie della socializzazione (Frezza, 1995, p. 236).

Allora, il confronto tra diverse generazioni di supereroi in "To be Continued" ci parla non solo di una mutazione valoriale e sociale ma anche delle trasformazioni medialità e antropologiche a cui l'umanità sta andando incontro, a partire da *Milleniuman*, supereroe modellato sulla figura di Superman (padre di *Rouge*, una delle protagoniste del fumetto), che nei propri poteri e nel proprio atteggiamento incarna le certezze e la 'potenza' della società di primo Novecento, un «corpo collettivo [...], reso potente dai media e dalla tecnica, in cui l'individuo cerca e trova risorse di sopravvivenza e di affermazione» (Frezza, 2008, p. 120), ai *Soul team* maestri/antagonisti e metafora della crisi del supereroe e della riconfigurazione del panorama mediale avvenuta tra gli anni '50 e '60, fino al gruppo di giovani supereroi protagonisti pienamente calato nell'incertezza di un panorama eroico ormai svuotato di significato e trasformato in mero spettacolo (in assenza di supercriminali, i supereroi sono semplicemente star di uno show programmato in ogni minimo dettaglio e fatto da lotte ben recitate e diffuse al pubblico da ogni medium).

I nostri giovani eroi sono espressione perfetta dell'era postumana e postmoderna, dell'odierna stagione digitale in cui «tutte le forme di comunicazione tecnologica si rigenerano su un più alto livello di convergenza, implicando inedite mappe cognitive delle fasi traumatiche e globali del cambiamento [e la] presa di coscienza di un mutamento irreversibile è densa di incognite e richiede con urgenza complessive rifondazioni identitarie» (Frezza, 2013, p. 114). I superpoteri blandi, quasi alla portata di tutti, vissuti con estrema normalità, sono il riflesso di quei poteri tecnologici (che ieri sembravano enormi e destinati a trasportarci verso un'utopica tecno-democrazia), a disposizione di ognuno di noi, che hanno contribuito a creare un mondo in preda alla precarietà, una vita che è performance costante⁵, e un'informazione sempre più

⁵ La vita è una performance costante; siamo audience e performer allo stesso tempo; tutti siamo pubblico tutto il tempo. La performance, in tal senso, smette di essere un evento discreto (Abercrombie, Longhurst, 1998, 73).

minacciata dalle cosiddette fake news, dalla polarizzazione dell'opinione pubblica e dalla cyberbalcanizzazione; insomma oggi abbiamo poteri e possibilità che ieri sembravano impensabili ma come ci ha ben insegnato Stan Lee con i superpoteri arrivano anche superproblemi e *da grandi poteri derivano sempre grandi responsabilità*.

Un personaggio tra tutti incarna perfettamente il peso e il trauma delle trasformazioni antropologico-culturali a cui la nostra società va incontro, il limite sempre più sottile tra organico e inorganico, tra uomo e tecnologia è ben rappresentato da *Teo*, unico personaggio senza superpoteri ma capace di trasformare la sua passione per i gadget tecnologici in un'arma e in una fonte di conoscenza quasi illimitata; *Teo* è perennemente connesso al web e vive in un ambiente di realtà aumentata che gli consente di espandere se stesso e la propria sensorialità. A un certo punto della narrazione decide però di fondere il proprio cervello, la propria coscienza con la rete arrivando così a cedere parti della propria umanità; la perdita della parola lo costringerà a essere collegato a un televisore per poter comunicare attraverso spezzoni di trasmissioni televisive⁶. In questo personaggio, insomma, si celano tutte i rischi e le possibilità delle mutazioni che stiamo vivendo, «delle trasformazioni radicali della conoscenza e della cultura umana nell'epoca delle tecnologie che intervengono sulla vita fuori e dentro la sfera terrestre» (Frezza, 2008, p. 121).

I media e le tecnologie infatti non si limitano a produrre conoscenza ma funzionano anche a livello corporeo e affettivo, trasformano i nostri stati affettivi e cognitivi; come afferma Grusin (2017, p. 237): «la rimediazione dei nuovi media digitali ha lavorato nella direzione di portare i dispositivi medialità più vicini al nostro medium corporeo, coinvolgendoci direttamente in ciò che altrove ho definito la vita affettiva dei media».

