



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Lingue, culture e società dell'Asia e
dell'Africa mediterranea

Tesi di Laurea

–

Šubēk Lubēk di Dīnā
Muḥammad: come il graphic
novel racconta l'Egitto post-
2011

Ca' Foscari
Dorsoduro 3246
30123 Venezia

Relatore

Ch. Prof. Patrizia Zanelli

Laureanda

Bianca Bernardi
Matricola 989233

Anno Accademico

2018 / 2019

INDICE

| | |
|---|-----------|
| مقدمة | 4 |
| Introduzione | 7 |
| | |
| 1. Il fumetto e il graphic novel | 10 |
| 1.1 Definizioni | 12 |
| 1.1.1 Il medium | 12 |
| 1.1.2 Il formato e il genere..... | 15 |
| 1.1.3 Il fumetto e la <i>graphic narrative</i> | 16 |
| 1.1.4 Il graphic novel | 20 |
| 1.2 Il linguaggio del fumetto | 23 |
| 1.2.1 Il testo e l'immagine | 23 |
| 1.2.1.2 Il rapporto tra testo scritto e immagine | 27 |
| 1.2.2 <i>Generic promptings</i> e paratesti | 28 |
| 1.2.3 La vignetta e la pagina | 29 |
| 1.2.4 La sequenza..... | 31 |
| 1.2.5 L'ordine degli eventi..... | 32 |
| 1.2.6 Il narratore..... | 33 |
| 1.2.7 La focalizzazione e la prospettiva..... | 34 |
| | |
| 2. Il fumetto e il graphic novel in Egitto | 37 |
| 2.1 Breve storia del fumetto | 37 |
| 2.1.1 Le origini..... | 37 |
| 2.1.2 Il XIX secolo: nascita del fumetto moderno..... | 38 |
| 2.1.3 I principali focolai di sviluppo del fumetto nel mondo..... | 38 |
| 2.1.4 Storia del fumetto nel mondo arabo | 41 |
| 2.1.4.1 Le influenze: arte e caricatura | 41 |
| 2.1.4.2 Fumetti per bambini | 45 |
| 2.1.4.3 Fumetti per adulti | 50 |
| 2.1.4.4 Il 2011: Comix e Rivoluzione | 53 |
| 2.2 Il fumetto in Egitto oggi | 57 |
| 2.2.1 Riviste e antologie..... | 58 |
| 2.2.1.1 TūkTūk..... | 58 |

| | |
|--|------------|
| 2.2.1.2 Kawkab al-Rasamīn | 61 |
| 2.2.2 Progetti online..... | 61 |
| 2.2.3 Graphic novel..... | 63 |
| 2.2.4 Principali temi trattati | 66 |
| 2.2.5 L'apparato: editoria, accademia, eventi | 68 |
| 2.2.6 La lingua | 71 |
| 3. Šubēk Lubēk e l'Egitto post-2011 | 73 |
| 3.1 L'Egitto post-2011 nella produzione culturale coeva..... | 73 |
| 3.1.1 La satira..... | 78 |
| 3.1.2 Fantasy e distopia..... | 79 |
| 3.2 Šubēk Lubēk..... | 80 |
| 3.2.1 L'autrice..... | 80 |
| 3.2.2 Šubēk Lubēk: la trilogia..... | 84 |
| 3.2.3 Šubēk Lubēk: al-Ġuz' al-Awal | 85 |
| 3.2.3.1 Sinossi | 85 |
| 3.2.3.2 Il tempo | 86 |
| 3.2.3.3.L'intreccio | 87 |
| 3.2.3.4 I personaggi | 93 |
| 3.2.3.4.1 I protagonisti..... | 93 |
| 3.2.3.4.2 Gli antagonisti..... | 96 |
| 3.2.3.4.3 I personaggi secondari | 99 |
| 3.2.3.5 Il narratore | 100 |
| 3.2.3.6 Lo stile..... | 105 |
| 3.2.3.7 Il testo e l'immagine..... | 107 |
| 3.2.3.8 <i>Generic promptings</i> e paratesti | 110 |
| Conclusioni..... | 113 |
| Bibliografia | 116 |
| Sitografia | 120 |

مقدمة

هذه رسالة الماجستير تهدف إلى تحليل الرواية المصورة "شبيك لبيك" للمؤلفة المصرية دينا محمد يحيى.

"شبيك لبيك" الجزء الأول من ثلاثية تقع أحداثها في عالم خيالي حيث يستطيع الناس أن يبيعوا ويشتروا أمنيات معبئة في زجاجات أو علب. ولكن تلك الأمنيات متفاوتة في جودتها فمنها أمنيات من الدرجة الأولى وسعرها غال لأنها تحقق معظم أمنيات المتمني، وأمنيات من الدرجة الثانية وأمنيات من الدرجة الثالثة وهي الأرخص والأخطر لأنها تغدر بالمتمني.

كل جزء من الثلاثية يتناول قصة أمنية من الأمنيات الثلاث التي تباع في كشك في القاهرة.

"شبيك لبيك" هو الجزء الأول ويروي حكاية عزيزة وهي أرملة من الطبقة العاملة التي تقرر شراء أمنية من الدرجة الأولى لتحقيق حلم زوجها عبده المتوفي وقد كان يحلم بامتلاك سيارة مرسيدس. فبعد أن عملت لوقت طويل وفرت النقود التي تحتاجها لتدفع الأمانة، تنجح عزيزة في شراء الأمانة، ولكن يتم القبض عليها واتهامها ظلماً بسرقة الأمانة. وفي الحقيقة كانت الحكومة تريد الاستيلاء على أمنيتها وتحاول إقناعها بالتخلي عنها.

تقع أحداث "شبيك لبيك" في عالم سريالي ولكن خلفه تظهر صورة الحياة اليومية بعد فشل ثورة ٢٠١١ وبعد استيلاء نظام عبد الفتاح السيسي العسكري عام ٢٠١٣ على الحكم في مصر.

تؤكد الكاتبة هذا التفسير في الغلاف الخلفي للكتاب: «تخيل عالم زي عالمناء، في بلد زي بلدنا، انما الفرق الوحيد انك ممكن تببيع و تشتري أمنيات. هذه هي قصة "شبيك لبيك".»

هذا العمل نموذج من عدد الأعمال القصصية المنشورة في مصر بعد ٢٠١١ تستخدم السخرية أو الخيال لإيصال نقد مجتمعي.

كما تعرض بعض الأبحاث عن الأدب الشعبي المصري، كثير منها روايات ديستوبيا التي تبندع مجتمعات مستقبلية ظالمة لتتكلم عن ظلم الحاضر، مثل "عطار د" لمحمد ربيع

(٢٠١٤) او "الطابور" لبسمة عبد العزيز (٢٠١٣) أو الرواية المصورة "أيلو" لمصطفى يوسف (٢٠١٦).

بالإضافة الى ذلك، تُستخدَم السخرية في أعمال الأدب الساخر مثل "رحلتي من الشك للشك برضوه" لمصطفى شهاب (٢٠١٥) أو "وقائع مسروق بن مسروق" لمحمد منير (٢٠١٦) لتتناول مشاكل المواطنين العاديين في التعامل مع السلطة والمؤسسات العامة.

مع ذلك "شبيك لبيك" ليست فقط رواية، بل هي رواية مصورة ولا بدّ أن نأخذ هذه الناحية بعين الاعتبار في تحليل بنائها السردية فقبل التحليل يجب أن نحدد ما هو الكوميك و ما هي الرواية المصورة.

بدأ باحثو نظرية السرد في العقدين الأخيرين في دراسة "السرد الجرافيكى" ليفهموا كيف تُبنى القصص في هذا الوسيط الذي يجمع بين النص والصورة و له خصائص مختلفة من وسائل أخرى كالنص المكتوب، السينما أو الموسيقى. أيضاً الرواية المصورة نوع معين من الكوميك تختلف عن القصص المصورة للأطفال أو الكاريكاتير الساخرة التي تُنشر في الجرائد فلا بدّ أن نحددها.

بدأت البحث عن الكوميك مؤخراً لأنّ هذا الوسيط كان يعتقد بأنه موضوع للأطفال غير مستحق بالإهتمام الجامعي، وبالعكس هو فن معقد يسمى الفن التاسع.

رغم أنها توجد أمثلة قديمة من هذا الفن ترجع حتى الى مصر القديمة، نشأ الكوميك الحديث في القرن التاسع عشر و تطور أولاً في فرنسا وبلجيكا والولايات المتحدة الأمريكية واليابان.

ولكن تاريخ الكوميك طويل ومهم في العالم العربي أيضاً وخصوصاً في مصر حيث يرتبط بتقليد الكاريكاتير الساخرة. تتعدد مثال السخرية في الأدب والشعر العربي القديم كالهجاء والمقامات، ولكن الأمثلة الأكثر شيوعاً للسخرية موجودة في الرواية الشفهية كالنكتة.

نشأ في مصر الكاريكاتير الساخر الأول في القرن التاسع عشر في الجريدة الساخرة "أبو نظرة زرقاء" ليعقوب صنوع وأصبح من ذلك الوقت فناً مستخدماً كثيراً لشرح الوضع الإجتماعي بالتهكم.

وفي القرن العشرين انتشر الفن التاسع في العالم العربي عبر مجلات الأطفال مثل "سمير" و"ماجد" و"بساط الريح"، التي نشرت مترجمات الكوميك الأجنبية مثل "تان تان" و"سوبرمان" و"ميكى" وأيضاً قصص مصورة لمؤلفين عرب مثل محي الدين اللباد، الذي يعتبر الأب الكوميك العربي.

ظهرت أول قصة مصورة للراشدين في التسعينات في لبنان بقلم رسام جاد (جورج خوري) ولكن نُشرت أول رواية مصورة باللغة العربية في عام ٢٠٠٨ في مصر وهي "مترو" لمجدي الشافعي. في ٩ يناير ٢٠١١ نشرت أول حلقة من "توك توك" وهي أول مجلة مصرية للراشدين. بعد أسبوعين انطلقت ثورة ٢٥ يناير التي أثارت موجة الإبداع الفنية وحرية التعبير الكبيرة فمن ذلك الوقت نشأت قصص مصورة كثيرة ومتنوعة، من مختارات مثل "أوتوستراد" و"خارج السيطرة" ومجلات مثل "جراج" وسلسلات منشورة رقمياً مثل "قاهرة" لدينا محمد وروايات مصورة مثل "تأثير الجراد" لحنان الكرارجي.

قتنتج "شبيك لبيك" في هذا المحيط الفني وهي استلهمت من تقليد فني الكريكاتير المصري ومن الأدب الشعبي العربي وتستخدم تقنيات سردية الفن التاسع لبناء قصة بسيطة ومؤثرة تتناول حادثة شخصية خيالية في عالم خيالي وفي نفس الوقت مشاكل الكثير من المواطنين العاديين في مصر اليوم.

INTRODUZIONE

L'oggetto di questa tesi è il graphic novel *Šubēk Lubēk* pubblicato dall'autrice egiziana Dīnā Muḥammad Yaḥyà nel 2018. Il genere della narrativa a fumetti per adulti, a cui appartiene quest'opera, costituisce un argomento di ricerca interessante, perché il suo sviluppo è piuttosto recente in Egitto e nel mondo arabo in generale, dove non ha ancora ricevuto il riconoscimento e la notorietà meritati. Se in Europa i principali centri di studio del fumetto, le case editrici e i concorsi dedicati alla valutazione delle opere appartenenti a questo genere narrativo-fumettistico hanno cominciato a interessarsi anche alla produzione in lingua araba, in Italia l'interesse per questa stessa produzione del mondo arabofono è ancora agli albori. Infatti, l'unico graphic novel tradotto dall'arabo e pubblicato in un'edizione italiana è *Mitrū* di Maḡdī al-Šāfi¹, un'opera che ha avuto una certa risonanza a livello internazionale per via della vicenda giudiziaria che ha coinvolto l'autore e di cui parlerò nel secondo capitolo. Per il resto, le opere a fumetti che vengono pubblicate in Italia arrivano sull'onda del successo riscontrato in paesi terzi come la Francia e il Belgio e si tratta quindi perlopiù dei lavori di autori libanesi o maghrebini che scrivono in francese.

D'altra parte, non si può dire che il graphic novel egiziano riceva molta attenzione nemmeno a livello locale. Come cercherò di mostrare nel secondo capitolo, in Egitto non si può ancora parlare del graphic novel come di un genere “popolare”, poiché il mercato editoriale del fumetto è ancora un mercato di nicchia e la sua diffusione resta limitata a certi ambienti colti urbani. Per buona parte della popolazione egiziana, infatti, quando si parla di fumetti, ci si riferisce ai fumetti per bambini, inclusi quelli delle riviste di origine straniera, come *Superman* e *Mikī*, e di quelle locali, come *Sindibād* e *Samīr*.

Dedicherò il primo capitolo a presentare il genere narrativo in oggetto, definito in arabo perlopiù con il termine *riwāya muṣawwara* (“romanzo illustrato”), e gli strumenti a disposizione per analizzare le opere che vi rientrano. Comincerò definendo i concetti di “medium”, di “genere” e di “formato”, spiegandone le differenze e indicando i principali studi sull'argomento, come *Understanding Comics: The Invisible Art*, pubblicato nel 1993 dal fumettista e teorico del fumetto statunitense Scott McCloud. Come vedremo, infatti, questi concetti servono a comprendere la differenza fondamentale tra il medium del fumetto e il genere – o formato – del graphic novel. L'insieme di queste informazioni serve a introdurre la seconda sezione del capitolo, nella quale mi interrogo sugli elementi di cui tenere conto, per analizzare un genere come il graphic novel che ha caratteristiche peculiari, prima fra tutte

¹ Edizione italiana: El Shafee, Magdy, *Metro*, Fagnano Alto, Il Sirente, 2010.

l'interazione costante tra immagine e testo. Per farlo, mi baso sugli studi sull'argomento apparsi in numeri monografici di riviste scientifiche come *Modern Fiction Studies* e *SubStance*, entrambe pubblicate dalla John Hopkins University Press. Per analizzare la produzione di questo genere narrativo, infatti, devo anzitutto individuare gli strumenti e i metodi consoni a farlo. Solo una volta identificati tali strumenti e metodi, si potrà cercare di applicarli all'analisi di un romanzo a fumetti in arabo.

Nel secondo capitolo, propongo una ricostruzione della storia del graphic novel egiziano, situandola nell'ambito più ampio della storia del fumetto. Una delineazione sintetica dello sviluppo di quest'ultimo è, infatti, offerta nella prima sezione, in cui parto dalla storia del fumetto nei principali centri del suo sviluppo (Stati Uniti, Francia, Belgio e Giappone), per poi passare ad analizzarne la nascita nel mondo arabo, e specialmente in Egitto, portando l'attenzione su tre ambiti: la caricatura satirica, il fumetto per bambini e quello per adulti. Passerò poi al contesto egiziano contemporaneo, descrivendo l'ambito sociale e il campo artistico-letterario in cui queste opere si inseriscono. Nella seconda sezione del capitolo, spiego, infatti, come, in Egitto, il fumetto si sia sviluppato grazie a un nutrito gruppo di artisti, che a partire dal 2011 si sono organizzati in collettivi per far fronte alle difficoltà di avviare progetti editoriali dispendiosi e innovativi. Oltre a citare e descrivere il lavoro dei principali collettivi e autori, cercherò di delineare i temi ricorrenti che li accomunano, come l'importanza dello spazio urbano nella loro ispirazione artistica e l'attaccamento ai temi sociali. Cercherò anche di delineare la situazione di quello che il sociologo Luc Boltanski in un articolo del 1975² sul campo sociale del fumetto francese, ha chiamato l'*appareil*, ossia l'insieme di tutti gli attori che lo compongono: le riviste letterarie, gli editori, il pubblico, l'apparato accademico, i festival e i premi letterari. Per strutturare questa analisi mi baso sui dati raccolti dalla letteratura esistente sull'argomento e in particolare dagli studi ad opera di Georges Khoury e Lina Ghaibeh e il prezioso materiale fornito dalla Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image di Angoulême, in collaborazione con la Mu'taz and Rada Sawwaf Arab Comics Initiative della American University of Beirut.

Avendo ormai presentato il contesto in cui si inserisce il graphic novel e fissato le metodologie di analisi delle opere rientranti in tale genere, nel terzo capitolo porterò l'attenzione sull'oggetto specifico della tesi: il racconto dell'Egitto post-2011 nella produzione culturale egiziana, e in particolare in *Šubēk Lubēk*, che, come già accennato, è stato pubblicato nel 2018 da Dīnā Muḥammad. La storia che si delinea in questo graphic

² Boltanski, Luc, "La constitution du champ de la bande dessinée", *Actes de la recherche en sciences sociales*, Vol. 1, N. 1, Janvier 1975, pp. 37-59.

novel è ambientata in un mondo situato a metà strada tra realtà e fantasia. Si tratta, infatti, dell'Egitto, come dimostrano i frequenti riferimenti culturali, ma di un Egitto situato in una dimensione parallela, in cui i cittadini possono comprare delle bibite magiche che li aiutano a realizzare i propri desideri. L'ipotesi proposta nell'analisi di quest'opera è che l'autrice abbia scelto di usare l'elemento fantastico per mascherare una dura critica nei confronti della situazione politica e sociale dell'Egitto dopo la cosiddetta "Rivoluzione del 25 Gennaio", esplosa nell'ambito della "Primavera Araba" del 2011 e che è stata tradita definitivamente dal colpo di Stato militare del 3 luglio 2013.

Come dimostrano i contributi apportati da diversi arabisti a uno studio pubblicato nel 2016 dal *Journal of Arabic and Islamic Studies*³, la produzione culturale egiziana a cinque anni dalla rivoluzione fallita lasciava trasparire il forte senso di pessimismo e rassegnazione che pervadeva una parte della popolazione, specialmente le generazioni più giovani. Inoltre, mostrava la diffusione di opere che usavano la satira, la fantasia o la distopia per esprimere un messaggio di critica politica senza sottoporsi al rischio di censura e di arresto. Dopo aver descritto alcune delle opere che testimoniano questa tendenza, aggiungerò alla lista *Šubēk Lubēk*, mostrando come si inserisca in questa produzione mascherando la propria aspra critica al regime militare dietro a un'atmosfera da favola. Inoltre, tramite l'analisi delle tecniche di *graphic narrative* utilizzate da Dīnā Muḥammad nella costruzione della storia, metterò in luce un aspetto interessante delle potenzialità specifiche che la lingua araba offre al fumetto. Infatti, trattandosi di un medium che si basa sulla relazione tra immagine e testo, la mia ipotesi è che questa stessa relazione possa acquisire significati e caratteristiche molto particolari nell'ambito di una cultura in cui il confine tra testo e immagine è spesso sottile. Mi riferisco a una forma d'arte che ha conosciuto uno sviluppo importante nel mondo arabo-islamico: la calligrafia. Infatti, traendo ispirazione dall'arte della calligrafia islamica l'autrice di *Šubēk Lubēk* riesce a fare un uso inedito e interessante di una tecnica di combinazione tra testo e immagine, definita da alcuni studiosi di *graphic narrative* come "montaggio"⁴.

³ Guth S., Chiti, E. (eds.), *Cultural Codes and Arrays in Arab Everyday Worlds. Living 2016 – How it felt to live in the Arab world five years after the "Arab Spring"*, Proceedings of a workshop, held at the Department for Cultural Studies and Oriental Languages (IKOS), University of Oslo, Norway, May 29-30, 2, Special Dossier, *Journal of Arabic and Islamic Studies*, 16, 2016, pp. 221-338, http://www.lancaster.ac.uk/jais/volume/docs/vol16/v16_09_living2016-pdf, (data d'accesso: 20/05/2019).

⁴ Cfr. McCloud, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, Harper Collins, 1993, p. 27; Rippl, G. and Etter, L., "Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative", in Stein, D. and Thon, J.-N., *From Comic Strip to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, De Gruyter, pp. 204 – 213.

CAPITOLO 1

Il fumetto e il graphic novel

Per analizzare l'opera *Šubēk Lubēk* di Dīna Muḥammad, oggetto di questa tesi, è necessario prima di tutto comprendere che cosa si intende per 'graphic novel' e in cosa quest'ultimo si differenzia da quanto definito come 'fumetto'. Infatti, comunemente questi due termini sono utilizzati indifferentemente, ma chi si inoltra più a fondo nell'argomento scopre presto che si tratta di due cose ben distinte.

Il fumetto è una forma d'arte che ha origini lontane – di cui si parlerà più dettagliatamente nel secondo capitolo –, ma solo negli ultimi decenni del XX secolo è diventato oggetto di diversi studi accademici che hanno permesso di darne una definizione e di indagarne in maniera approfondita le potenzialità narrative.

Se oggi considerare il fumetto come una forma d'arte è una pratica ormai condivisa negli studi specializzati sull'argomento, si tratta tuttavia di un'idea piuttosto recente. Basti osservare la seguente frase contenuta nella voce «fumetto» del vocabolario Treccani⁵:

In tono spreg., il termine è frequente, in similitudini o come elemento di confronto, per riferirsi a opera narrativa, teatrale, cinematografica, televisiva, che presenti i caratteri propri e deteriori dei romanzi a fumetti: questo film è un vero e proprio f.; letteratura ridotta al livello dei fumetti.

A partire dagli anni 1980, alcuni fumettisti hanno cominciato a rivendicare la dignità del proprio lavoro, pubblicando opere dall'approccio critico volte a delineare le caratteristiche, gli strumenti e le potenzialità del fumetto con l'esplicito obiettivo di richiedere maggiore considerazione per una forma d'arte storicamente sottovalutata⁶. Will Eisner ha raccolto nel volume *Comics and Sequential Art*, del 1985, una serie di saggi pubblicati precedentemente sulla rivista *Spirit* e derivati dalla propria esperienza di insegnamento alla School of Visual Arts di New York, creando un manuale di lettura e creazione dei fumetti inedito. Qualche anno più tardi, nel 1993, il collega Scott McCloud ha ripreso il suo lavoro dando vita al primo testo critico sul fumetto sotto forma di fumetto, *Understanding Comics: The Invisible Art* – l'opera è una sorta di meta-fumetto, in cui l'autore usa il medium del fumetto per riflettere su di esso. Questi due volumi hanno una rilevanza particolare perché sono stati fra i primi a richiamare l'attenzione sull'argomento.

⁵ Cit. "Fumetto", in *Vocabolario Treccani*, <http://www.treccani.it/vocabolario/fumetto>, (data d'accesso 11/04/2019).

⁶ Cfr. Eisner, Will, *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press, 1985, p. 5.

Nei decenni successivi gli appelli lanciati dai due accademici statunitensi sono stati raccolti da vari studiosi di narratologia, una disciplina che a sua volta stava subendo una trasformazione e ampliando i propri orizzonti. Infatti dalla coniazione del termine *narratologie* ad opera di Tzvetan Todorov e dalle prime fondamentali teorie strutturaliste come quella esposta da Gérard Genette in *Figures III*, concentrate su una narrativa esclusivamente verbale, la narratologia stessa ha fatto molta strada⁷. Con la nascita delle correnti post-strutturaliste e dei *cultural studies* sono sorte le teorie più svariate, che hanno adottato approcci allo studio della narrativa diversi da quello linguistico, dando vita a sottodiscipline come la narrativa femminista, la narrativa psicoanalitica e quella post-coloniale. Inoltre, alcuni studiosi hanno esplorato nuove strade, ampliando il corpus di studio anche a opere di narrativa realizzate in media diversi dal testo scritto – come, tra gli altri, la *conversational narrative*, o la narrazione cinematografica – e dando vita a quella che viene chiamata *transmedial narratology*⁸. È nell'ambito di quest'ultima – grazie anche al successo di graphic novel come *Maus* di Art Spiegelman⁹, capaci di mostrare un uso sapiente e complesso del linguaggio del fumetto – che si è sviluppato un crescente interesse scientifico verso questa forma narrativa, dando vita a un campo accademico sempre più ampio all'interno del quale si è sviluppata la recente proliferazione di teorie narrative applicate al fumetto a cui si farà riferimento in questo capitolo.

Tra le pubblicazioni sull'argomento si possono citare il primo numero monografico sul fumetto, pubblicato nel 2006 dalla rivista di narrativa moderna e contemporanea *Modern Fiction Studies*, il numero *Graphic Narratives and Narrative Theory* pubblicato nel 2011 dalla rivista *Substance*, e il volume *From Comic Strips to Graphic Novels*, pubblicato da De Gruyter nel 2013.

Si potrà notare che il materiale scientifico consultato per comporre questo capitolo è per lo più di origine europea o nord-americana, nonostante l'elaborato si occupi di analizzare un graphic novel in lingua araba. Infatti, se gli studi sul fumetto sono ancora agli albori in tutto il mondo, quest'affermazione è ancor più vera quando si parla del mondo arabo, nonostante il crescente interesse verso il fumetto da parte delle università dei paesi arabi, rappresentato in particolare dal progetto Mu'taz and Rada Sawwaf Arabic Comics Initiative della American University di Beirut. Non si è potuto trovare, dunque, un corpus sostanziale di saggi di analisi

⁷ Cfr. Herman, David, "Histories of Narrative Theory (I): A Genealogy of Early Developments", in Phelan, J. and Rabinowitz, P. J., *A Companion to Narrative Theory*, Oxford, Blackwell Publishing, 2005, pp. 19 – 22.

⁸ Per un'analisi più approfondita della storia della narratologia, si veda: Herman, David, *Histories of Narrative Theory (I)*, pp. 19 – 35; Fludernik, Monika, "Histories of Narrative Theory (II): From Structuralism to the Present", in Phelan, J. and Rabinowitz, P. J., *A Companion to Narrative Theory*, Oxford, Blackwell Publishing, 2005, pp. 36 – 59.

narratologica in lingua araba o su opere in lingua araba. Tuttavia, esistono maggiori risorse di questo tipo su aspetti storici, politici e sociologici legati al mondo del fumetto nei paesi arabi, molte delle quali sono state consultate per la redazione del secondo capitolo. D'altra parte, come sottolinea Scarsella nella sua riflessione sull'importanza degli idiocanoni nell'analisi dei fenomeni letterari contemporanei, è rischioso approcciarsi alla produzione fumettistica facendo riferimento a un supposto canone universale che non tenga conto delle specificità del contesto e del genere all'interno di cui si colloca ogni opera, perché ciò tende a penalizzare il contributo delle cosiddette letterature minori¹⁰. Tenuto conto di questo aspetto e consapevole della non universalità degli studi consultati, cercherò di esporre in questo capitolo una serie di teorie sulle possibilità espressive tipiche del fumetto che sembrano essere interessanti ai fini dell'elaborato.

Prima di arrivare a farlo, tuttavia, mi occuperò di riportare le definizioni che sono state date del fumetto e del graphic novel, partendo da un'analisi preliminare dei concetti di 'medium', di 'formato' e di 'genere' nell'ambito della narrativa. Una volta esposti questi concetti, offrirò una panoramica su quello che viene spesso definito come "il linguaggio" del fumetto, un vero e proprio codice dotato di una grammatica propria – anche se questa analogia linguistica tipica di una narratologia strutturalista è contestata da alcuni autori¹¹ –, che è necessario conoscere e comprendere quando ci si propone di analizzare un graphic novel.

1.1 Definizioni

1.1.1 Il medium

Definire il concetto di medium è un'operazione tutt'altro che scontata. Consultare alcuni dizionari italiani può offrirci uno spunto per cominciare a riflettere sull'argomento. Se fra le varie definizioni proposte dai dizionari Zingarelli e Devoto-Oli troviamo i termini "mezzo espressivo" o "materiale artistico", il dizionario Treccani parla invece di "veicolo di messaggio". Queste definizioni ci permettono di intuire quanto la categoria dei media sia, dunque, vasta e possa essere usata per definire un lungo elenco di contenitori, che può variare a seconda della prospettiva privilegiata, dell'ambito di studio e del contesto analizzato. Un elenco che spazia dai mezzi espressivi più antichi come la scrittura, l'immagine, l'oralità e la musica, alle forme di rappresentazione di un contenuto come la letteratura, la fotografia, la

¹⁰ Cfr. Scarsella, Alessandro, "Canone e idiocanone nello studio del fumetto (con una nota sulla trasposizione visiva di *Válka s mloky* di K. Čapek)", in D'Amico, T., Bílek, P. A., Machátová, L., Foret, M., *La memoria a fumetti. Studi sul fumetto, la storia e la memoria*, Mantova, Universitas Studiorum, 2016, pp. 11 – 28.

¹¹ Cfr. Horstkotte, Silke, "Zooming In and Out: Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds", in Stein, D. and Thon, J.-N., *From Comic Strip to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013, pp. 27 – 48.

pittura e il teatro, ai veri e propri materiali usati per produrre forme d'arte come la carta e la ceramica, o ancora i supporti di trasmissione dei messaggi come la stampa, la radio, la televisione e il cinema. Nel nostro caso, occupandoci dell'analisi del fumetto, dovremo fare riferimento all'ambito letterario e, nello specifico alla narrativa, e cercare di comprendere, dunque, come si delinea la definizione di medium, quando è applicata ai mezzi espressivi che veicolano contenuti narrativi.

Secondo Mary-Laure Ryan, una dei curatori della *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, la definizione di 'medium' presenta due accezioni rilevanti nell'analisi narratologica¹². La prima è quella che fa leva sul ruolo di trasmissione del messaggio da parte del medium, come nel caso delle diverse tecnologie di trasmissione dei messaggi oggi definite come *mass media*. La seconda accezione è quella che porta l'attenzione sull'aspetto semiotico del medium come strumento di elaborazione di un messaggio, di un significato. Questa seconda accezione è quella che ci porta a definire media mezzi espressivi come la lingua, il suono, l'immagine, il movimento. In certi casi, un contenuto può essere prodotto tramite l'uso di un medium (es. la scrittura), per poi essere codificato e trasmesso tramite un altro medium (es. la televisione).

Partendo dal presupposto che lo stesso contenuto narrativo, ossia la stessa storia, può essere dunque prodotto o trasmesso tramite diversi contenitori, si pone il problema dell'influenza che il contenitore esercita sul contenuto. Fin dalla sua nascita la narratologia si è dovuta confrontare con questo quesito e diverse risposte sono state date. Secondo David Herman, le diverse teorie sulla dipendenza o l'indipendenza della storia dal medium tramite il quale è narrata, si possono collocare su due poli che chiama rispettivamente tesi e antitesi¹³. La tesi è rappresentata dalle teorie degli strutturalisti come Barthes, Génette, Bremond, Todorov e Greimas che, basandosi sulla suddivisione della storia in fabula e intreccio operata dai formalisti russi come Vladimir Propp, considerano la prima – ossia l'ordine cronologico degli eventi nella storia – come totalmente indipendente dal medium in cui viene espressa. È sulla base di questo principio che Claude Bremond ha affermato che ogni messaggio narrativo può essere trasposto da una forma a un'altra – come avviene, ad esempio, nell'adattamento cinematografico di un romanzo – senza perdere le proprie caratteristiche essenziali¹⁴. Una critica mossa a questo tipo di teorie è quella di generalizzare le caratteristiche tipiche delle narrazioni scritte, come le fiabe analizzate da Propp (fra i primi corpus di analisi

¹² Cfr. Ryan, Marie-Laure, "Media and Narrative. Entry for the forthcoming Routledge Encyclopedia of Narrative", in Marie-Laure Ryan, s.d., <http://www.marilaur.info/mediaentry.htm>, (data d'accesso: 11/04/2019).

¹³ Cfr. Herman, David, "Toward a Transmedial Narratology", in Ryan M.-L., *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln/London, University of Nebraska Press, 2004, pp. 47 – 75.

¹⁴ Cfr. Ivi, p. 51.

narratologica), a ogni forma di narrazione, senza però considerare le specificità di cultura, genere e forma narrativa.

In aperta opposizione a queste teorie ci sono quelle che vengono raggruppate da Herman sotto il nome di antitesi, ossia quelle teorie che considerano il contenuto narrativo come strettamente legato alla forma in cui è espresso e all'atto stesso di esprimerlo. Molte di queste teorie sono state elaborate da ricercatori impegnati nello studio del rapporto tra la parola scritta e quella orale e da quelli, come Labov e Waltezky, interessati all'analisi sociolinguistica della cosiddetta *conversational narrative* – ossia tutte quelle forme di racconto basate su esperienze personali e raccontate da un soggetto a un altro¹⁵. Secondo queste ricerche, l'atto di scrivere e quello di enunciare comportano delle differenze di codifica del pensiero tali da avere una forte influenza sul contenuto del messaggio stesso. Inoltre nella trasmissione orale, in cui l'atto di raccontare è fortemente influenzato dall'interazione tra il soggetto narrante e l'interlocutore, la storia assumerebbe caratteristiche completamente nuove ad ogni nuovo atto narrativo. Secondo l'antitesi, non sarebbe quindi possibile trasporre la storia da un medium a un altro senza che questa perda definitivamente le proprie caratteristiche essenziali. Secondo Herman, entrambi questi punti di vista presentano delle carenze nello spiegare il rapporto fra i vari tipi di media narrativi esistenti e il contenuto narrativo, cosicché l'autore propone una sintesi che permetta di dar conto di entrambi i punti di vista. Secondo Herman ogni medium presenta caratteristiche particolari che influenzano il modo in cui viene elaborata la storia, modellandola, senza determinarla completamente. Tuttavia, queste caratteristiche non sono esclusive di ogni singolo medium e alcune di esse saranno condivise da più media, creando così rapporti di rimediazione più o meno produttivi. Per fare un esempio, sarà più facile trasporre una narrazione scritta in una narrazione cinematografica, piuttosto che in una partizione musicale, perché la scrittura ha più potenzialità narrative in comune con il cinema, che con la musica.

Un discorso analogo viene fatto da Ryan, che ammette il ruolo del medium nell'imporre limitazioni al tipo di messaggio che può essere codificato in esso, ma allo stesso tempo riconosce un certo grado di specificità dei messaggi narrativi, elaborando così la seguente definizione di medium narrativo:

What counts as a medium for the narrative scholar is a type of material support for texts that truly makes a difference as to what kind of narrative content can be

¹⁵ Cfr. Ivi, p. 48

evoked (semantics, or story), how these contents are presented (syntax, or discourse), and how they are experienced (*pragmatics).¹⁶

Di conseguenza, non tutti i media possono essere considerati narrativi. Perché un supporto materiale possa essere definito come narrativo, deve presentare una combinazione unica di alcune caratteristiche, che gli permettano di offrire potenzialità di storytelling diverse da quelle che offrono gli altri. Ryan indica alcuni ambiti in cui si possono individuare queste caratteristiche, come la dimensione spazio-temporale: il medium può elaborare il contenuto prevalentemente nello spazio (es. la pittura) o nel tempo (es. la musica), o in una combinazione equilibrata dei due (es. la danza); le proprietà cinetiche: il medium può produrre opere statiche (es. il fumetto), o dinamiche (es. il cinema); il coinvolgimento dei sensi e l'uso di una varietà di codici semiotici; la priorità data a un canale sensoriale sugli altri; il supporto tecnologico e la materialità dei segni; il ruolo culturale e i metodi di produzione e distribuzione.

Inoltre, media diversi possono avere gradi diversi di potenziale narrativo. Secondo Ryan, il grado più alto è posseduto da quei media che usano un linguaggio naturale (come la scrittura, l'oralità, il teatro e il cinema), poiché il linguaggio è l'unica forma di trasmissione semantica che permetta di esplicitare le relazioni di causa-effetto tra gli eventi, fondamentali nella semantica narrativa. D'altro canto, anche se i media che non fanno uso di un linguaggio naturale (come la pittura, la musica e la danza) appellandosi esclusivamente ai sensi del fruitore, sono meno adatti a creare storie in cui venga esplicitata una linea narrativa di rapporti di causa-effetto, essi possono offrire contributi unici alla formazione del significato narrativo, risvegliando corde più profonde nell'animo del fruitore.

1.1.2 Il formato e il genere

Dall'analisi di Ryan comprendiamo che ogni medium dota l'autore di una gamma di strumenti da utilizzare per dare forma alla propria idea e che la differenza tra i vari media sta proprio nelle diverse potenzialità e limitazioni che essi offrono a chi li utilizza. Tuttavia, anche all'interno dello stesso medium possiamo trovare forme di narrazione che presentano caratteristiche molto diverse tra loro. Benché entrambe siano in forma scritta ed entrambe rappresentino forme di narrazione, ci sono enormi differenze tra le opere di fiction e quelle di non-fiction, così come all'interno della fiction, tra i romanzi e i racconti brevi, o ancora tra i romanzi storici e quelli di fantascienza. Ogni categoria può essere suddivisa in categorie minori e queste possono configurarsi come formati – categoria legata alle caratteristiche di

¹⁶ Cit. Ryan, *Media and Narrative*, cit., s.p.

lunghezza, dimensione e supporto fisico dell'opera – o generi – maggiormente legata a caratteristiche stilistiche e di contenuto. Come facciamo, però, a poter dire se una tipologia di testi molto ampia sia un formato, al cui interno si possono creare opere in diversi generi, oppure un genere, dotato di altri sottogeneri, o ancora un medium a sé stante?

Secondo Ryan questa differenza non è scontata. Infatti, tutti questi termini definiscono forme di espressione che offrono delle possibilità uniche per la trasmissione della storia, mentre allo stesso tempo le impongono delle limitazioni. Tuttavia, l'autrice individua la differenza fondamentale in due aspetti: la ragione per cui si sceglie di usarli e il ruolo delle limitazioni imposte. Infatti, se la scelta di un medium è generalmente obbligata dalle abilità artistiche dell'autore e dalla disponibilità materiale del supporto, la selezione del genere o del formato in cui produrre ogni opera è molto più libera. Infatti, per un autore è molto più facile cimentarsi nella sperimentazione di diversi formati (ad esempio, uno scrittore che scrive romanzi e racconti brevi) e generi (lo stesso scrittore potrà dedicarsi alla fantascienza, per poi cimentarsi nei gialli), piuttosto che cambiare il medium in cui opera (è più raro trovare scrittori che si cimentino nella pittura). Inoltre, le limitazioni imposte dal medium sono intrinseche alla sua stessa natura materiale o semiotica, che gli autori possono cercare di aggirare o di forzare quanto possibile. I formati e i generi, invece, sono il frutto di convenzioni create intenzionalmente dagli esseri umani e quando un autore ne sceglie uno lo fa proprio in virtù delle sue limitazioni, che sono viste come potenzialità espressive.

1.1.3 Il fumetto e la *graphic narrative*

Alla luce delle linee guida proposte da Ryan, sembra di poter dire che il fumetto rientri nella categoria dei media narrativi. Infatti, si tratta di un mezzo espressivo che fa un uso molto particolare della dimensione spazio-temporale, in quanto utilizza la suddivisione dello spazio in riquadri per rappresentare lo scorrere del tempo¹⁷. Inoltre, può essere considerata una forma espressiva statica, per via del supporto cartaceo a cui è legata, e, pur coinvolgendo un solo senso nella fruizione dell'opera, fa ricorso a una varietà di codici semiotici, in particolare quello verbale e quello visuale.