“To be Continued” crea uno spazio di rappresentazione (digitale) perfetto in cui riversare i traumi di una società che a tentoni avanza alla ricerca di brandelli di felicità, e nello stesso tempo aggancia la propria narrazione a un immaginario fumettistico che continua a interrogare se stesso e a porsi «in modo quasi assillante, la domanda su quale forma, quale direzione simbolica e quale intensità drammatica assumerà nei prossimi anni la comunicazione a fumetti, investito da tali e tanti processi di profonda rigenerazione» (Frezza, 2017, p. 31).

Un fumetto di questo tipo – teso all'esplorazione del potenziale degli strumenti digitali e alla riflessione sull'attuale panorama mediale – non può non insistere sulla natura del proprio corpo virtuale capace di materializzarsi solo sullo spazio del web; al lettore, così, viene spesso ricordata, con vari espedienti, la natura digitale dell'opera. In effetti questo lavoro rientra perfettamente da quella che Bolter e Grusin (2000) definiscono doppia logica della rimediazione, quella dell'immediatezza trasparente e quella dell'ipermediazione. Questo particolare fumetto digitale risponde alla prima logica nel momento in cui scompaiono le vignette e la tipica griglia che classicamente seziona lo spazio della tavola e la narrazione.

Questa assenza offre al lettore una sensazione di immediatezza, una parte degli elementi del fumetto sembrano sparire favorendo, apparentemente, una relazione

⁶ Ghetti, L., “To be Continued” Stagione 3, Episodio 16. <http://tobecontinuedcomic.com/season-3/episode-16>

immediata tra utente e oggetto rappresentato. Nel secondo caso, invece, si tende a moltiplicare e a rendere visibili i segni della mediazione ponendo l'accento sul processo piuttosto che sull'oggetto rappresentato ed esibendo in maniera esplicita i mezzi rappresentativi. Per esempio si mette in evidenza l'interattività del mezzo nell'episodio 3 del prologo permettendo al lettore di interagire con i personaggi alle prese con il test di ingresso per la scuola di supereroi (semplicemente spostando il puntatore del mouse sui vari personaggi)⁷, oppure simulando una pagina facebook che l'utente può tranquillamente scorrere fino ad arrivare a leggere persino i messaggi privati che i protagonisti si scambiano⁸, la presenza di blog⁹, di smartphone di cui possiamo esplorare gli schermi¹⁰, di pagine di wikipedia costruite ad hoc¹¹, non fanno altro che esaltare e ricordare al lettore la natura digitale del fumetto che tramite questi 'intermezzi' prova a esplorare territori narrativi nuovi mettendo in crisi la propria forma mediale, la propria riconoscibilità, e la stessa essenza del fumetto. La vena sperimentale di Ghetti trasporta infatti i comics in territori narrativi ibridi e di difficile catalogazione, i confini che separavano fumetto, media audiovisivi e narrazioni digitali (dalle pagine social alle enciclopedie virtuali ecc.), si fanno labili e indefiniti; il fumetto cerca di legarsi alle tecnologie dispiegate dal digitale nella ricerca di un luogo in cui provare a creare un linguaggio nuovo e una narrazione più potente in grado di simulare l'ambiente mediale (e le narrazioni che popolano i suoi spazi) in cui siamo quotidianamente immersi.

Non è possibile nessuna soluzione di compromesso con il mondo dell'editoria, si tratta di un'opera che può vivere solo sulla rete e che in nessun modo può aspirare a trasformarsi in un volume stampato, il legame affettivo ed emozionale che si crea con un pubblico in grado di generare e amplificare audience può poi portare a entrare nel mondo dell'editoria con maggiore consapevolezza dei propri mezzi e del proprio peso sulla scena fumettistica. Non è un caso se, dopo alcuni albi autoprodotti ("Millennials: Born to be Heroe") in collaborazione con Claudia "Nùke" Razzoli e legati all'universo di "To be Continued", nel 2018 Ghetti arriva a pubblicare con una delle più importanti case editrici italiane (la Coconino Press) "Dove non sei tu" un fumetto in cui l'influenza dell'esperienza digitale è forte e che sta avendo un buon successo pubblico. L'esperimento di Ghetti di certo non può dirci con certezza quale sarà la strada che il fumetto potrà percorrere sui dispositivi digitali, e non è detto che non si tratti di un vicolo cieco senza possibili sbocchi evolutivi, ma un sentiero è stato tracciato e alcune delle potenzialità narrative nascoste nel web sono state svelate; non ci resta che aspettare per vedere cosa ci riserverà il futuro del medium e in quali luoghi questo potrà continuare ad accompagnare le nostre vite.