Prima di addentrarmi in un'analisi delle principali caratteristiche e potenzialità espressive di questo medium evidenziate dagli studi consultati, è necessario fare una precisazione

¹⁷ Cfr. Chute, Hillary, "Comics as literature? Reading Graphic Narratives", in *PMLA*, Vol. 123, N. 2, March 2008, p. 452, <https://www.jstor.org/stable/pdf/25501865.pdf?refreqid=excelsior%3A2a460c0ec932bdea42ddf8aa983545d5>, (data d'accesso: 17/12/2018); Chute, H. and DeKoven, M., "Introduction: Graphic Narrative", in *Modern Fiction Studies*, Vol. 52, N. 4, Winter 2006, p. 769, <https://ccscottcheney.files.wordpress.com/2012/08/chute-dekoven.pdf> (data d'accesso: 17/12/2018).

terminologica. Infatti, nella letteratura sull'argomento il termine più frequentemente usato per fare riferimento alla vasta gamma di opere narrative a fumetti, è quello di *graphic narrative*¹⁸, una definizione che abbraccia tutte le forme narrative prodotte in questo medium, dalle strisce a fumetti, agli albi, fino ai graphic novel. I curatori del volume *From Comic Strips to Graphic novels*, Jan-Noël Thon e Daniel Stein prediligono l'uso del termine *graphic narrative* rispetto quello di *comics*, poiché lo ritengono molto più adatto a rappresentare uno spettro di narrazioni in forma grafica molto più ampio nel tempo e nello spazio. Infatti, se il termine *comics* è ristretto alla definizione di una forma moderna di narrazione grafica e limitato culturalmente all'interno dei confini della produzione anglo-americana, *graphic narrative* può accogliere esempi che spaziano dalle prime forme di narrazione grafica (come l'arazzo di Bayeux dell'XI secolo) fino ai moderni graphic novel, ed è meno connotato culturalmente e quindi più adatto ad abbracciare diversi formati, generi e tradizioni artistiche che superano i confini strettamente anglo-americani. Inoltre, se il termine *comics* in alcuni paesi è ancora percepito come fortemente connesso alla produzione di fumetti per bambini, *graphic narrative* appare come un'alternativa più neutrale ed inclusiva¹⁹.

Sembrerebbe dunque che, per definire la *graphic narrative* si possa parlare di medium narrativo e, infatti, questo termine è largamente usato nelle definizioni consultate. Per altro, se facciamo riferimento al diverso grado di potenzialità narrativa dei vari media di cui parla Ryan, il fumetto sembra collocarsi esattamente a metà strada tra quei media dal forte potenziale narrativo conferito loro dall'uso di un linguaggio naturale (rappresentato dal testo), e quei media più sensoriali che possono apportare alla narrazione un contributo unico e particolare (rappresentato dall'immagine).

Tuttavia, proprio questa collocazione a metà strada tra due media diversi ha spinto alcuni studiosi a proporre definizioni alternative a quella di medium quando si parla di fumetto e di *graphic narrative*. Nell'articolo *Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative* Gabriele Rippl e Lukas Etter insistono su due aspetti fondamentali che devono essere considerati nelle definizioni della *graphic narrative*²⁰. Il primo fa riferimento all'essenza intermediale di questa forma espressiva che nasce dalla combinazione di due media, il testo scritto e l'immagine e può portare a definire il fumetto come una forma di *media combination*, o *multi-media*, *pluri-media*, o ancora *mixed media*. Il secondo sottolinea, invece, la particolare

¹⁸ Termine usato per la prima volta da Hillary Chute e Marianne DeKoven in *Introduction: Graphic Narrative*.

¹⁹ Cfr. Stein, D. and Thon, J.-N., "Introduction: From Comic Strips to Graphic Novels", in Stein, D. and Thon, J.-N., *From Comic Strip to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013, pp. 4 – 7.

²⁰ Cfr. Rippl and Etter, *Intermediality, Transmediality and Graphic Narrative*, cit., pp. 191 – 217.

capacità di rimediazione delle narrazioni in forma grafica, testimoniata dalla grande quantità di adattamenti di opere di *graphic narrative* in altri media come i romanzi, i cartoni animati, i film e i videogame. Questo secondo aspetto porta gli autori a definire la *graphic narrative* come un fenomeno transmediale.

Come vedremo più avanti, queste caratteristiche hanno delle conseguenze nel definire il linguaggio del fumetto, ossia le possibilità e le limitazioni che la *graphic narrative* offre ai suoi autori.

Il rapporto di interazione costante tra testo scritto e immagine è dunque una delle principali caratteristiche evocate nelle analisi del fumetto, che ha portato alcuni studiosi a definirlo come una forma d'arte ibrida²¹. Secondo Chute e DeKoven, inoltre, l'ibridismo di questo medium non dipende soltanto dal fatto che nasce dalla combinazione di due media diversi, i cui canali narrativi visivo e verbale interagiscono tra loro, senza però mescolarsi completamente. L'ibridismo consiste anche nel suo essere un medium che comprende un'enorme varietà di generi e sottogeneri, nonché nella sua capacità di trarre ispirazione e fare riferimento tanto alla cultura di massa, quanto a forme d'arte "alta"²². Nello stesso articolo si fa riferimento a un'altra caratteristica, importante nel delineare la specificità di questo medium narrativo, ossia la presenza evidente della "mano" dell'autore nella grafia e nel disegno, che fornisce ulteriori informazioni extra-semantiche al lettore e che porta le studiose a definire il fumetto come una forma d'arte autobiografica²³.

Come ho già accennato, un altro elemento fondamentale del linguaggio della *graphic narrative*, che la distingue dalla narrativa testuale, consiste nella sua capacità unica di rappresentare il tempo attraverso la suddivisione dello spazio della pagina in riquadri. Tuttavia, nella sintassi del fumetto non sono solo le vignette a giocare un ruolo nel costruire il filo narrativo, ma anche gli spazi vuoti che le separano. È all'interno di questi spazi vuoti che prende vita un altro elemento sottolineato da Scott McCloud come una specificità essenziale del medium, detto *closure*²⁴. Si tratta del fenomeno attraverso il quale l'occhio, percependo diversi frammenti, ne ricostruisce automaticamente l'insieme. Nella lettura del fumetto, questo fenomeno provoca la partecipazione attiva del lettore che si trova continuamente a unire le vignette tra loro, elaborando all'interno della propria mente ciò che accade tra l'una e l'altra, in termini di rapporti di causa-effetto, e contribuendo dunque alla costruzione del

²¹ Cfr. Chute, *Comics as literature?*, cit., p. 452; Chute and DeKoven, *Introduction: Graphic Narrative*, cit., p. 769.

²² Cfr. *Ibidem*.

²³ Cfr. Ivi, p. 767.

²⁴ Cfr. McCloud, *Understanding Comics*, cit. p. 63.

significato. L'analisi di questo fenomeno porta McCloud a sostenere che «comics is closure»²⁵ e a definire il fumetto come: «a medium where the audience is a willing and conscious collaborator and closure is the agent of change, time and motion.»²⁶

Nel suo tentativo di contribuire alla nascita di uno studio accademico sul fumetto, l'autore di *Understanding Comics: The Invisible Art* ha proposto una vera e propria definizione del termine *comics*, rappresentata come se fosse inserita all'interno di un vocabolario.

Com-ics (kom'iks) **n.** plural in form, used with a singular verb. **1.** Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.²⁷

Da questa descrizione traspare quello che secondo McCloud è l'elemento essenziale nel definire il fumetto, la sequenzialità. Rifacendosi alla definizione proposta da Will Eisner qualche anno prima, secondo cui il fumetto è essenzialmente arte sequenziale, McCloud sostiene che gli unici aspetti davvero imprescindibili di un fumetto siano la presenza di immagini e la giustapposizione di queste immagini in una sequenza. In questo senso, occorre notare la differenza tra fumetti e *cartoon*. Infatti, se il fumetto deve essere necessariamente composto da una successione di immagini, le vignette singole che spesso si trovano sui giornali e sulle riviste, rimangono escluse da questa definizione. Queste vignette hanno un rapporto molto stretto con il fumetto perché utilizzano una tecnica di illustrazione, il *cartoon*, utilizzata in larga parte anche nelle opere di *graphic narrative*, ma la mancanza di sequenzialità priva loro di buona parte del potenziale narrativo posseduto dal medium del fumetto.

Inoltre, e osserviamo la definizione di McCloud, risalta la mancanza di un aspetto che fino ad ora abbiamo visto essere considerato come una caratteristica fondamentale del medium, ossia la presenza del testo. L'autore, infatti, sostiene che, benché la maggior parte delle opere moderne a fumetti contengano una combinazione di immagini e di parole, questa caratteristica non sia una condizione necessaria per riconoscere l'esistenza di un fumetto. Infatti, le forme di *graphic narrative* (in particolare le strisce a fumetti) possono essere composte da immagini in sequenza prive di testo, ma, al contrario, non esistono fumetti completamente privi di immagini.

Tuttavia, l'idea che l'elemento testuale non sia fondamentale nella definizione di *graphic narrative* è contestata da Robert Harvey, secondo cui la presenza di parole con immagini è

²⁵ Cit. Ivi, p. 67.

²⁶ Cit. Ivi, p. 65.

²⁷ Cit. Ivi, p. 9.

proprio ciò che distingue il fumetto da altre forme pittoriche²⁸. Lo stesso autore sostiene, inoltre, che i fumetti di maggior qualità siano proprio quelli che raggiungono una combinazione quanto più equilibrata dei due canali visivo e verbale²⁹.

Anche l'insistenza sulla sequenzialità è stata ampiamente criticata. Ad esempio, il fumettista belga e professore di scrittura e storia del fumetto europeo alla École Européenne Supérieure de l'Image (ÉESI) di Angoulême, Thierry Smolderen, sostiene che l'importanza attribuita alla sequenzialità nelle definizioni contemporanee di fumetto derivi dalla popolarità attuale in ambito accademico del tema della semiotica della narrazione sequenziale. L'autore mostra come nelle definizioni del medium precedenti gli anni sessanta, come quella proposta da Rudolf Töpffer, la sequenzialità non fosse centrale³⁰. È dello stesso parere Silke Horstkotte secondo la quale il termine "sequenzialità" sottintende una linearità nell'organizzazione delle immagini e dei testi sulla pagina, che è riduttiva per un medium la cui struttura non impone un'unica direzione di fruizione, come accade invece per il cinema. Piuttosto che alla teoria della sequenzialità, l'autrice preferisce aderire a quella dell'intreccio proposta da Thierry Groensteen, secondo cui ogni vignetta è potenzialmente in relazione con ogni altra vignetta dell'opera e non solo con quella che la segue e con quella che la precede³¹.

Da questa analisi risulta chiaro quanto, in un'area di studio ancora relativamente nuova, il dibattito sulle possibili definizioni del medium, sulla terminologia da usare e le caratteristiche essenziali da evidenziare, sia vivace e sempre aperto. Tuttavia, tutte le caratteristiche appena evidenziate hanno delle conseguenze importanti nel definire il linguaggio espressivo della *graphic narrative*, di cui mi occuperò nella seconda parte di questo capitolo.

1.1.4 Il graphic novel

Se i primi esempi di *graphic narrative* vengono individuati da alcuni critici in opere del XI secolo come l'arazzo di Bayeux, lo stesso non si può dire del graphic novel, che ne è uno degli ultimi sviluppi. Quando Eisner scrisse *Comics as sequential art* nel 1985 individuò due ambiti di applicazione del fumetto, l'intrattenimento e l'istruzione³², all'interno dei quali distinse diversi tipi di fumetto: le strisce nei periodici, i manuali d'istruzioni, gli *storyboard* pubblicitari e cinematografici e i graphic novel. Nel paragrafo dedicato a quest'ultima

²⁸ Cfr. Chute, *Comics as literature?*, cit., p. 454.

²⁹ Cfr. Rippl and Etter, *Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative*, cit., p. 204-5.

³⁰ Cfr. Smolderen, Thierry, "Why the Brownies are important", in *Coconino World*, s.d., http://www.old-coconino.com/s_classics/pop_classic/brownies/brow_eng.htm, (data d'accesso: 11/04/2019).

³¹ Cfr. Horstkotte, *Zooming In and Out*, cit., p. 41.

³² Cfr. Eisner, *Comics as Sequential Art*, cit., p. 139.

categoria, l'autore lo definisce come un tipo di albo a fumetti e parla di a «form of comic book that is still in fetal development.»³³

Trattandosi di un fenomeno piuttosto recente, dunque, anche la terminologia usata per definire il graphic novel è in costante discussione e mutamento. Hillary Chute ha cercato di ricostruire la storia del termine e di correggere alcuni fraintendimenti derivanti dall'uso che ne viene fatto³⁴. Come spiega l'autrice, a coniare il termine è stato Richard Kyle in un articolo pubblicato nel 1964 nella rivista Kapa-Alpha³⁵, dove incoraggiava l'uso di un nuovo termine più adatto di “striscia” o “albo” a dar conto dello sforzo creativo denotato da certe nuove opere e più capace di far accettare questo medium all'interno del mondo letterario. A dar fama al termine, tuttavia, è stato il primo uso che ne ha fatto Will Eisner nel 1978 per presentare il suo libro *A Contract with God* agli editori e, dunque, a fini di marketing. L'aspetto commerciale ha contribuito a determinare la recente popolarità del termine, provocando però un errore d'uso molto frequente. Infatti al giorno d'oggi, secondo Chute, grazie alla sua popolarità il termine graphic novel è usato da autori, editori e librai per definire opere di tipi diversi e non necessariamente opere di fiction, come suggerirebbe l'uso della parola *novel* al suo interno. Per esempio, uno dei generi più prolifici e popolari in cui sono prodotti libri definiti come graphic novel è quello autobiografico, rappresentato da alcune tra le più celebri opere a fumetti come *Maus* di Art Spiegelman o *Persepolis* di Marjane Satrapi. Tuttavia, secondo l'autrice, l'autobiografia è un genere di non-fiction e, dunque, tecnicamente queste opere non dovrebbero essere definite come graphic novel. Chute propone, al contrario, di sostituire il termine graphic novel con quello di *graphic narrative* usato in riferimento a tutta la narrativa prodotta in uno specifico formato, quello caratterizzato dalla lunghezza di un libro e distinguibile da altri formati, come la striscia – che può essere composta da una o più pagine ed è paragonabile a un racconto –, o l'albo – che negli Stati Uniti è tipicamente di trentadue pagine e può contenere al proprio interno una raccolta di strisce o una storia singola divisa in tanti episodi presentati periodicamente nei diversi numeri. Stein e Thon hanno contestato questo uso del termine *graphic narrative* come definizione esclusiva delle opere di lungo formato, poiché ciò implicherebbe l'idea che solo le opere della lunghezza di un romanzo siano opere narrative, mentre il concetto di narrativa non implica alcun limite di lunghezza³⁶. Da parte loro, come abbiamo già visto, gli autori propongono di usare lo stesso termine per

³³ Cit. Ivi, p. 141.

³⁴ Cfr. Chute, *Comics as Literature?*, cit., p.453.

³⁵ Un estratto dell'articolo può essere consultato in Gravett Paul, “Art-Comics: Artists' Lives As Graphic Novels”, in *Paul Gravett*, 24/11/2014, http://www.paulgravett.com/articles/article/art_comics (data d'accesso: 11/04/2019).

³⁶ Cfr. Stein and Thon, *Introduction: From Comic Strips to Graphic Novels*, cit., p. 4-5.

ogni tipo di narrazione a fumetti, senza limitazioni di genere o di formato.

Un'altra definizione di graphic novel è quella offerta da Stephen Tabachnick³⁷, che ne limita i confini a un formato specifico (quello di un albo a fumetti esteso), destinato a un tipo ben preciso di pubblico (i lettori adulti), che fa uso di determinati contenuti e modalità d'espressione (tematiche importanti trattate in modo serio e artistico), e di certi materiali e tecniche di produzione (carta di alta qualità e tecniche di produzione più complesse di quelle necessarie per pubblicare le strisce tradizionali). Se, come appena detto, Tabachnick definisce il graphic novel come un "formato", nel corso dell'articolo ne parla spesso anche come di un "genere" che non è limitato alla fiction, ma può essere applicato a diversi sottogeneri, dall'autobiografia già citata da Chute, fino al diario di viaggio. Questa convivenza dei due termini, usati alternativamente a seconda dell'aspetto del graphic novel che si sta analizzando, la forma o il contenuto, dimostra la difficoltà di definire i confini e i limiti tra i due.

In ogni caso, ogni operazione che si proponga di circoscrivere il campo d'azione di un fenomeno così recente ad alcune caratteristiche limitate rischia di non dar conto di tutte le variabili d'uso di un termine che è in continuo divenire. È sulla base di questa constatazione che Christina Meyer cerca di proporre una definizione quanto più ampia possibile. In *Un/Taming The Beast or Graphic Novels Reconsidered*, l'autrice propone di considerare il graphic novel come una delle tante possibili forme di storytelling nel medium del fumetto. In questa prospettiva, infatti, non si limitano le sue possibilità espressive a un formato unico, né a una sola modalità narrativa (la fiction, ad esempio) o a un solo genere, o ancora a un solo materiale di produzione. Considerando tutte queste variabili, l'autrice propone la propria definizione, seppur molto cauta, di graphic novel:

Heterogeneous forms of visual-verbal storytelling in the comics medium with a (not necessarily sequentially, coherently arranged) mise-en-page and a (not necessarily cohesive) plot structure, published either digitally or in glossy print-form, and made of more than the 32 interior pages of comic books³⁸.

Inoltre, Meyer sostiene che questa etichetta ci dica di più sulle ragioni e sulle condizioni sociali e storiche in cui essa si è formata ed è diventata popolare, piuttosto che sulle caratteristiche intrinseche all'oggetto che descrive. Infatti, come abbiamo visto sopra, la

³⁷ Cfr. Tabachnick, Stephen E., "The Graphic Novel and the Age of Transition: A Survey and Analysis", in *English Literature in Transition, 1880 – 1920*, Vol. 53, N. 1, 2010, pp. 3 – 28, <https://muse.jhu.edu/article/367337> (data d'accesso: 11/04/2019).

³⁸ Cit. Meyer, Christina, "Un/Taming The Beast or Graphic Novels Reconsidered", in Stein, D. and Thon, J.-N., *From Comic Strip to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013, p. 275.

nascita del termine *graphic novel* è da intendersi come il risultato di un'esigenza commerciale e artistica da parte degli autori, degli editori e dei critici, che miravano a elevare lo status del fumetto a un livello letterario e avvicinarlo a un pubblico adulto. L'importanza di questa intenzione nella nascita del termine, aiuta a spiegarne la diffusione e l'uso, apparentemente incoerente, ad opere con caratteristiche molto diverse tra loro.

1.2 Il linguaggio del fumetto

Come hanno sottolineato molti degli autori citati, il medium del fumetto comunica tramite un linguaggio proprio regolato da quella che alcuni hanno definito come una vera e propria grammatica. In questo paragrafo introdurrò gli elementi principali che costituiscono la struttura narrativa del fumetto, ai quali bisogna fare riferimento quando si analizza un *graphic novel*. Infatti, se riprendiamo il concetto di medium narrativo e la sintesi proposta da autori come Herman e Ryan, possiamo affermare che ogni contenuto narrativo – la storia o fabula – può essere presentato in ordini e forme diverse – l'intreccio – attraverso diversi media e tramite l'uso di tecniche e strategie narrative che permettono di lavorare all'interno degli elementi strutturali propri del medium, sfruttandone le potenzialità e aggirandone le limitazioni. Per cominciare, ho deciso di descrivere le implicazioni della prima particolarità del medium del fumetto, ossia l'interazione di due canali semiotici, quello verbale e quello visivo.

1.2.1 Il testo e l'immagine

Come abbiamo già visto, alla base della natura del fumetto risiede la combinazione di immagini e testo, che dota questo medium di una particolare capacità espressiva. Come sottolineano molti studi, tra queste due dimensioni del medium c'è un rapporto di costante dialogo, che, tuttavia, non trova mai una sintesi. I due piani rimangono indipendenti l'uno dall'altro e, come vedremo tra poco, si possono combinare in vari modi che possono presentare diversi gradi di prevalenza del primo sul secondo e viceversa. Questo rapporto dialettico tra immagine e testo nei fumetti è testimoniato dal fatto che spesso, soprattutto nelle riviste a fumetti, il ruolo di autore della sceneggiatura e quello di disegnatore delle vignette sono ricoperti da due persone diverse, che collaborano al fine di creare un risultato quanto più coeso. Questa tendenza diminuisce fortemente quando si osservano i *graphic novel*, dove è data molta più importanza all'autorialità dell'opera.

Iniziamo analizzando il ruolo e le caratteristiche della prima parte di questo binomio, l'immagine, che rappresenta il canale attraverso il quale l'autore può comunicare la storia visivamente. Le scelte grafiche e stilistiche nella rappresentazione delle immagini non sono casuali, ma parte di un'intenzione narrativa ben precisa da parte dell'autore, che vale la pena osservare e analizzare. In generale, secondo Will Eisner, l'obiettivo del disegnatore di un fumetto deve essere quello di produrre immagini quanto più universali, che permettano al lettore di riceverne immediatamente il significato attingendo alla propria esperienza³⁹. Tuttavia, l'ambizione all'universalità dell'immagine, in particolare nella rappresentazione del corpo umano, deve essere accompagnata da una consapevolezza delle differenze culturali. Infatti, se certe posture ed espressioni facciali superano i confini della geografia umana, non si può dire lo stesso della gestualità, un fattore fortemente connotato culturalmente. La capacità di rappresentazione dei gesti da parte dell'autore è fondamentale perché permette di arricchire e di connotare i messaggi veicolati dalle parti testuali con il linguaggio non verbale e di suscitare emozioni, ma ogni autore si richiamerà a un immaginario comune alla propria area di provenienza, che non avrà necessariamente lo stesso effetto su lettori provenienti da culture lontane. Questo è un aspetto di cui tenere conto nell'analisi di un graphic novel egiziano.

Il modo in cui il lettore percepirà la storia da un punto di vista visivo attraverso le immagini non è influenzato solo dalla capacità dell'autore di rappresentare forme che richiamino la sua esperienza, ma anche dallo stile in cui deciderà di rappresentarle. La questione dello stile grafico di un artista sequenziale è fondamentale, soprattutto nell'ambito dei graphic novel, dove si tendono a produrre le opere con il maggior grado di sperimentalismo. Secondo Chute, la *graphic narrative* è un medium autobiografico, in cui il disegnatore non può essere mai trasparente perché lo stile ne palesa la presenza, e ciò conferisce alle narrazioni di questo tipo un carattere di soggettività, particolarmente efficace nella narrativa autobiografica di opere come *Maus* o *Persepolis*⁴⁰. Per questo, la scelta dello stile grafico da parte dell'autore di un graphic novel non sarà casuale, ma il frutto dell'intenzione di influenzare in un modo preciso la percezione che ha il lettore dell'universo di finzione in cui si colloca l'opera. Questa osservazione è stata illustrata da un'interessante analisi ad opera di Pascal Lefèvre⁴¹ delle differenze fra due sequenze grafiche che narrano la stessa storia con due stili grafici completamente diversi. Si tratta del fumetto *Chlorophylle* di Macherot e della versione proposta trent'anni dopo dal tedesco Andreas Martens come tributo al classico fumetto belga.

³⁹ Cfr. Eisner, *Comics as Sequential Art*, cit., pp. 15 – 16.

⁴⁰ Cfr. Chute, *Comics as Literature?*, cit., p. 456.

⁴¹ Cfr. Lefèvre, Pascal, "Some medium specific qualities of graphic sequences", in *SubStance*, Vol. 40, N. 1, 2011, pp. 17 - 20, <https://www.jstor.org/stable/41300186> (data d'accesso 21/12/2018).

Se le azioni rappresentate nei due fumetti sono essenzialmente le stesse (il ghiro Chlorophylle si lancia in soccorso della sua amica lontra che è sotto attacco di un gruppo di topi neri) l'effetto generale è reso completamente diverso dalle differenze stilistiche nella rappresentazione degli animali. Infatti, se la versione originale di Macherot utilizzava uno stile semplificato e cartoonesco, che connotava l'immagine di umorismo, la rielaborazione di Martens propone uno stile più realistico, che rende gli animali minacciosi e la storia più cupa.

Secondo Scott McCloud le diverse figure usate nell'arte in generale, e quindi anche nell'arte sequenziale, si differenziano tra loro per il diverso grado di astrazione e di somiglianza rispetto alla realtà che rappresentano, e ciò dipende dallo stile con cui sono raffigurate⁴². Collocando i diversi stili di disegno usati nel fumetto in una piramide, McCloud individua tre poli: quello della realtà, verso il quale si collocano gli stili più realistici, appunto; quello del linguaggio, verso cui tendono gli stili volti a rappresentare la realtà in termini di significato e quindi in maniera più astratta e stilizzata; e quello dell'immagine, al cui apice l'astrazione diventa non-iconica, vale a dire non mirata alla rappresentazione della realtà, né di un significato. Uno stile di disegno molto usato nei fumetti, il *cartoon*, si colloca alla base della piramide perché, pur cercando di somigliare alla realtà, la stilizzazione delle immagini le astrae rendendole sempre più vicine a una rappresentazione ideale, piuttosto che realistica, dell'oggetto. Secondo McCloud è proprio questa semplificazione delle immagini nei *cartoon* a renderle ancora più intense e universali, perché spinge il lettore a concentrarsi sull'idea di uomo, di emozione o di oggetto espressa dall'immagine e non sul singolo individuo rappresentato. Ciò favorisce l'immedesimazione e il coinvolgimento del lettore nella fruizione dell'opera. Nella quotidianità e nell'interazione con il resto del mondo, gli esseri umani percepiscono la realtà esterna tramite l'esperienza sensoriale, elaborando dunque un'immagine dettagliata e realistica di ciò che li circonda. Al contempo, però, le persone tendono ad avere una consapevolezza della propria apparenza, che non è basata sulla percezione sensoriale, ma sull'idea che hanno dell'immagine di sé. Per questo, secondo l'autore, se uno stile di disegno realistico tende a rappresentare un'immagine analoga a quella che abbiamo del mondo esterno, la stilizzazione rappresenta più verosimilmente l'immagine che abbiamo di noi stessi e ciò rende più facile immedesimarsi in un personaggio rappresentato come un *cartoon* piuttosto che in un personaggio raffigurato in maniera realistica. È questa la ragione per cui molti disegnatori di fumetti, come Hergé, tendono a prediligere un disegno realistico nella rappresentazione dei paesaggi sullo sfondo e un disegno *cartoonesco* nella rappresentazione dei personaggi e degli oggetti che usano e che diventano

⁴² Cfr. McCloud, *Understanding Comics*, cit., p. 24 – 59.

in qualche modo un'appendice della loro identità. Questa tendenza, però, non è universale e i diversi artisti possono decidere di combinare i diversi gradi di astrazione a loro piacimento, per veicolare significati particolari. McCloud fa l'esempio di alcuni manga giapponesi in cui il potere oggettivante del disegno realistico viene utilizzato per rappresentare gli antagonisti, in modo da minimizzare l'immedesimazione del lettore in loro, mentre il potere di immedesimazione del *cartoon* viene utilizzato per rappresentare il protagonista. Ancora, la variazione da uno stile più realistico ad uno più stilizzato o ad uno non-iconico può suggerire che l'immagine rappresentata sia collocata su di un piano differente dalle altre, come quello della fantasia, del sogno o del ricordo⁴³. Molte forme di *graphic narrative* tendono a oscillare tra uno stile più astratto o più realistico di rappresentazione iconica della realtà e, Lefèvre individua tre stili grafici che maggiormente si sono affermati lungo il corso di sviluppo del fumetto, dallo stile rotondo e cartoonesco rappresentato dalle opere Disney, quelle di Tezuka e di Peyo, a quello dalla linea chiara e stilizzata di Hergé, McManus e Kabashima, fino alla rappresentazione più realistica delle proporzioni prediletta da autori come Foster, Raymond, Otomo, Tanighuchi, Bellamy e Kresse⁴⁴. Al fianco di queste linee dominanti si posizionano infinite possibilità stilistiche, all'interno delle quali si possono individuare maggiori o minori tratti di astrazione o di realismo, ma anche, soprattutto nelle opere più sperimentali, forme di rappresentazione non-iconica.

A completare le immagini nella costruzione della narrazione grafica, c'è il testo. Come abbiamo visto, secondo alcuni autori la presenza di testo non è una condizione necessaria a definire l'essenza del fumetto. Altri, invece, sostengono che l'unicità di questo medium stia proprio nel suo carattere *intermediale*.

Che si aderisca alla prima o alla seconda posizione, non si può negare che il testo abbia un ruolo molto importante nella costruzione della storia all'interno di un fumetto, in particolare per quanto riguarda la rappresentazione del tempo. Infatti, se l'immagine può rappresentare lo scorrere del tempo tramite la frammentazione dello spazio e la descrizione dei movimenti, il testo compie la stessa funzione tramite la rappresentazione del suono, un elemento la cui dimensione principale è proprio quella temporale. I suoni della storia vengono rappresentati all'interno di un altro elemento fondamentale del fumetto, il *balloon*, che Will Eisner definisce come «desperation device»⁴⁵, perché ha un compito disperato, ossia quello di

⁴³ Cfr. Mikkonen, Kai, "Subjectivity and Style in Graphic Narratives", in Stein, D. and Thon, J.-N., *From Comic Strip to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013, p. 109.

⁴⁴ Cfr. Lefèvre, *Some medium specific qualities of graphic sequences*, cit., p. 16.

⁴⁵ Cit. Eisner, *Comics as Sequential Art*, cit., p. 26.

catturare il suono, che è per natura invisibile e momentaneo. Il *balloon*, tuttavia, non è un supporto completamente neutrale, perché la sua forma, la sua dimensione e la sua posizione rispetto al personaggio possono connotare espressivamente il messaggio che contiene. Come accade per la forma e le dimensioni delle vignette, di cui mi occuperò in seguito, i canoni di rappresentazione dei *balloon* sono costantemente rielaborati dagli autori più sperimentali, soprattutto nel campo dei graphic novel.

Anche lo stile grafico usato per tracciare le parole, il cosiddetto *lettering*, può aggiungere significato al testo. Proprio come per lo stile di disegno scelto dall'autore, dunque, lo stile grafico usato per tracciare il testo sarà il risultato di una scelta consapevole e importante da analizzare, e potrà variare dalle versioni standardizzate dei font da tastiera, a quelle più libere della scrittura manuale.

1.2.1.2 Il rapporto tra testo scritto e immagine

Il confine tra immagine e testo scritto sembra essere, dunque, piuttosto sottile. D'altra parte, secondo Scott McCloud, si tratta in entrambi i casi di icone. L'autore presenta un'interessante analisi del ruolo delle icone nel fumetto, definendole come tutte le immagini usate per rappresentare una persona, un luogo, un oggetto o un'idea⁴⁶. È una categoria molto vasta, che comprende i simboli, le lettere, e le figure. Ciò che distingue una figura da una lettera è il diverso grado di astrazione o di somiglianza alla realtà che esprimono. Le lettere, dunque, non sono altro che il massimo grado di astrazione delle icone. Si tratta di icone votate completamente alla rappresentazione del mondo delle idee, che non cercano di somigliare alla realtà, ma pur sempre di icone.

Questi diversi tipi di icone possono interagire tra loro in vari modi all'interno delle sequenze grafiche. Gabriele Rippl e Lukas Etter, rivedendo una categorizzazione già proposta da McCloud⁴⁷, hanno individuato cinque tipi di combinazione tra testo e immagine nelle *graphic narrative*⁴⁸. Ai due poli di questa categorizzazione troviamo due tipi di combinazione: quella in cui si ha una prevalenza della parola, che l'immagine si limita a illustrare senza aggiungere molto, e quella in cui si ha una prevalenza dell'immagine, dove le parole fanno da “colonna sonora” alle immagini. Nel mezzo troviamo, poi, le combinazioni alternate, in cui immagine e testo si alternano nel raccontare la storia, il “montaggio”, dove le parole diventano parte dell'immagine, e le “combinazioni parallele”, dove immagini e parole sembrano trovarsi su due piani differenti. Secondo gli autori, i diversi tipi di combinazione presentano diversi gradi

⁴⁶ Cfr. McCloud, *Understanding Comics*, cit., p. 27.

⁴⁷ Cfr. Ivi, p. 152 – 161.

⁴⁸ Cfr. Rippl and Etter, *Intermediality, Transmediality and Graphic Narrative*, cit., p. 204 – 213.

di potenziale narrativo, esigendo dal lettore maggior o minor partecipazione attiva nel decodificare la narrazione. Le combinazioni in cui si ha una prevalenza della parola sono quelle che possiedono il potenziale narrativo più alto, dato che, riprendendo l'analisi di Ryan sul potenziale narrativo dei media, sono combinazioni in cui prevale un medium che usa un linguaggio naturale. Per questo, richiederanno un minor grado di partecipazione interpretativa da parte del lettore. Dall'altro lato, le combinazioni in cui si ha una prevalenza dell'immagine, che possiedono un potenziale narrativo minore, richiederanno un maggior impegno interpretativo da parte del lettore.

Come vedremo, la combinazione più rilevante nell'ambito della narrazione grafica in lingua araba, e nello specifico in *Šubēk Lubēk*, è quella del montaggio, dove l'aspetto iconico delle lettere acquisisce un ruolo predominante. Infatti, la calligrafia, che ha una lunga tradizione nell'arte dei paesi arabi, è frutto dello stesso meccanismo di enfattizzazione dell'aspetto iconico della lettera, che, proprio come accade nel montaggio tra testo e immagini nel fumetto, porta il lettore a osservare il testo prima di leggerlo.

1.2.2 *Generic promptings* e paratesti

Nell'analisi narratologica di un graphic novel è importante osservare anche il ruolo dei paratesti. Secondo l'analisi presentata da Christina Meyer gli spunti offerti dai paratesti fanno parte dei *generic promptings*, vale a dire tutte le informazioni inserite nell'opera per suggerire implicitamente al lettore delle idee che gli permettano di collocare la storia in un universo narrativo specifico. È proprio in essi che risiede una delle particolarità del graphic novel, che lo differenzia rispetto alle altre forme di storytelling nel medium del fumetto: la sua tendenza a parlare di sé stesso e a sé stesso⁴⁹. Meyer attribuisce, dunque, grande importanza a queste informazioni e sostiene che la produzione e l'interpretazione della narrativa nei graphic novel dipenda per la maggior parte dal ruolo dei *generic promptings*. Queste informazioni possono essere contenute nei testi che contestualizzano l'opera (come le informazioni sull'autore e l'editore) all'interno della storia stessa, sotto forma di schemi narrativi che suggeriscono l'adesione a un genere specifico, o nei paratesti. Un uso sapiente di questi spunti all'interno del testo permette agli autori di inserire riferimenti intertestuali (come le citazioni di altre opere o di altri autori che inseriscono il testo in un campo più grande) e intratestuali (come i richiami tra diverse parti all'interno dell'opera), o riflessioni metatestuali (come l'inclusione di note scritte a mano da parte dell'autore o di sezioni dedicate a mostrare gli schizzi preparatori). Come dimostra l'analisi operata da Meyer sul volume *The Unwritten* di Mike

⁴⁹ Cfr. Meyer, *Un/Taming The Beast or Graphic Novel Reconsidered*, cit., p. 272.

Carey e Peter Gross, gli autori possono usare questi spazi in modo originale per suggerire la collocazione dell'opera all'interno di un certo genere, per poi decostruirne gli schemi narrativi e sperimentare nuove forme di rappresentazione. Come vedremo, osservare queste informazioni rivelerà informazioni interessanti anche riguardo al modo in cui *Šuběk Luběk* parla di sé stesso e a sé stesso.

1.2.3 La vignetta e la pagina

Come già detto in precedenza, la costruzione narrativa del fumetto consiste nella rappresentazione di immagini e parole, che si muovono seguendo una linea sequenziale all'interno di uno spazio frammentato in tanti riquadri. Attraverso la frammentazione della fabula in tanti segmenti temporali, l'autore può costruire l'intreccio a suo piacimento. I riquadri in cui è suddivisa la pagina sono detti vignette e sono separati da spazi vuoti, detti *gutter*, e legati tra loro da una sequenza narrativa lineare che segue, generalmente, le convenzioni di scrittura della lingua in cui è scritto il testo. Secondo Scott McCloud è proprio all'interno dei *gutter* che, tramite il meccanismo detto di *closure*, si inserisce il ruolo interpretativo del lettore, responsabile di collegare le singole immagini tra loro e immaginare ciò che accade tra una vignetta e l'altra. Come abbiamo visto, tuttavia, l'insistenza sulla sequenzialità, soprattutto se considerata lineare, è stata criticata da alcune ricerche più recenti. Ciononostante, è innegabile che la vignetta sia l'elemento di base all'interno del quale si svolge la narrazione, un elemento che è tutt'altro che un mero contenitore, statico e immutabile. Al contrario, la sua posizione, la sua dimensione e la forma della sua cornice hanno un ruolo attivo nella definizione di diversi aspetti narrativi.

La vignetta è uno dei principali elementi che il medium usa per rappresentare il tempo. La singola vignetta, infatti, non rappresenta necessariamente un momento temporale statico, ma spesso al suo interno si può svolgere un'azione che possiede una durata propria. Questo arco temporale può essere esplicitato in vari modi. Uno di essi è, evidentemente, la raffigurazione all'interno della vignetta di eventi che richiamano l'esperienza reale, permettendo al lettore di intuirne la durata. Un altro modo è l'inserimento di una didascalia di testo che descriva il passaggio del tempo, o, più semplicemente, di un *balloon* all'interno del quale sia rappresentato un discorso diretto, che comporta necessariamente un tempo di enunciazione. Ancora, la libertà intrinseca all'atto di raffigurare la realtà attraverso le immagini permette all'autore di rappresentare più piani temporali (passato, presente o futuro) all'interno della stessa vignetta. Tuttavia, anche la forma e la dimensione delle vignette possono essere strumenti utili per rappresentare lo scorrere del tempo e il ritmo dell'azione. Un'azione molto

lunga e lenta, per esempio, può essere raffigurata all'interno di un'unica lunga vignetta. Al contrario, un'azione momentanea può essere rappresentata da una vignetta piccola o stretta, che, se giustapposta in sequenza ad altre vignette piccole divise da *gutter* molto stretti, finirà per dare l'impressione di un'azione rapida e dal ritmo serrato.

La forma della vignetta, o piuttosto della sua cornice, ha un altro ruolo importante nella costruzione narrativa. Infatti, specialmente nei graphic novel, si tende sempre di più ad accostare alla forma standard rettangolare o quadrata e dai bordi lineari, diverse alternative più adatte a connotare il messaggio contenuto al loro interno. La cornice può avere bordi ondulati, seghettati o persino essere assente e ognuna di queste innumerevoli opzioni attribuirà un significato differente all'immagine al suo interno. Per fare qualche esempio, si possono usare i bordi ondulati per rappresentare i flashback e i sogni, si possono eliminare i bordi della vignetta, per veicolare la vastità dello spazio in cui si svolge l'azione, o far coincidere i bordi della vignetta con un elemento strutturale della scena, come una porta o una finestra, per trasmettere la sensazione di trovarsi all'interno di uno spazio chiuso e confinato. Inoltre, la forma della vignetta può contribuire a trasmettere un'emozione al lettore, come nel caso di una cornice seghettata che potrà trasmettere sorpresa o paura. Alcune di queste tendenze possono essere estrapolate e messe in evidenza, come ha fatto Will Eisner⁵⁰, ma non esistono convenzioni rigide alle quali gli autori debbano attenersi nelle proprie scelte narrative. Questa sostanziale libertà ha dato vita a una grande varietà nell'uso di queste caratteristiche da parte dei diversi autori, dei diversi generi e delle diverse culture artistiche.