⁷ Ghetti, L., "To be Continued" Stagione 0, Episodio 3. <http://tobecontinuedcomic.com/season-0/episode-3>

⁸ Ghetti, L., "To be Continued" Stagione 1, Episodio 4. <http://tobecontinuedcomic.com/season-1/episode-4>

⁹ Ghetti, L., "To be Continued" Stagione 1, Episodio 22. <http://tobecontinuedcomic.com/season-1/episode-22>

¹⁰ Ghetti, L., "To be Continued" Stagione 1, Episodio 36. <http://tobecontinuedcomic.com/season-1/episode-36>

¹¹ Ghetti, L., "To be Continued" Stagione 1, Episodio 36 <http://tobecontinuedcomic.com/season-2/episode-9>

Bibliografia

Abercrombie, N., Longhurst, B. (1998). *Audience: A sociological Theory of Performance and Imagination*. London: Sage.

Abruzzese, A. (2007). *La grande scimmia. Mostri, vampiri, automi, mutanti: l'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema all'informazione*. Roma: Sossella editore.

Abruzzese, A., Mancini, P. (a cura di) (2007). *Sociologie della comunicazione*. Roma-Bari: Laterza.

Barbieri, D. (2011). *Guardare e leggere. La comunicazione visiva dalla pittura alla topografia*. Roma: Carocci.

Barbieri, D. (2017). *Semiotica del Fumetto*. Roma: Carocci.

Bentivegna S., Boccia Artieri G. (2019). *Le teorie delle comunicazioni di massa e la sfida digitale*. Bari-Roma: Laterza.

Boccia Artieri, G. (2012). *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*. Milano: Franco Angeli.

Bolter, J.D., Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press. (Trad.it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Milano: Guerini, 2002).

Brancato, S. (1994). *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*. Roma: Datanews.

Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society*. Oxford: Blackwell. (Trad.it. *La nascita della società in rete*. Milano: Egea, 2008).

Colombo, F. (2013). *La rivoluzione che aspettiamo (come teorici della comunicazione)*. *Mediascapes journal*, 1.

Fresnault-Deruelle, P. (1976). *Du linéaire au tabulaire*. *Communications*, 24, 7-23.

Frezza, G. (1995). *La macchina del mito: tra film e fumetti*. Scandicci: La Nuova Italia.

Frezza, G. (2008). *Le carte del fumetto. Strategie e ritratti di un medium generazionale*. Napoli: Liguori.

Frezza, G. (2013). *Dissolvenze. Mutazioni del cinema*. Latina: Tunué.

- Frezza, G. (2017). *Nuvole mutanti. Scritture visive e immaginario dei fumetti*. Milano: Meltemi.
- Frezza, G. (2018). *Fumetti, anime del visibile*. Napoli: Alessandro Polidoro Editore.
- Grusin, R. (2017). *Radical Mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*. Cosenza: Luigi Pellegrini Editore.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press. (Trad. it. *Cultura convergente. Dove collidono I vecchi e i nuovi media*. Milano: Apogeo, 2007).
- Jenkins, H. (2008). *Fan, bloggers e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Milano: Franco Angeli.
- Maigret, E., Stefanelli, M. (a cura di) (2012). *La bande dessinée: une médiaculture*. Parigi: Armand Colin.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics. The Invisible Art*, Northampton: Kitchen Sink Press. (Trad. it. *Capire il Fumetto. L'arte Invisibile*, Torino: Pavesio, 1996).
- Page, R., Thomas, B. (eds) (2011). *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. London: Lincoln
- Pecchinenda, G. (2009). *La narrazione della società: appunti introduttivi alla sociologia dei processi culturali e comunicativi*. S. Maria C.V.: Ipermedium libri.
- Pellitteri, M. (1998). *Sense of comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto*. Roma: Castelvechi.
- Stefanelli, M. (2006). *Un medium allo specchio. Continuità e discontinuità culturali nel fumetto contemporaneo*. In Colombo, F., Stefanelli, M. (a cura di). *Fumetto International. Trasformazioni del fumetto contemporaneo*. Roma: Drago.
- Tirino, M. (2017). *Nuvole e pixel. Per una lettura sociologica del fumetto sperimentale contemporaneo*. In A. Santoro, L. Bifulco (a cura di), *Sguardi dalle scienze sociali*. Santa Maria Capua Vetere: Funes/Ipermedium.
- Toffler, A. (1980). *The Third Wave*. New York: Bantam Books.