Se la narrazione grafica viene costruita tramite l'accostamento di vignette in sequenza all'interno della pagina, ci sono casi in cui i limiti della vignetta corrispondono alla pagina stessa. È il caso della *splash page*, la pagina iniziale tipica dei fumetti seriali ma presente anche in molti graphic novel. Come lascia intuire il nome, la *splash page* rappresenta il tuffo del lettore all'interno della narrazione e serve, dunque, a introdurre la storia, talvolta i personaggi principali, e a suggerirne l'atmosfera e la chiave di lettura. Anche all'interno della storia si possono trovare pagine di questo tipo, in cui le vignette sono sovrapposte ad uno sfondo rappresentato dall'intera pagina. Secondo Horstkotte, che ha analizzato l'uso di questa tecnica da parte di Neil Gaiman in *Preludes & Nocturnes*⁵¹, pagine di questo tipo possono essere utilizzate per rappresentare diverse azioni avvenute simultaneamente in luoghi geografici diversi, evidenziando la connessione temporale che le unisce. Ancora, come mostra

⁵⁰ Cfr. Eisner, *Comics as Sequential Art*, cit., p. 44.

⁵¹ Cfr. Horstkotte, *Zooming In and Out*, cit., p. 34.

Eisner⁵², possono servire a rappresentare i diversi dettagli di una stessa scena, pur mantenendone la visione complessiva.

1.2.4 La sequenza

Se, come abbiamo visto, la vignetta può rappresentare al proprio interno un lasso temporale più o meno lungo, l'elemento più usato per raffigurare lo scorrere del tempo è la sequenza. La sequenza è composta dalla giustapposizione di più vignette e per molti studiosi del fumetto rappresenta una delle dimensioni fondamentali nella natura stessa del medium.

L'atto di base da cui ha origine la sequenzialità consiste nella transizione tra una vignetta e l'altra, all'interno della quale entra in gioco il meccanismo di *closure* da parte del lettore. McCloud⁵³ immagina una classificazione dei diversi tipi di transizione che si possono trovare all'interno di un fumetto e ne individua sei.

1. da momento a momento: lo stacco temporale tra le due vignette è minimo ed è quindi richiesta poca *closure* da parte del lettore.
2. da azione ad azione: l'attenzione è posta sullo stesso soggetto, ma si sposta da un'azione a un'altra.
3. da soggetto a soggetto: l'attenzione è posta sulla stessa scena, ma si sposta da un soggetto a un altro.
4. da scena a scena: le vignette mostrano più scene collegate tra loro, creando quindi un maggiore stacco temporale e spaziale.
5. da aspetto ad aspetto: le vignette mostrano diversi aspetti di uno stesso luogo, di una stessa idea o di uno stesso sentimento. La dimensione temporale non è esplicitata.
6. non-sequitur: tra le vignette non c'è alcuna relazione logica.

L'uso di un tipo di transizione o di un altro permetterà all'autore dell'opera di estendere o restringere la velocità della narrazione, definita da Génette come il rapporto tra il tempo della storia e il tempo del racconto⁵⁴. Rappresentare una scena usando esclusivamente transizioni del primo tipo darà vita a un racconto molto più lento, di quanto non accadrebbe se si usassero transizioni del quarto tipo, ad esempio.

Distinguere queste transizioni permette a McCloud di analizzare le differenze e le similitudini tra diverse opere a fumetti e di individuare una tendenza all'uso di transizioni soprattutto del

⁵² Cfr. Eisner, *Comics as Sequential Art*, cit., p. 64.

⁵³ Cfr. McCloud, *Understanding Comics*, cit., p. 69 - 74

⁵⁴ Cfr. Roggia, Carlo Enrico, "Testi Narrativi", *Enciclopedia dell'italiano*, Treccani, 2011, http://www.treccani.it/enciclopedia/testi-narrativi_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/ (data d'accesso: 11/04/2019).

secondo, terzo e quarto tipo tra i più celebri fumetti americani ed europei. Tuttavia, osservando fumetti più sperimentali come le prime opere di Art Spiegelman, o altre tradizioni artistiche, come quella dei manga giapponesi, emergono usi più variati di tutte le possibili transizioni. Sarà dunque interessante considerare dove si collochi *Šuběk Luběk* in questo tipo di analisi.

Nonostante il tentativo di alcuni autori, come McCloud, di offrire una classificazione e un elenco delle sequenze possibili all'interno del medium del fumetto, la produzione continua a ridefinire i confini delle possibilità sequenziali. Infatti, se nella narrazione cinematografica, il lettore è generalmente costretto a seguire la sequenza in cui il regista ha deciso di presentare le scene, nel fumetto il lettore è libero di muovere gli occhi nella pagina e di sfogliare le pagine a suo piacimento. Come ha dimostrato Lefèvre con l'analisi di una sequenza ad opera dell'artista inglese Dave McKean⁵⁵, l'autore di un fumetto può costruire le sue sequenze in modo da lasciare al lettore la libertà di scegliere tra diversi possibili ordini di lettura. Ancora una volta, se nelle strisce a fumetti si tende a prediligere una linearità canonica nella presentazione delle sequenze, è nel campo del graphic novel che si trovano generalmente le più varie forme di sperimentazione.

1.2.5 L'ordine degli eventi

Come in altre forme narrative la storia può essere raccontata seguendo un ordine più o meno aderente a quello cronologico in cui sono avvenuti i fatti. Come nelle narrazioni testuali o cinematografiche, anche nel medium del fumetto si può costruire l'intreccio facendo ampio uso delle tecniche di alterazione dell'ordine degli eventi come l'analepsi, o posticipazione, e la prolessi, o anticipazione. Come già detto, la specificità grafica del medium permette di segnalare visivamente la presenza di questi salti temporali attraverso la forma della vignetta o la *mise en scène* della pagina. Oltre alle cosiddette “anacronie”⁵⁶, anche la simultaneità degli eventi deve essere rappresentata nella costruzione dell'intreccio. Qui la narrazione grafica presenta una caratteristica particolare rispetto alle altre. Infatti, se la narrazione testuale e quella filmica sono costrette a rappresentare la simultaneità tramite il montaggio in sequenza di più scene in cui sono presenti riferimenti che permettano di esplicitare che si stanno svolgendo nello stesso momento, la narrazione grafica permette di rappresentare la simultaneità, per così dire, simultaneamente. Infatti, come abbiamo visto, per rappresentare in un fumetto più eventi avvenuti nello stesso momento, si può elaborare una pagina in cui più

⁵⁵ Cfr. Lefèvre, *Some medium specific qualities of graphic sequences*, cit., p. 28 – 30.

⁵⁶ Cfr. Roggia, Carlo Enrico, *Testi Narrativi*, cit., s.p.

vignette siano collocate sullo stesso sfondo continuo, di modo che l'occhio del lettore le percepisca come un insieme e non come una sequenza lineare.

1.2.6 Il narratore

Per descrivere le caratteristiche del narratore nei testi narrativi, la narratologia classica a partire da Génette ha individuato delle categorie che servono a definire il narratore sulla base del suo posizionamento rispetto ai due livelli della narrazione: quello del racconto, o diegesi, e quello della storia. Ci si può trovare, dunque, di fronte a un narratore extradiegetico, che racconta i fatti dall'esterno del racconto, presentando i personaggi che agiscono sul piano diegetico. Uno di questi personaggi può trasformarsi in un narratore intradiegetico, che è quindi interno al primo livello diegetico e ne produce un secondo in cui inserire il suo racconto. La seconda distinzione fondamentale è basata sul rapporto del narratore nei confronti del piano della storia. Osservando da questo punto di vista si può avere un narratore eterodiegetico, che non è coinvolto nei fatti narrati, o omodiegetico, che racconta una storia in cui è presente in prima persona. A queste due diverse categorizzazioni, se ne può poi aggiungere una terza, altrettanto importante per definire le caratteristiche del narratore, quella che differenzia il narratore palese e quello nascosto. Le categorie di Génette sul narratore si possono applicare anche alle forme di *graphic narrative*, ma anche in questo ambito le specificità del medium impongono un adattamento di certi concetti alla sua natura verbale-visiva.

Secondo Jan-Noël Thon⁵⁷ la rappresentazione dei fatti nel fumetto può assumere due forme, corrispondenti a grandi linee ai due canali semiotici in cui sono codificate le informazioni. Al canale puramente verbale corrisponde quella che l'autore chiama *narratorial representation*, vale a dire quando si può riconoscere un personaggio narrante, rappresentato in modo più o meno esplicito. A questa forma di rappresentazione verbale se ne affianca un'altra, meno usata, quella detta di *authorial representation*, quando la voce narrante non può essere identificata con un personaggio, ma con una figura di autore, che può essere reale o fittizio. Tramite la combinazione di informazioni visive e verbali, invece, prende forma la cosiddetta *non-narratorial representation*, una forma di rappresentazione della storia che non è elaborata dalla voce di un narratore, ma dall'insieme degli elementi pittorici e verbali che compongono la scena, dalla vignetta ai *balloon*, e che contribuiscono a presentare un preciso punto di vista sui fatti narrati.

⁵⁷ Cfr. Thon, Jan-Noël, "Who's Telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative", in Stein, D. and Thon, J.-N., *From Comic Strip to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013, pp. 67 – 99.

Se nel descrivere le forme di *narratorial representation* si possono applicare senza troppe difficoltà le categorie classiche di narratore omodiegetico o eterodiegetico, palese o nascosto, il medium del fumetto presenta delle specificità nella configurazione del narratore extradiegetico e intradiegetico. Infatti, in questo particolare tipo di narrativa, il narratore intradiegetico non deve necessariamente essere presentato precedentemente da un narratore extradiegetico.

I due canali di rappresentazione puramente verbale e verbale-pittorico possono interagire tra loro in vari modi nella costruzione della narrazione grafica, portando l'autore a introdurre una differenziazione ulteriore necessaria nel definire il narratore di una *graphic narrative*. Avremo un *framing narrator*, quando la rappresentazione puramente verbale della voce del narratore sarà illustrata dalle altre forme di rappresentazione verbali-pittoriche all'interno della storia, che potranno aggiungere al racconto dei dettagli e delle informazioni. Avremo un *non-framing narrator*, quando le forme di *non-narratorial representation* non avranno il ruolo di illustrare la voce narrante, ma solo quello di aggiungere informazioni nuove. Secondo l'analisi operata da Thon di un corpus di fumetti di origine anglosassone, la modalità più comune di interazione fra le due forme di rappresentazione è quella del *framing narrator*, in cui la combinazione delle informazioni offerte dai due canali può configurarsi in modo più complementare o più ridondante.

1.2.7 La focalizzazione e la prospettiva

Il discorso sul ruolo del narratore nella costruzione della storia è strettamente legato a quello sulla focalizzazione, vale a dire sul punto di vista dal quale il narratore sceglie di presentare i fatti. La narratologia classica individua tre tipi di focalizzazione: la focalizzazione zero, in cui il narratore è onnisciente e presenta i fatti e i personaggi da un punto di vista superiore; la focalizzazione interna, in cui i fatti sono presentati dal punto di vista dei personaggi, dai quali il narratore li apprende con l'avanzare della storia insieme al lettore; la focalizzazione esterna, in cui il narratore si limita a presentare ciò che vede perché ignora molti dei fatti che i personaggi conoscono. Uno stesso tipo di narratore, extradiegetico o intradiegetico ad esempio, potrà adottare diversi tipi di punti di vista e cambiare focalizzazione nel corso del racconto, a seconda dell'effetto che si intende creare.

Anche in questo ambito, l'analisi del punto di vista nella *graphic narrative* non può prescindere da un'attenzione a entrambi i canali semiotici in cui è codificata la storia. Come sottolinea Kai Mikkonen, alle due domande fondamentali che servono a distinguere il concetto di narratore (chi parla?) e quello di focalizzazione (chi vede?), bisogna aggiungerne

una terza: cosa viene mostrato?⁵⁸

Infatti, se le prime due domande riguardano il funzionamento di quelle che Thon chiamerebbe forme di *narratorial-representation*, la terza ci spinge a portare l'attenzione su tutte le forme di *non-narratorial representation*, che contribuiscono a determinare il punto di vista da cui sono osservati i fatti. Nella costruzione di un fumetto queste funzioni possono essere espletate da diverse tecniche grafiche, prima fra tutte la prospettiva.

Secondo Will Eisner la prospettiva ha due funzioni principali. La prima è quella di posizionare il lettore in un punto d'osservazione preciso che gli permetta di notare le relazioni tra gli eventi che l'autore vuole mettere in risalto. La seconda funzione della prospettiva è quella di suscitare un'emozione precisa nel lettore. Infatti, una costruzione consapevole della prospettiva, combinata con la forma della vignetta, lo stile della cornice o la struttura della *mise en scène*, può permettere all'autore di manipolare l'immedesimazione del lettore nella storia. Se una prospettiva dall'alto tenderà a suggerire una sensazione di distacco dagli eventi osservati e di maggior neutralità, una prospettiva dal basso tenderà a mostrare i personaggi rappresentati come sovrastanti il lettore, dimostrandosi molto utile nel suscitare emozioni di paura⁵⁹.

Una riflessione particolarmente interessante ai fini di questo elaborato è il rapporto tra la prospettiva e il genere della fantascienza sottolineato da Eisner. Infatti, un uso sapiente della prospettiva è particolarmente importante nelle storie di fantascienza, la cui particolarità consiste nel rappresentare ambientazioni quanto più realistiche, all'interno delle quali opera un elemento sovranaturale che stupisce, proprio in forza del contrasto con la realtà verosimile in cui si inserisce. Eisner suggerisce dunque che per accentuare questo contrasto l'artista sequenziale debba usare una prospettiva il più possibile realistica, caratterizzata soprattutto da piani frontali⁶⁰.

Oltre alla prospettiva, Kai Mikkonen suggerisce altre tecniche grafiche che possono contribuire a posizionare il punto di vista della narrazione su un personaggio specifico o su un narratore esterno. Ad esempio, si possono assegnare stili di disegno, colori, forme delle vignette e dei *balloon* diversi alla rappresentazione di ogni personaggio, in modo da esplicitare graficamente il punto di vista dal quale è narrata la singola scena, come fa David Mazzucchelli in *Asterios Polyp*⁶¹. O ancora, si può usare un diverso stile grafico nel *lettering*

⁵⁸ Cfr. Mikkonen, Kai, "Graphic Narratives as a Challenge to Transmedial Narratology: The Question of Focalization", *American Studies*, Vol. 56, N. 4, 2011, p. 639.

⁵⁹ Cfr. Eisner, *Comics as Sequential Art*, cit., p. 89.

⁶⁰ Cfr. Ivi, p. 91 – 97.

⁶¹ Cfr. Mikkonen, *Graphic Narratives as a Challenge to Transmedial Narratology*, cit., p. 5.

per rispondere alla domanda “chi parla?”, esplicitando in questo modo che la voce è quella di uno specifico personaggio o di un narratore eterodiegetico.

Come vedremo nel terzo capitolo, la lingua araba offre un’ulteriore opzione per esplicitare la voce del narratore, che consiste nell’attribuzione della lingua araba standard (MSA) alla voce del narratore e il dialetto a quella dei personaggi.

CAPITOLO 2

Il fumetto e il graphic novel in Egitto

2.1 Breve storia del fumetto

2.1.1 Le origini

Nel tentativo di ricostruire le radici del fumetto moderno, alcuni studiosi hanno scandagliato la storia dell'arte alla ricerca di esemplari di arte sequenziale basata sulla giustapposizione di immagini e testo o altre forme pittoriche. Particolarmente affascinante ai fini di questo elaborato è la ricostruzione operata da Scott McCloud⁶², secondo il quale uno dei primi esempi di fumetto nella storia dell'umanità si troverebbe proprio in Egitto, più precisamente fra le Tombe dei Nobili nella necropoli di Luxor (Waset per gli Egizi e Tebe per i Greci), situata sulla sponda occidentale del Nilo dirimpetto alla città. Infatti, l'autore che, come abbiamo visto, non considera il testo come condizione *sine qua non* per definire il medium, ha individuato una forma di arte sequenziale nei dipinti egizi realizzati sulle pareti delle tombe nella necropoli tebana. Nello specifico, fa riferimento alle scene contenute nella tomba di Menna, che raffigurano il processo di lavorazione del grano e possono essere lette seguendo una linea procedente a zigzag dal basso verso l'alto. Altri esempi di proto-fumetti indicati da McCloud sono l'arazzo di Bayeux, una tela di 68 metri risalente all'XI secolo che racconta la storia della conquista normanna dell'Inghilterra, e il codice Zouche-Nuttal, un manoscritto illustrato precolombiano (datato approssimativamente tra il 1200–1521⁶³) che narra la storia dell'eroe mixteca Otto Cervo Artiglio di Giaguaro. Questi dipinti non sono divisi in vignette come i fumetti moderni – anche se nel codice Zouche-Nuttal si possono riconoscere delle linee di separazione fra alcune scene –, ma le immagini sono collocate in una sequenza ben definita e riconoscibile. Basandosi sul criterio di sequenzialità per definire il fumetto, si possono trovare innumerevoli esempi di questo tipo nell'arte antica oltre a quelli appena elencati. Tuttavia, come abbiamo visto, altri studi hanno tralasciato la sequenzialità, sostenendo che anche una singola immagine possa rappresentare una narrazione completa. È ciò che accade nei dipinti dell'olandese Pieter Bruegel (1525–1569), uno dei primi esempi di narrazione grafica secondo Chute e DeKoven⁶⁴, insieme alle opere di William Hogarth, come *A Harlot's Progress* (1731), una serie di sei dipinti che raffigurano sei diversi momenti di una

⁶² Cfr. McCloud, Scott, *Understanding Comics*, cit., pp. 13-15.

⁶³ Cfr. "The Codex Zouche-Nuttal" in *The British Museum* https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?assetId=20707001&objectId=662517&partId=1#more-views (data d'accesso: 15/05/2019).

⁶⁴ Cfr. Chute, DeKoven, *Introduction: Graphic Narrative*, cit., p. 768.

stessa scena e sono concepiti per essere presentati uno a fianco all'altro, come se fossero sei vignette di una *graphic narrative*.

2.1.2 Il XIX secolo: nascita del fumetto moderno

Se le origini dell'arte sequenziale possono essere individuate nelle tradizioni artistiche più disparate, c'è un accordo abbastanza diffuso nel considerare il XIX secolo come il periodo di gestazione del fumetto moderno. Uno dei principali fautori della nascita di questo medium è stato lo svizzero Rodolphe Töpffer (1799–1846), che Chute definisce come l'inventore del fumetto moderno⁶⁵. Töpffer è considerato il primo autore ad aver pubblicato albi di *histoires en estampe*, come le chiamava, vale a dire storie narrate attraverso immagini delimitate da riquadri e accompagnate da didascalie o titoli. Questa nuova forma narrativa, oltre a ricevere il plauso di intellettuali contemporanei come Goethe⁶⁶, ebbe una certa diffusione e una di esse, *Histoire de monsieur Vieux Bois*, fu anche tradotta in inglese e diffusa negli Stati Uniti. Töpffer non fu solo l'inventore del fumetto, ma ne fu anche uno dei primi teorici proponendo una delle prime definizioni del medium nella sua ultima opera *L'Essai de physiognomie* (1845):

L'on peut écrire des histoires avec des chapitres, des lignes, des mots: c'est de la littérature proprement dite. L'on peut écrire des histoires avec des successions de scènes représentées graphiquement: c'est de la littérature en estampe.⁶⁷

Durante il XIX secolo, l'incontro tra la *graphic narrative* e la stampa permise una grande diffusione delle prime forme di fumetto, come le *Images d'Épinal*, cartoline che raffiguravano storie a tema popolare dai colori vivaci, talvolta corredate da didascalie con testo, stampate e prodotte in serie⁶⁸.

2.1.3 I principali focolai di sviluppo del fumetto nel mondo

A partire dal XX secolo queste prime forme di *graphic narrative* hanno avuto una diffusione sempre più ampia, acquisendo gradualmente le caratteristiche tipiche del fumetto moderno e diventando un fenomeno in continua tensione tra la dimensione commerciale e l'ispirazione

⁶⁵ Cfr. Chute, *Comics as literature?*, cit., p. 455.

⁶⁶ Cfr. Ibidem.

⁶⁷ Cit. in Groensteen, Thierry, *La bandedessinée: mode d'emploi*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2007, p. 7.

⁶⁸ Cfr. Ferreyrolle, Catherine, "Introduction à la bandedessinée: des repères sur le genre", in *TakamTikou*, s.d., <http://takamtikou.bnf.fr/dossiers/dossier-2011-la-bande-dessinee/introduction-a-la-bande-dessinee-des-reperes-sur-le-genre> (data d'accesso: 15/05/2019).

artistica avanguardista⁶⁹. Quest'ultimo aspetto, che si è soliti riconoscere solo nei movimenti di controcultura degli anni Sessanta, è in realtà sempre stato presente in questa forma di narrazione. Un esempio proposto da Chute, ma anche da McCloud⁷⁰, è quello delle xilografie su legno prodotte a partire dagli anni Venti dall'artista espressionista fiammingo Frans Masereel (1889-1972), che vengono definite come veri e propri romanzi senza parole.

Nonostante ciò, a determinare il successo della *graphic narrative* presso il grande pubblico è stata senz'altro la distribuzione di massa attraverso due canali, quello delle strisce a fumetti pubblicate nei quotidiani e quello della letteratura per l'infanzia.

Il *cartoon* che, come abbiamo visto nel primo capitolo, manca di sequenzialità e quindi secondo alcune analisi come quella di Scott McCloud non può essere considerato un vero e proprio fumetto, utilizza tuttavia un linguaggio visuale che ha fortemente influenzato quello dell'arte sequenziale. Il termine è stato usato per la prima volta in riferimento alle vignette umoristiche realizzate negli anni Quaranta del XIX secolo per la rivista satirica londinese *Punch*⁷¹, che sarebbe diventata un esempio celebre di giornalismo satirico, tanto da influenzare la nascita di riviste analoghe in altre aree del mondo, dal Giappone all'Egitto.

Una delle prime vere e proprie strisce a fumetti negli Stati Uniti risale al 1895 con la pubblicazione di *The Yellow Kid* di Richard Fenton Outcault sul supplemento domenicale al quotidiano *New York World* di Joseph Pulitzer. Questa serie, ambientata in un quartiere popolare di New York abitato dalla popolazione immigrata, presenta già uno degli elementi che caratterizzeranno il genere della striscia giornalistica in tutto il mondo: l'uso dell'umorismo e della satira per trattare temi sociali. Nel 1896 questa serie proporrà per la prima volta l'uso della nuvoletta per raffigurare la voce di un personaggio, in quel caso un pappagallo⁷². In Francia, invece, secondo Catherine Ferreyrolle la prima nuvoletta sarebbe apparsa nel 1925, in una storia della serie per bambini *Zig et Puce* di Alain Saint-Ogan, pubblicata sulla rivista *Dimanche Illustré*⁷³, che è anche uno dei primi esempi dello stile, tipico del fumetto franco-belga, detto della "linea chiara", perché precisa e priva di tratteggi⁷⁴.

⁶⁹ Cfr. Chute, *Comics as literature?*, cit., pp. 455-56.

⁷⁰ Cfr. McCloud, *Understanding comics*, p. 19.

⁷¹ Cfr. "Cartoon", in *Etymonline*, s.d., https://www.etymonline.com/word/cartoon#etymonline_v_5424 (data d'accesso: 15/05/2019).

⁷² Cfr. Gallerani, Fabrizio, "Yellow Kid", in *Enciclopedia online del fumetto*, 01/02/2003, <http://www.ubcfumetti.com/enciclopedia/yellowkid/> (data d'accesso 15/05/2019)

⁷³ Cfr. Ferreyrolle, *Introduction à la bande dessinée*, cit., s.p.

⁷⁴ Cfr. Algozzino, Sergio, *Tutt'a un tratto: una storia della linea del fumetto*, Latina, Tunué, 2005, p. 16.

Tanto in area francofona quanto anglofona (e non solo⁷⁵) le serie per bambini hanno permesso l'enorme sviluppo e la diffusione di massa del medium durante tutta la prima metà del secolo, producendo al contempo l'immagine pregiudiziale che il fumetto fosse un "genere per bambini". A partire dalla fine degli anni Venti in Francia e in Belgio iniziarono ad apparire le prime avventure pubblicate nei supplementi per ragazzi dei quotidiani nazionali, come *Tintin* di Hergé, pubblicato per la prima volta nel 1929 su *Le Petit Vingtième*⁷⁶. Tuttavia, a determinare una svolta fondamentale nello sviluppo e nella diffusione del fumetto per ragazzi è stata la nascita del *comic book* con la pubblicazione negli Stati Uniti delle prime avventure di supereroi come *Superman* durante gli anni Trenta⁷⁷. In area francofona si dovrà aspettare il dopoguerra per assistere alla nascita dell'albo a fumetti⁷⁸ e l'esplosione di serie come *Lucky Luke* di Morris e Goscinny, *Asterix* di Goscinny e Uderzo, o I Puffi, di Peyo, inizialmente pubblicati su riviste come *Spirou* e *Pilote*.

Quest'ultima, che a partire dagli anni Sessanta iniziò ad affrontare tematiche sempre più adatte a un pubblico adulto, rappresenta un ottimo esempio del cambio di rotta avvenuto nel campo della *bande dessinée* franco-belga in questa fase. Questo decennio ha rappresentato una svolta culturale anche negli Stati Uniti, aprendo la strada alle sperimentazioni artistiche che hanno dato vita alla grande varietà presente oggi nel mondo del fumetto per adulti. Già negli anni Cinquanta, la nascita della rivista *Mad Comics: Humor in a Jugular Vein* aveva introdotto una nuova attenzione all'aspetto estetico e stilistico delle opere, nonché alla critica culturale. Tuttavia, fu a partire dalla fine degli anni Sessanta che questa critica alla cultura di massa prese la forma di quella che viene chiamata *underground comix revolution*, vale a dire l'esplosione di albi e riviste sempre più ispirati alle avanguardie artistiche e letterarie, volti ad abbattere i tabù e a sfuggire alla censura tramite l'autopubblicazione. È in questi anni che si collocano i primi lavori di Art Spiegelman, pubblicati sulle riviste *Arcade* (1975-76) e *RAW* (1980-91)⁷⁹. Infine, a partire dagli anni Settanta alcuni autori iniziarono a sperimentare la creazione di opere per adulti in un lungo formato paragonabile a quello del romanzo, creando le prime forme di *graphic novel*, tanto in Francia e in Belgio⁸⁰, quanto negli Stati Uniti.

Sull'onda della popolarità del fumetto francofono e anglofono, l'arte sequenziale si diffuse in tutto il mondo, assumendo forme diverse a seconda del paese. Una delle più importanti è

⁷⁵ Già a partire dal 1908 il fumetto era comparso anche in Italia tra le pagine del Corriere dei Piccoli, che aveva suscitato un discreto successo grazie alle opere di artisti come Antonio Rubino e Sergio Tofano (alias Sto). Cfr. Ivi, pp. 13 – 15.

⁷⁶ Cfr. Ivi, p. 18.

⁷⁷ Cfr. Ferreyrolle, *Introduction à la bande dessinée*, cit., s.p.; Cfr. Chute, *Comics as literature?*, cit., p. 453.

⁷⁸ Cfr. Ferreyrolle, *Introduction à la bande dessinée*, cit., s.p.

⁷⁹ Cfr. Chute, *Comics as literature?*, cit., p. 456.

⁸⁰ Cfr. Ferreyrolle, *Introduction à la bande dessinée*, cit., s.p.

senza dubbio la scuola giapponese, a cui vale la pena fare un cenno anche perché negli ultimi anni sta avendo una forte influenza anche sul fumetto arabo, in particolare in Algeria. Quella dei manga è una delle tradizioni fumettistiche più popolari e più influenti a livello mondiale, in particolare nell'ambito del fumetto per ragazzi. Il termine, coniato dall'artista Hokusai per definire le proprie illustrazioni a tema leggero, significa "immagini capricciose" e durante il XIX secolo venne usato per definire le strisce umoristiche ispirate ai modelli statunitensi e europei, pubblicate in riviste come *Tokyo Punch*. Anche in Giappone, il manga ha acquisito una vera popolarità di massa solo nel dopoguerra con la creazione di *Astroboy* da parte di Osamu Tezuka (1928–1989) – inventore di molte delle caratteristiche che contraddistinguono il particolare stile grafico del manga contemporaneo –, che a partire dal 1963 si dedicò anche alla produzione di cartoni animati⁸¹. Fra le caratteristiche più emblematiche del manga giapponese (che ritroveremo nelle opere di un'artista egiziana come Ḥanān al-Karārġī) c'è la tendenza, ripresa dallo stile Walt Disney, a raffigurare i personaggi con occhi molto grandi, a impaginare in maniera libera lasciando spesso grandi spazi vuoti, o quella di alternare forme di rappresentazione realistica o caricaturale all'interno della stessa storia a seconda dello stato d'animo o del ruolo del personaggio. Come accadde nel resto del mondo, la rivoluzione culturale del fumetto a partire dagli anni Sessanta investì anche il Giappone, dove sorsero nuove opere dal carattere sempre più realista e crudo, concepite per un pubblico di adulti e adolescenti, chiamate *gekiga*⁸².

2.1.4 Storia del fumetto nel mondo arabo

Nel mondo arabo i primi fumetti hanno fatto la loro comparsa nel XX secolo tra le pagine dei quotidiani e delle riviste per bambini. Tuttavia, prima di tracciare la storia di queste pubblicazioni, vale la pena indagare le influenze artistiche e letterarie che, specialmente in Egitto hanno permesso lo sviluppo di questo medium e continuano ancora oggi a informarne gli autori.

2.1.4.1 Le influenze: arte e caricatura

Secondo George Khoury (Ġūrġ Ḥūrī, 1956), una delle influenze artistiche più importanti per alcuni autori egiziani contemporanei è la lunga tradizione locale della caricatura, che detto fumettista libanese definisce come una «véritable mémoire collective de la société

⁸¹ Cfr. Ibidem; Castelli, Alfredo, Treccani, "Manga", in *Enciclopedia dei Ragazzi (2006)*, Treccani, http://www.treccani.it/enciclopedia/manga_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29/ (data d'accesso 17/05/2019).

⁸² Cfr. Ferreyrolle, *Introduction à la bande dessinée*, cit., s.p.

égyptienne»⁸³.

Come abbiamo visto nel primo capitolo, la caricatura presenta delle differenze sostanziali rispetto al fumetto, che non permettono di includerla all'interno delle opere prodotte in questo medium. Infatti, l'analisi di Scott McCloud, secondo cui il *cartoon* non rappresenterebbe una vera e propria forma di *graphic narrative* perché privo di sequenzialità, si può applicare anche alla caricatura, un'immagine singola che rappresenta un personaggio o una situazione accentuandone i tratti caratteristici o gli aspetti più comici. Tuttavia, pur considerandola in quest'ottica, è indubbio che questa forma di espressione grafica rappresenti un linguaggio visuale spesso ripreso nei fumetti, soprattutto nelle strisce satiriche pubblicate ancora oggi sulle riviste e sui quotidiani. Inoltre, nelle vignette satiriche, l'esagerazione della realtà rappresentata – e quindi l'effetto caricaturale – può essere ottenuta anche grazie all'accostamento di qualche riga di testo a commento dell'immagine⁸⁴, altro aspetto fondamentale del medium del fumetto. Per queste ragioni, la caricatura può essere considerata una delle principali fonti d'influenza artistica del fumetto egiziano contemporaneo ed è dunque importante ricostruirne lo sviluppo.

Come sottolineano alcuni studi, la satira e l'umorismo sono un aspetto fondamentale dell'identità culturale egiziana⁸⁵ e hanno grande importanza anche nella cultura araba in generale. La letteratura araba classica offre moltissimi esempi di testi satirici, a partire dalle *hiğā'*, poesie di invettiva scagliate contro i nemici o i rivali fin dall'epoca preislamica, che raggiunsero apici di virtuosismo con al-Mutannabī (915-965), che arrivò a rivolgere i propri elaborati insulti anche contro il sovrano dell'Egitto Kāfūr (905–968)⁸⁶. Non solo la poesia, ma anche l'*adab* diede vita a grandi esercizi di derisione e irriverenza, come il *Kitāb al-buḥalā'* (Il libro degli avari) di al-Ġāḥiḥ (776–868) o le *Maqāmāt* di al-Hamadānī (ca.968-1008), storie in prosa rimata (*sağ'*) che raccontano le peripezie di un personaggio spesso furbo e un po' disonesto. Tuttavia, il corpus più ampio di produzione umoristica è da ricercare tra i numerosi *miṭāl* (proverbi) e *nukat* (barzellette), che in Egitto non hanno mai smesso di circolare e di colpire sovrani e potenti sfuggendo alla censura, specialmente nei periodi di maggiore crisi, tanto da valere al popolo egiziano il soprannome di “ša'ab ibn nukta” (il

⁸³ Cit. Khoury, George, “Une rébellion ressuscitée: la volonté des jeunes contre l'histoire = Rebellion resuscitated: the youth's will against history”, in Ghaibeh, L., Gabrielli, S., *Nouvelle Génération. La bande dessinée arabe aujourd'hui = The new generation: arab comics today* [exposition, Angoulême, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 25 janvier – 4 novembre 2018], The Mu'taz and Rada Sawwaf Arab Comics Initiative, The American University of Beirut, Marseille, Alifbata, 2017, p. 16.

⁸⁴ Cfr. Etmüller, Eliane Ursula, “Caricature and Egypt's Revolution of 25 January 2011”, in *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History*, N. 9, 2012, pp. 138-139.

⁸⁵ Cfr. Ivi; Zanelli, Patrizia, “Egitto, mitica terra della risata”, in Branca, P., De Poli, B., Zanelli, P., *Il sorriso della mezzaluna*, Roma, Carocci Editore, 2011, p. 103.

⁸⁶ Cfr. Amaldi, Daniela, *Storia della letteratura araba classica*, Bologna, Zanichelli, 2004, p. 121.

popolo delle barzellette). Come vedremo tra poco, le barzellette hanno rappresentato un grande bacino a cui attingere per le prime riviste a fumetti per bambini, dove hanno preso vita alcuni dei personaggi ricorrenti tipici delle *nukat*, come Ğuḥa⁸⁷.

L'incontro tra letteratura satirica e illustrazione sulla stampa in Egitto è avvenuto nel 1878 sulle pagine della rivista *Abū Naẓẓāra Zarqā*⁸⁸ (Quello con gli occhiali azzurri), in cui testi satirici di commento all'attualità venivano illustrati da caricature. Fondata dal giornalista Ya'qūb Ṣanū' (1839 – 1912) nel 1877, la rivista venne pubblicata per lungo tempo dal suo esilio parigino, dove l'autore poté scoprire le nuove tecniche di stampa litografica e probabilmente si servì dell'aiuto di un disegnatore di professione migliorando sempre più la qualità delle illustrazioni⁸⁹, alle quali furono poi aggiunte



delle didascalie tradotte in francese. Un altro caricaturista importante nella storia dell'Egitto è 'Abd al-Ḥamīd Zakī, che nel 1907 iniziò a pubblicare la rivista chiamata *The Cairo Punch, al-siyāsa al-muṣawwara* (la politica illustrata)⁹⁰, i cui testi erano tradotti in inglese e francese e le cui vignette satiriche prendevano spesso di mira le potenze coloniali come la Gran Bretagna e la Francia. Fu per questo che, come Ṣanū', anche Zakī fu costretto all'esilio e si rifugiò in Italia.

Durante gli anni Venti sorsero altre riviste satiriche illustrate, come *al-Kaškūl* (Il quadernone), legata al partito nazionalista egiziano Wafd, fondato nel 1919 da Sa'ad Zaghlūl (1854 – 1927), e come *Rūz al-Yūsuf*, nome d'arte dell'attrice di origini libanesi Fāṭima al-Yūsuf (1898 – 1958) che fondò questa rivista, e nel 1925 e, ancora, *Ḥayāl al-Ẓill* (Il teatro delle ombre). Per illustrare le pagine di questi periodici furono assunti rispettivamente Juan Sintes, artista spagnolo e insegnante alla Royal School of Arts, Alexander Sarukhan, caricaturista armeno, e Rifqi, autore turco. Questi autori di origine straniera sono definiti da Etmüller come «the foreign fathers of modern Egyptian caricature», perché sui loro

⁸⁷ Per un'analisi più approfondita della tradizione satirica araba, si veda: Branca, P., De Poli, B., Zanelli, P., *Il sorriso della mezzaluna*, Roma, Carocci Editore, 2011.

⁸⁸ Cfr. Etmüller, *Caricature and Egypt's Revolution of 25 January 2011*, cit., p. 141.

⁸⁹ Cfr. "Introduction" in *Abou Naddara Collection Website*, s.p., http://kjc-sv036.kjc.uni-heidelberg.de:8080/exist/apps/naddara/intro_journals.html (data d'accesso: 19/05/2019).

⁹⁰ Cfr. Zanelli, *Egitto, mitica terra della risata*, cit., p. 116; Etmüller, *Caricature and Egypt's Revolution of 25 January 2011*, cit., p. 141.

insegnamenti si sarebbe formata la nuova generazione di caricaturisti, primo fra tutti Muḥammad Salah al-Dīn Ḥilmī (1930-1986), noto sotto lo pseudonimo di Salah Ḡahīn. Durante questi anni, bersaglio della satira illustrata furono i governanti, dal partito Wafd, che a partire dal 1924 formò diversi governi, al re Fū'ād e al suo successore Fārūq, fino alla Gran Bretagna, che aveva concesso un'indipendenza puramente formale all'Egitto, su cui continuava a esercitare un forte controllo economico e militare. Secondo Ettmüller, con la rivoluzione degli Ufficiali Liberi di Gamal Abdel Nasser (Ḡamāl 'Abd al-Nāṣir, 1918 – 1970) questo clima di relativa libertà di stampa venne meno e le riviste satiriche dovettero aggiustare il tiro⁹¹. La caricatura di nuovi autori come Bahḡat' Uṭmān (1931-2001) e Aḥmad Ḥiḡāzī (1936-2011) si fece sempre più sottile e, invece di colpire i dirigenti politici in modo diretto, iniziò a trattare temi di carattere sociale. Anche i quotidiani nazionali come, *al-Ahrām*, *al-Ḡumḥūriyya* o *Aḥbar al-Yawm*, iniziarono a pubblicare le vignette satiriche a commento dell'attualità e ancora oggi ne fanno larghissimo uso, mettendole spesso anche in prima pagina⁹². Fra gli autori più celebri bisogna nominare Muṣṭafā Husayn (1940-2014), creatore dell'antieroe Kambūra, archetipo del parlamentare egiziano corrotto, e Du'ā' al-'Adl (1979), una delle prime donne egiziane a lavorare come caricaturista.

Secondo Jonathan Guyer, un'altra importante fonte di influenza artistica per il fumetto contemporaneo è stato il movimento surrealista attivo in Egitto durante gli anni Trenta e Quaranta in cui rientrava l'associazione di artisti denominata Gruppo dell'Arte e della Libertà (*Ḡamā'at al-Fannwa 'l-Ḥurriyya*)⁹³. I quadri dei pittori di questa corrente artistica non possono certo essere considerati come proto-fumetti, dato che non ne possiedono caratteristiche essenziali come la presenza di testo e immagine, la sequenzialità o la divisione in vignette. Tuttavia, comparando i dipinti di artisti come Kāmil al-Tilmisānī (1915-1972), Fū'ād Kāmil o 'Abd al-Hādī al-Ḡazzār (1925-1966) con i fumetti apparsi negli ultimi anni su riviste come *TūkTūk*, Guyer mette in risalto diverse analogie tra le due



⁹¹ Cfr. Ettmüller, *Caricature and Egypt's Revolution of 25 January 2011*, cit., p. 142.

⁹² Cfr. Guyer, Jonathan, "Speech Bubbles: Comics and Political Cartoons in Sisi's Egypt", in *The Century Foundation*, 02/05/2017, <https://tcf.org/content/report/speech-bubbles/?session=1> (data d'accesso: 17/05/2019).

⁹³ Cfr. Guyer, Jonathan, "On the Arab page", *Le Monde Diplomatique*, 2017, <https://mondediplo.com/2017/01/15cartoons> (data d'accesso: 17/05/2019).

tipologie di opere, tra cui lo stile grafico del disegno e l'uso del fantastico per veicolare la critica sociale⁹⁴.

2.1.4.2 Fumetti per bambini

Come è accaduto altrove, anche nel mondo arabo la fortuna del fumetto, inteso come arte sequenziale, è stata determinata dalle pubblicazioni per l'infanzia. Quando parliamo di fumetto arabo, tuttavia, dobbiamo fare una distinzione tra le opere prodotte in lingua araba – oggetto di questa tesi – e quelle prodotte nelle altre lingue parlate nei diversi paesi arabi. Questa distinzione serve anche a comprendere le ragioni della sostanziale separazione dei fumetti prodotti in area magrebina, in cui domina l'uso del francese, da quelli del resto del mondo arabo, dove i due centri principali di produzione del fumetto sono sempre stati Il Cairo e Beirut. Se, come vedremo, negli ultimi decenni la nuova generazione di fumettisti è riuscita a superare i confini geografici e linguistici creando un movimento transnazionale, durante il XX secolo il fumetto maghrebino ha seguito un corso indipendente da quello dei paesi del Mašriq⁹⁵. Questa distinzione spiega la scelta di tralasciare, in questo elaborato, la storia del fumetto prodotto nel Maghreb, per concentrare l'analisi su quello egiziano e dedicare un po' di attenzione anche a quello libanese, il cui sviluppo è più strettamente connesso a quello egiziano. Al giorno d'oggi, molti autori libanesi scrivono le proprie opere in francese, come fanno i maghrebini, per assicurarsi una maggior diffusione mondiale e più libertà d'espressione, ma a queste si accostano anche molte opere in lingua araba, perlopiù dialettale. La situazione plurilinguistica del Libano è rappresentata alla perfezione dalla scelta operata dai creatori della rivista *Samandal* (Salamandra) di cui parlerò più avanti, di inserire all'interno del periodico storie in francese, in inglese e in arabo, intramezzate da pagine che indicano il senso di lettura di ogni storia.

Secondo Nadīm Damlūgī, co-curatore della mostra itinerante Arab Comics⁹⁶, le prime vere e proprie storie a fumetti scritte in lingua araba, o *qiṣṣaṣ muṣawwara*, sono apparse in Egitto nel 1923 sulla rivista per l'infanzia *al-Awlād*⁹⁷ (I bambini). Pur non presentando tutte le caratteristiche delle *graphic narrative* moderne (ad esempio, al posto dei *balloon*, il testo era

⁹⁴ Cfr. Ibidem.

⁹⁵ Cfr. Khoury, George, “La bande dessinée d'expression arabe de 1950 à nos jours”, in *Takam Tikou*, s.d., <http://takamtikou.bnf.fr/dossiers/dossier-2011-la-bande-dessinee/la-bande-dessinee-d-expression-arabe-de-1950-a-nos-jours> (data d'accesso: 20/05/2019).

⁹⁶ Arab Comics è una mostra itinerante organizzata con la collaborazione della Brown University e dell'American University of Beirut. Per maggiori informazioni, si veda: <http://www.arabcomicsexhibit.org/>

⁹⁷ Cfr. Damlūgī, Nadīm, “The Forgotten Awlad: Pre-1950 Comics in Egypt”, in *Medium*, 20/02/2017, <https://medium.com/@ndamluji/the-comic-book-heroes-of-egypt-7030f6a884fd> (data d'accesso: 19/05/2019).

inserito in didascalie numerate e collocate sotto alle immagini), si trattava dei primi esempi di storie illustrate e inquadrare all'interno di vignette, poste in sequenza e corredate da testo.

Tuttavia, questo primo esempio di arte sequenziale non ebbe seguito fino agli anni Cinquanta, quando le avventure illustrate cominciarono ad apparire su diverse riviste per bambini come *al-Katkūt* (Il pulcino), *Bulbul* (L'usignolo) e *Alī Bābā*. È in questo decennio che cominciarono a diffondersi le prime traduzioni o adattamenti dei fumetti di origine europea o nordamericana, come *Mickey Mouse* (*Mīkī* nella versione araba pubblicata dalla casa editrice Dār al-Ḥilāl) *Superman* e *Tintin*. Quest'ultimo, in particolare, fu presentato sulle pagine di *al-Katkūt* già a partire dal 1946 – una delle prime traduzioni al mondo secondo Damlūgī –, dove il protagonista fu adattato per il pubblico locale, cambiando origine e nome – il belga *Tintin* si trasformò nell'egiziano *Hammām* – e abbigliamento – in alcune storie lo si può vedere portare un fez.



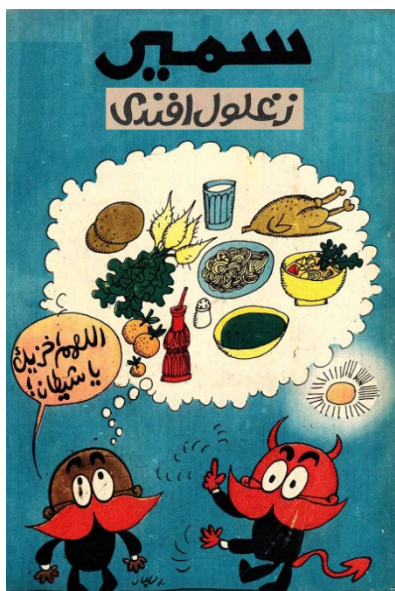
Oltre alle traduzioni di opere straniere, negli anni Cinquanta cominciarono a diffondersi le prime storie a fumetti originali, fortemente legate alle ambientazioni e alla tradizione locale. In questa fase iniziale della diffusione del fumetto, le riviste che ebbero maggior longevità e successo furono quelle che ricevevano finanziamenti dai governi, che ne indirizzavano i contenuti a scopo pedagogico e propagandistico, come la rivista egiziana *Sindibād*, pubblicata a partire dal 1952. Invece, i primi esempi di pubblicazioni avanzate dall'editoria privata, come le riviste libanesi *al-Ṣāḥeb* (L'amico, 1952) e *Dunyā al-Aḥdāt* (Il mondo dei giovani, 1955), non durarono molto⁹⁸.



Anche se gli autori delle *qiṣṣaṣ muṣawwara* rimanevano spesso anonimi, sulle pagine di *Sindibād* (Sinbad) cominciarono a lavorare illustratori di professione come Ḥusayn Bīkār (1913–2002), le cui storie furono le prime a contenere gli elementi tipici del fumetto come i

⁹⁸ Cfr. Khoury, *La bande dessinée d'expression arabe de 1950 à nos jours*, cit., s.p.

*balloon*⁹⁹, e, alla fine degli anni Cinquanta, Muḥyī al-Dīn al-Labbād (1940–2010), uno degli illustratori più influenti sulla scena artistica egiziana, il cui stile grafico originale e molto vicino alla caricatura satirica avrebbe fatto scuola tra i fumettisti delle generazioni successive, tanto nel disegno, quanto nel lettering – come vedremo nel prossimo capitolo la sua grafia è usata anche nel font utilizzato per i testi di *ŠubēkLubēk*. Prolifico disegnatore di fumetti per bambini, al-Labbād è un esempio perfetto dello stretto rapporto tra fumetto, caricatura, arte e politica nella storia della *graphic narrative* egiziana. Infatti, fu anche autore di caricature satiriche pubblicate su testate come *al-Ġumhūriyya*, *al-Taḥrīr* e *Rūz al-Yūsuf*, e illustratore delle copertine di importanti opere della letteratura egiziana, come *al-Laġna* (La commissione) di Sonallah Ibrahim (Ṣun‘aAllāh ‘Ibrāhīm, 1937)¹⁰⁰; inoltre, negli anni Settanta fu tra i fondatori di *Dār al-Fatā al-‘Arabī*, casa editrice per bambini votata alla causa palestinese, per la quale illustrò opere come *al-Bayt* di Zakarīya Tāmer (1931).



Se le prime avventure ospitate tra le pagine di *Sindibād* si rifacevano alla tradizione locale e utilizzavano la lingua araba letteraria allo scopo di educare la gioventù panaraba, nel 1956 Dār al-Hilāl lanciava una nuova rivista che presentava un approccio diverso. *Samīr* fu la prima pubblicazione araba a richiamarsi alle riviste di origine europea come *Spirou* e *Tintin*, introducendo una varietà di espedienti narrativi tipici del fumetto, dall’uso della forma del *balloon* per dare espressività al testo alle prime onomatopее. Nonostante la maggior ispirazione straniera, la rivista continuò a dare grande spazio a storie e autori locali, che per la prima volta videro il proprio nome citato al fianco delle opere¹⁰¹. Gli sceneggiatori come William al-Mirī, che lavoravano in collaborazione con i disegnatori, attinsero alla letteratura popolare araba per creare i personaggi di molte avventure. Fu così che presero vita personaggi come ‘*Antara*, il poeta guerriero della tradizione preislamica, o *Ġuḥā*, personaggio di origine turca divenuto il protagonista di molte barzellette e storielle umoristiche del mondo arabo. Il maggior riconoscimento dell’autoorialità permise ad alcuni disegnatori egiziani di rivendicare uno stile personale, più o meno legato ai canoni del fumetto dell’epoca, come

⁹⁹ Cfr. De Angelis, Francesco, “Graphic Novels and Comic Books in Post-Revolutionary Egypt: Some Remarks”, *La rivista di Arablit*, V, N. 9-10, 2015, p. 28.

¹⁰⁰ Cfr. “De Mahfouz à Mahfouz : les graphistes égyptiens et le livre”, in *ICAM L’Olivier*, s.d. <http://www.icameg.ch/de-mahfouz-a-mahfouz-les-graphistes-egyptiens-et-le-livre/> (data d’accesso: 20/05/2019).

¹⁰¹ Cfr. Khoury, George, *La bande dessinée d’expression arabe de 1950 à nos jours*, cit., s.p.

Lutfi Waṣfī, il cui stile è descritto da George Khoury come personale e sperimentale, slegato dalle convenzioni del fumetto franco-belga o americano¹⁰². Un altro elemento che contribuì ad avvicinare i giovani lettori a *Samīr*, determinandone la grande diffusione e il successo, fu la scelta di far parlare la maggior parte dei personaggi in dialetto egiziano, invece che in arabo standard. Fra gli autori che contribuirono al successo di *Samīr* ci fu Bahīḡa Tūmāsyān, che Lina Ghaibeh (Lina Ġayba) nel suo saggio sul ruolo delle donne nella storia del fumetto arabo, *Du huis clos à la rue: les femmes et la BD arabe*, cita come una delle prime illustratrici a ricoprire un ruolo direttivo in una rivista del settore¹⁰³.

Alcuni disegnatori di caricature per i quotidiani nazionali collaboravano anche con le riviste come *Samīr*, introducendo la propria vena satirica, benché velata, anche all'interno delle storie per bambini. È il caso di 'Aḥmad Ibrāhīm Ḥiḡāzī (1936-2011) e dei suoi *Tanābulat al-Ṣubyān*, un gruppo di “ragazzi pigri”, tramite i quali l'autore esprimeva la propria satira sociale¹⁰⁴.

Come dimostra quest'ultimo esempio, così come quello di Muḥī al-Dīn al-Labbād (1940-2010), il rapporto tra fumetti per bambini, caricatura e commento politico è sempre stato molto stretto in Egitto. Come era accaduto all'inizio del secolo con i giornali satirici come *al-Kaškūl*, che dava voce alle istanze del partito nazionalista Wafd, a partire dagli anni Sessanta i grandi partiti nazionalisti arabi si sarebbero serviti delle pubblicazioni per l'infanzia per diffondere la propria ideologia. Fu ciò che avvenne a partire dal 1969 in Siria con la rivista *Usāma*, controllata dal governo a partito unico e utilizzata per diffondere la propaganda baathista, e in Iraq con le riviste *Maḡallatī* (La mia rivista) e *al-Mizmār* (Il flauto)¹⁰⁵.

L'esempio più emblematico, tuttavia, è quello della guerra arabo-israeliana del 1967, durante la quale il governo egiziano che finanziava la pubblicazione di *Samīr*, ne indirizzò completamente la linea editoriale verso la propaganda di guerra.



¹⁰² Cfr., Ibidem.

¹⁰³ Cfr. Ghaibeh, Lina, “Du huis clos à la rue: les femmes et la BD arabe = From behind the doors into the streets: women in comics from the Arab World”, in Ghaibeh, L., Gabrielli, S., *Nouvelle Génération. La bande dessinée arabe aujourd'hui = The new generation: arab comics today* [exposition, Angoulême, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 25 janvier – 4 novembre 2018], The Mu'taz and Rada Sawwaf Arab Comics Initiative, The American University of Beirut, Marseille, Alifbata, 2017, p. 30.

¹⁰⁴ Cfr. Høiglit, Jacob, “Egyptian comics and the challenge to patriarchal authoritarianism”, in *International Journal of Middle East Studies*, Vol. 49, N. 1 (2017), <https://doi.org/10.1017/S0020743816001161>, p. 114.

¹⁰⁵ Cfr. De Angelis, *Graphic Novels and Comic Books in Post-Revolutionary Egypt*, cit., p. 29.

Fu così che le avventure per ragazzi cominciarono ad essere ambientate sul campo di battaglia, dove gli eroi delle serie più popolari come *Zağlūl Effendī* di al-Labbād, o *Samīr wa Tahtah* si impegnavano nella resistenza popolare o in missioni di spionaggio. A partire dagli anni Ottanta, anche negli Emirati Arabi Uniti sorse una rivista per bambini gestita e finanziata dal Ministero dell'Informazione, allo scopo di diffondere i valori del governo, a livello politico e religioso. *Māğid* ebbe un enorme successo, anche grazie al fatto che alcuni dei migliori autori dell'epoca pubblicavano tra le sue pagine come i già citati al-Labbād, Ḥiğāzī e Bahğat 'Uṭmān. Questa tendenza a sfruttare le pubblicazioni per l'infanzia a scopi propagandistici non si è esaurita con la fine del ventesimo secolo, ma perdura ancora oggi. Ne sono un esempio le pubblicazioni a tema religioso sorte in seguito agli attentati del 11 settembre 2001, come *Mahdī* (Il ben guidato), diretta dal partito islamista sciita ḤizbAllāh, e *Fāris al-Ġadd* (Cavalieri di domani), legata ad Ḥamas, ramo palestinese della Fratellanza Musulmana (sunnita), fondata in Egitto nel 1928¹⁰⁶.

Come abbiamo visto, dopo la prima guerra mondiale furono le riviste egiziane controllate dallo Stato ad avere maggior fortuna e longevità. Tuttavia, a partire dagli anni Settanta il dominio del mercato del fumetto per bambini passò nelle mani dell'altro centro editoriale del mondo arabo, Beirut, grazie al ruolo degli editori privati e una maggior permeabilità del mercato libanese alle influenze straniere, che permise l'introduzione sempre più diffusa di personaggi, serie o intere riviste adattate o tradotte¹⁰⁷.

Già all'inizio degli anni Sessanta era nata a Beirut una rivista, *Biṣāt al-Riḥ* (Il tappeto volante), che faceva concorrenza all'egiziana *Samīr*, ispirandosi al modello franco-belga nella *mise en page* e affiancando alle storie tratte dalla tradizione letteraria araba, come *'Alā' al-Dīn* (Aladino) di Ṭariq al-'Asalī, quelle di origine europea, come *Lucky Luke*. Il successo editoriale di *Biṣāt al-Riḥ* fece esplodere questa tendenza e in pochi anni il mercato arabo fu invaso dalle riviste europee e statunitensi tradotte in arabo letterario come *Tintin*, *Superman*, e *Batman*. Le riviste straniere dominarono il mercato arabo durante tutti gli anni Settanta, segnando un calo nella produzione delle storie autoctone, che fu ravvivata soltanto nel 1979 con la nascita della rivista libanese *Sāmīr* che, come aveva fatto *Samīr* venti anni prima, prendeva ispirazione dalle tecniche narrative e grafiche del fumetto europeo per proporre storie per il pubblico panarabo e dare spazio ad autori locali, primo fra tutti lo sceneggiatore e attore comico siriano Nuhād Qala'ī (1928-1993).

¹⁰⁶ Cfr. Ghaibeh, Lina, "La propagande dans la bande dessinée arabe: du nationalisme au religieux", in *TakamTikou*, s.d., <http://takamtikou.bnf.fr/dossiers/dossier-2011-la-bande-dessinee/la-propagande-dans-la-bande-dessinee-arabe-du-nationalisme-a> (data d'accesso: 20/05/2019).

¹⁰⁷ Cfr. Khoury, George, *La bande dessinée d'expression arabe de 1950 à nos jours*, cit., s.p.

2.1.4.3 Fumetti per adulti

La guerra civile libanese iniziata nel 1975 ispirò la creazione del primo fumetto arabo per adulti, *Carnaval*, pubblicato nel 1980 dall'artista George Khoury (Ġād), giornalista e fumettista che Jonathan Guyer ha definito come «the pioneer of the Arab comix movement»¹⁰⁸. In *Carnaval* l'artista formatosi alla Académie Libanaise Des Beaux Arts (ALBA), sperimentò diverse tecniche di *graphic narrative* dando vita a una rappresentazione onirica, personale ed espressiva della guerra civile¹⁰⁹. *Carnaval* è scritto in francese, ma quattro anni più tardi Ġād pubblicò il suo primo fumetto in lingua araba. Si trattava di una serie di vignette che narravano la vita di Sigmund Freud, inserite all'interno di un testo sul padre della psicanalisi ad opera dello psichiatra Ralph Rizkallah. Anche in questo caso, il lavoro di Ġād presenta una grande ricerca narrativa e grafica, in cui la dimensione del sogno viene rappresentata rompendo i confini della vignetta e usando uno stile surreale. Presto l'autore cominciò ad ottenere riconoscimenti anche all'estero, in particolare in Francia dove partecipò al festival internazionale di Angoulême e conobbe autori come Wolenski e Cabu, che ha dichiarato di considerare il proprio mentore¹¹⁰.



Convinto che anche in Libano l'arte sequenziale dovesse liberarsi delle restrizioni espressive imposte dal fumetto per bambini e rivolgersi verso forme di narrazione più personali e sperimentali, nel 1984 Khoury organizzò un laboratorio, chiamato Muḥtaraf Ġād (Il laboratorio di Ġād), dal quale emerse cinque anni dopo l'album *Mīn Bayrūt*, una raccolta di sei storie a fumetti per adulti sul tema dell'esperienza personale in tempo di guerra. A partecipare al laboratorio furono sei artisti, tre dei quali erano donne: Le sorelle Lina e May Ghaibeh e Šūġīk Dergūgāsyān¹¹¹.



¹⁰⁸ Cfr. Guyer, Jonathan, "From Beirut: The Origin Story of Arab Comix", in *Institute of Current World Affairs*, 30/08/2015, <https://www.icwa.org/from-beirut-the-origin-story-of-arab-comix/> (data d'accesso: 20/05/2019).

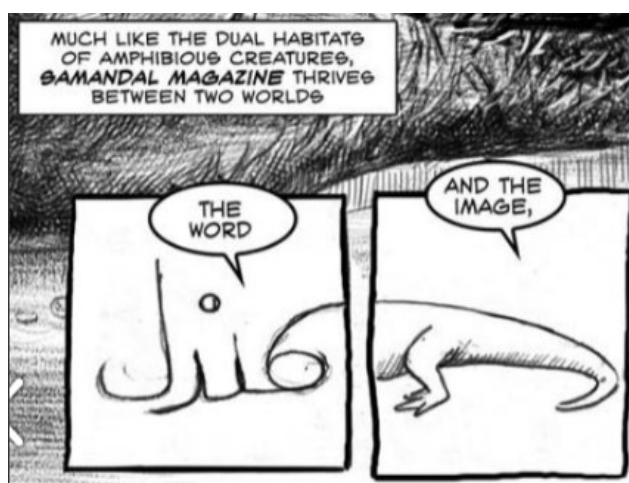
¹⁰⁹ Per un'analisi più approfondita di *Carnaval*, si veda: Standjofski, Michèle, "Avec JAD la BD comme moyen d'expression fait son entrée au Liban", in *L'Orient Le Jour*, 19/01/1980, <http://jadcarnaval.blogspot.com/search/label/ARTICLES%20DE%20PRESSE> (data d'accesso: 20/05/2019)

¹¹⁰ Cfr. Guyer, *From Beirut: The Origin Story of Arab Comix*, cit., s.p.

Questa esperienza diede vita a una tendenza che, come vedremo, ha permesso la nascita di un vivace movimento di fumettisti negli ultimi decenni: quella di associarsi in collettivi di artisti, tramite i quali organizzare laboratori, residenze artistiche ed eventi per esplorare insieme tecniche e temi narrativi e scambiare idee. A riprova dell'importanza di queste nuove sperimentazioni artistiche nel fumetto libanese, nel 1986 il Festival International de la Bande Dessinée di Angoulême dedicò un'esposizione alla *Nouvelle BD Arabe*. Tuttavia, durante gli anni Novanta e i primi anni Duemila il fumetto per adulti ebbe una crescita lenta. Lo tennero in vita alcuni festival, come il Salon de la Bande Dessinée di Tazarka e il Festival Méditerranéen de la BD et de l'Image de Tunis, e riviste, come la libanese *Zerooo*, o alcuni artisti che continuarono a pubblicare le proprie opere autonomamente, come Māzin Karbāğ.

Il primo gruppo di artisti ad aver riscoperto la forma di collaborazione creativa inaugurata con *Muhtaraf Ğād* si è riunito in Libano nel 2007 sotto il nome di *Samandal* ma negli anni successivi (specialmente dopo il 2011) ne sarebbero sorti tanti altri in tutti i paesi del mondo arabo. I fondatori di questo collettivo, 'Umar al-Ĥūrī, Ḥatem al-Imām, Tāreq Naba'a, LīnāMerheğ e FādīBāqī, crearono un'associazione con l'obiettivo dichiarato di unire le forze per far fronte ai costi e alle difficoltà di pubblicazione e di distribuzione delle proprie opere, creando una piattaforma alla quale artisti di tutta la regione avrebbero potuto rivolgersi per diffondere i propri lavori. Per non dover sottostare alle restrizioni di una casa editrice o di finanziamenti governativi, il collettivo si sostiene grazie al supporto di centri culturali, editorie istituzioni, perlopiù europee o internazionali.

La salamandra, animale che dà il nome al collettivo, non è stata scelta a caso. Infatti, la sua natura di anfibio rappresenta la dimensione ibrida del medium del fumetto e delle opere del collettivo che, come spiega il suo sito internet «thrive between two worlds; the image and the word, entertainment and substance, the lowbrow and the raisedbrow, the experimental and the traditional».



¹¹¹ Cfr. Ghaïbeh, *Du huis clos à la rue*, cit., p. 30.

Un ibridismo che è anche linguistico, dato che la rivista ospita contributi di artisti che scrivono in inglese, francese e arabo, riflettendo la volontà di dar voce a identità multiple¹¹² e di rompere con l'imposizione di un'unica identità panaraba, anche tramite l'uso dell'arabo standard, che aveva dominato buona parte del fumetto per bambini.

Inoltre, le opere di *Samandal*, che venivano pubblicate inizialmente a cadenza trimestrale per poi passare dal 2014 a una pubblicazione all'anno incentrata su un tema comune, danno grande importanza alla sperimentazione e alla rottura degli schemi tradizionali, tanto nelle scelte artistiche quanto nei temi trattati. Tuttavia, questa libertà espressiva non è sempre ben vista e nel 2015 tre degli autori che avevano lavorato al settimo numero della rivista sono stati condannati a pagare 10 milioni di lire libanesi (circa 20.000 dollari) per incitamento alla violenza settaria, offesa alla religione, pubblicazione di informazioni false, diffamazione e calunnia. A fare denuncia era stata la chiesa cristiana libanese per via di alcune vignette satiriche contenute nei due fumetti *Waṣafāt lubnānīya li 'l-'Intiqām* (Ricette libanesi per la vendetta) di Līnā Merheḡ ed *Ecce Homo* del fumettista francese Valfret.

L'esperienza di *Samandal*, una piattaforma che dà spazio al contributo di artisti da tutto il mondo e attraverso la quale furono organizzati numerosi eventi e laboratori internazionali, ha inaugurato la nascita di un movimento del fumetto arabo che ha assunto una dimensione sempre più transnazionale. Come vedremo più avanti, un ruolo importante nel mettere in contatto gli artisti della regione, l'hanno avuto i festival internazionali del fumetto, come il Festival International de la Bande Dessinée d'Alger (FIBDA), la cui prima edizione si tenne due anni dopo la nascita di *Samandal*, nel 2008. Quello stesso anno vide l'uscita di un'altra opera considerata tra gli emblemi del fumetto arabo contemporaneo¹¹³, il *graphic novel* *Mitrū* di Maḡdī al-Šafi'ī, illustratore egiziano definito da Newsweek come «The godfather of egyptian graphic novelists»¹¹⁴. Infatti, benché nel decennio precedente fossero già stati pubblicati in Libano dei libri concepiti per un pubblico adulto, come *Le conteur du Caire* di Barrāq Rīmā, o *Journal 1999* di Māzin Karbāḡ, il *graphic novel* libanese è sempre stato dominato dall'uso del francese, una delle lingue ufficiali del paese, che permette una maggior diffusione internazionale del proprio lavoro. *Mitrū* (Metro) invece, è stato il primo vero e proprio *graphic novel* scritto in arabo. Maḡdī al-Šafi'ī (1961) si era già fatto ampiamente apprezzare come illustratore creando vignette satiriche per i periodici e serie per bambini per il settimanale egiziano *'Alā' al-Dīn* e ricevendo un riconoscimento internazionale da parte

¹¹² Cfr. Khouri, *Une rébellion ressuscitée*, cit., p. 14.

¹¹³ Cfr. Ivi, p. 12.

¹¹⁴ Cit. Jaggi, Maya, "The godfather of Egyptian graphic novelists: Magdy el Shafec", in *Newsweek*, 25/06/2012, <https://www.newsweek.com/godfather-egyptian-graphic-novelists-magdy-el-shafec-65109> (data d'accesso: 20/05/2019).

dell'Unesco per la sua serie *Yāsmīn wa 'Amīna*. È con *Mitrū*, tuttavia, che l'autore ha fatto il proprio ingresso nel fumetto per adulti, ottenendo fama internazionale, anche per via dell'audacia della propria storia, che presenta una critica aperta al sistema corrotto su cui si reggeva l'Egitto di Hosni Mubarak (Ḥusnī Mubārak, 1928) e in cui il protagonista *Šihāb* e altri personaggi esprimono a più riprese la loro frustrazione nei confronti del regime. Come sottolinea Dominic Davies, in questo senso il fumetto è il precursore non solo del graphic novel, ma anche della rivoluzione del 2011¹¹⁵. Poco dopo l'uscita del libro, l'autore e il suo editore Muḥammad al-Šarqāwī della casa editrice Dār Malāmiḥ li 'l-Nāšr furono arrestati per offesa alla pubblica morale a causa di una scena di sesso presente nel libro, per poi essere condannati sulla base dell'articolo 178 del codice penale egiziano¹¹⁶ a pagare una multa di 5.000 lire egiziane¹¹⁷. Se da un lato la condanna provocò la confisca di tutte le copie del libro e la loro proibizione, dall'altro ne favorì la diffusione a livello internazionale e la nuova pubblicazione nel 2012 da parte della casa editrice The Comic Shop.

2.1.4.4 Il 2011: Comix e Rivoluzione

Come abbiamo visto, il fumetto per adulti in Egitto aveva già iniziato a svilupparsi ben prima dell'inizio dell'insurrezione scoppiata il 25 gennaio del 2011, nell'ambito della 'Primavera Araba' e che, in diciotto giorni, mise fine alla trentennale Presidenza di Mubarak. Già due settimane prima, ossia il 9 gennaio dello stesso anno, era stato fondato al Cairo il collettivo *TūkTūk*, che è ancora oggi uno dei principali centri di aggregazione per i fumettisti egiziani e di tutto il mondo arabo. Tuttavia, l'esplosione delle proteste di massa creò un clima di fermento politico e artistico che permise agli illustratori di portare la propria arte fra le strade del Cairo e di usarla come strumento di rivendicazione della libertà politica e d'espressione.



Fra i simboli di questa lotta di liberazione ci furono le caricature che raffiguravano il viso del presidente Mubarak. Infatti, mentre le barzellette e le storielle ironiche sul presidente avevano continuato a circolare liberamente durante la sua Presidenza, come sempre avevano fatto in

¹¹⁵ Cfr. Davies, Dominic, *Urban Comics: Infrastructure and the Global City in Contemporary Graphic Narratives*, New York, Routledge, 2018.

¹¹⁶ Cfr. Jaquette, Elisabeth, "Formerly Banned Graphic Novel 'Metro' Now Available in Cairo", in *Arablit*, 28/01/2013, <https://arablit.org/2013/01/28/formerly-banned-graphic-novel-metro-now-available-in-cairo/> (data d'accesso: 22/05/2019).

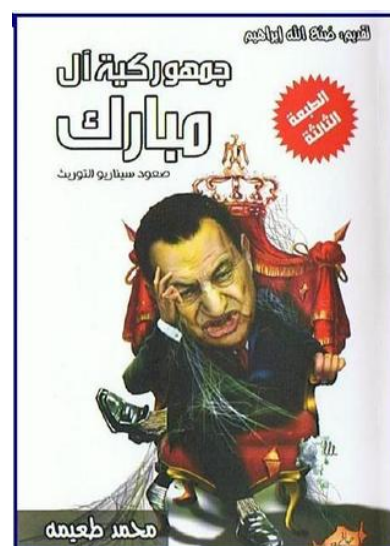
¹¹⁷ Høiglit, Jacob, *Egyptian comics and the challenge to patriarchal authoritarianism*, cit., p. 114.

Egitto¹¹⁸, lo stesso non valeva per la satira a fumetti. Secondo Etmüller, infatti, durante il governo di Mubarak per anni era stato impossibile rappresentare la figura del Presidente in termini derisori. I vignettisti che pubblicavano le proprie strisce o le proprie caricature sui quotidiani egiziani dovevano fare attenzione a esprimere la propria satira in termini generali, senza mai indicare esplicitamente nomi e volti, soprattutto nei giornali governativi. Come ha dichiarato Mağdī al-Šafi‘ī in un’intervista a *Newsweek*: «It’s forbidden to mock politicians in cartoons. Cartoons in state-run newspapers, were one of the few parts [of the paper] that needed to be directly approved by the editor in chief. Even if he was abroad, it had to be faxed to him»¹¹⁹. Tuttavia, durante gli ultimi anni del regime cominciarono a sorgere diverse case editrici di opposizione e nel 2005 sul quotidiano *al-Dustūr* apparve la prima caricatura raffigurante Mubarak ad opera di ‘Amrū Salīm¹²⁰, che aprì la strada a molte altre.

Un esempio è quella che comparve sulla copertina di *Ġumhurikīyat Āl Mubārak* (La repubblica-regno della famiglia Mubarak) di Muḥammad Ṭa‘īma, pubblicata dalla casa editrice Mīrīt, che ritraeva il Presidente, con i tratti deformati, seduto su un trono ricoperto di ragnatele.

Con lo scoppio delle proteste nel gennaio 2011 si moltiplicarono le caricature di Mubarak, che venivano diffuse tramite le reti sociali, o realizzate su muri della città, su volantini distribuiti per strada o perfino su magliette, e che rappresentavano la tomba del Presidente o lo raffiguravano con i baffi di Hitler, o una benda da pirata¹²¹.

Secondo Dominic Davies, la rivolta anti-regime che occupò le strade del Cairo durante il gennaio e il febbraio 2011 mise in moto una rivoluzione culturale che ebbe un forte impatto anche sulla cultura visuale egiziana¹²². Le proteste si consumarono nello spazio urbano, che ne divenne la sede e il simbolo – basti pensare all’importanza simbolica di Piazza al-Taḥrīr –, ma al contempo se ne riappropriarono, sfidandone la struttura discriminatoria prodotta dalla privatizzazione degli spazi pubblici e delle infrastrutture imperante fin dagli anni Novanta, e contribuendo a modificarne il volto. In questo processo di riappropriazione della città ebbero un ruolo fondamentale due forme d’arte strettamente imparentate tra loro: il fumetto e i



¹¹⁸ Cfr. Zanelli, *Egitto, mitica terra della risata*, cit., p. 136.

¹¹⁹ Cit. Jaggi, *The godfather of Egyptian graphic novelists*, cit., s.p.

¹²⁰ Cfr. Guyer, *Speech Bubbles*, cit., s.p.

¹²¹ Cfr. Etmüller, *Caricature and Egypt's Revolution of 25 January 2011*, cit., p. 144.

¹²² Cfr. Davies, *Urban Comics*, cit.

graffiti. Molti artisti contribuirono alla nascita del Movimento Egiziano per il Cambiamento (fondato nel 2004), soprannominato Kifāya (Basta!), e parteciparono alle manifestazioni del 2011, disegnando caricature satiriche e dando vita a laboratori artistici informali aperti ai manifestanti. È il caso di Aḥmad al-Nādī, illustratore di fumetti per ragazzi su riviste come *Māḡid* e attivista del Movimento Giovanile 6 Aprile (*Ḥarakat Šabāb 6 'Abrīl*) – nato nel 2008 –, che in un'intervista ha raccontato di aver cominciato a disegnare durante un sit-in in Piazza al-Taḥrīr per ingannare l'attesa e, rendendosi conto di aver attirato l'attenzione dei presenti, iniziò a coinvolgerli raccogliendo le loro idee e disegnando ciò che proponevano¹²³.



In certi casi, fumetto e illustrazione divennero un vero e proprio strumento a supporto dei dimostranti. Davies fa l'esempio del pamphlet che circolava fra i manifestanti durante i diciotto giorni di protesta chiamato *Kayfa taṭūr bi-ḥidā'a* (Come rivoltarsi con intelligenza) e che dava indicazioni pratiche sull'abbigliamento da portare durante le proteste, i tipi di azione da mettere in atto per rivendicare le proprie istanze, ma anche i percorsi delle manifestazioni corredati da illustrazioni della mappa della città.

Alcuni degli artisti non erano solo fumettisti ma anche graffitisti: nei diciotto giorni di protesta (prima fase della Rivoluzione del 25

Gennaio) riempirono i muri della città di scritte contenenti slogan rivoluzionarie, dopo le dimissioni di Mubarak annunciate l'11 febbraio del 2011, di immagini che celebravano la rivoluzione in un tentativo di riappropriarsi fisicamente dello spazio urbano. Uno di loro, Ġanzīr, lanciò, nel marzo 2011, la campagna #martyrmurals che aveva lo scopo di produrre sulle mura della città i ritratti di tutti i dimostranti uccisi durante le manifestazioni. Il movimento egiziano dei graffiti, infatti, prese piede sotto il governo ad interim in mano al Consiglio Supremo delle Forze Armate (*al-Maḡli sal-A'la li 'l-Quwwāt al-Musallaḥa*), noto internazionalmente con l'acronimo SCAF (Supreme Council of the Armed Forces).



¹²³ Cfr. Morsi, Eman, "Revolutionary Cartoons: an Interview with Ahmad Nady", in *Jadaliyya*, 4/07/2011, <http://www.jadaliyya.com/Details/24162/Revolutionary-Cartoons-An-Interview-With-Ahmad-Nady> (data d'accesso: 25/05/2019).



Anche Maḡdī al-Šafi'ī fu molto attivo durante i diciotto giorni di protesta e, nei mesi successivi, organizzò diversi laboratori da cui nacque la rivista illustrata bimensile *al-Dūšama*¹²⁴ (Il bunker) incentrata sul tema dei diritti umani, come dimostra il sottotitolo *I'raf ḥuqūqak* (Conosci i tuoi diritti!), e in cui si criticava la repressione violenta dell'esercito sui manifestanti¹²⁵.

Il periodico *al-Dūšama* non fu il solo progetto editoriale a nascere nell'Egitto post-Mubarak. Nello stesso 2011, sotto il regime SCAF, la scena del fumetto, che fino a quel momento era cresciuta lentamente, vide una vera e propria esplosione creativa che aveva il suo centro più attivo nel collettivo *TūkTūk*, ma contava numerose altre esperienze, come le collaborazioni che portarono alla realizzazione di due antologie a fumetti chiamate *Awtūstirād* e *Ḥārīḡ al-Saytara* (Fuori controllo)¹²⁶. Alla fine del 2011 Ġanzīr pubblicò online la rivista *Zīn al-'Arab* (Il bello degli arabi), rendendola disponibile gratuitamente perché venisse stampata e diffusa per le strade del Cairo¹²⁷. Nel 2012, il progetto editoriale *al-Fann al-Tāsi'* (La nona arte), fondato da alcuni degli autori del collettivo *TūkTūk*, ha dato vita al lungo workshop chiamato *24 Sa'at Kūmīks* (24 ore di fumetti), basato sull'idea di riunire ventiquattro artisti in una stanza per venti quattro ore, durante le quali confrontarsi su un tema comune e dare sfogo alla propria creatività. Il prodotto di questa prima iniziativa sarebbe stata la raccolta *Inta Ḥurr* (Sei libero) e, nel 2015, l'evento sarebbe stato ripetuto dando vita alla raccolta *Ḥadaṭ bi 'l-Fa'il* (È successo davvero). Negli anni successivi, sono nate altre esperienze di questo tipo come *al-Taḥwīla* (La diramazione) nel 2012, *al-Šakmaḡiyya* (Il portagioie) nel 2014, e *Qāllak Fayn* (lett. Lui ti ha detto dove¹²⁸) nel 2016.

Ai progetti egiziani se ne sarebbero sommati molti altri in tutto il mondo arabo, alcuni dei quali continuano a mantenere viva la scena del fumetto in Egitto oggi, creando un movimento transnazionale che Jacob Høiglit ha paragonato a quello dei *comix* nato negli Stati Uniti tra gli

¹²⁴ Parola di origine turca, usata nel gergo militare egiziano per indicare i nascondigli ricoperti di sabbia, che usano i soldati per passare inosservati nel deserto.

¹²⁵ Cfr. Di Ricco, Massimo, "Drawing for a New Public: The Middle East 9th Art and the Emergence of a Transnational Graphic Movement", in Mehta, B., Mukherji, P., *Postcolonial comics: texts, events, identities*, London, Routledge, 2015, p. 194.

¹²⁶ Cfr. Høiglit, *Egyptian comics and the challenge to patriarchal authoritarianism*, cit., p. 114.

¹²⁷ Cfr. Di Ricco, *Drawing for a New Public*, cit., p. 191.

¹²⁸ Risposta ironica che capita di ricevere quando si chiedono indicazioni stradali in Egitto.

anni Sessanta e Settanta perché, come in quel caso, ha dato vita a una controcultura capace di mettere in discussione i tabù e le restrizioni dell'ideologia dominante nella società¹²⁹.

2.2 Il fumetto in Egitto oggi

La nuova generazione di fumettisti, che con i primi collettivi come *Samandal* e *TūkTūk* ha trovato uno spazio di espressione, a partire dal 2011 non ha fatto che crescere. In tutto il mondo arabo si sono diffuse esperienze artistiche simili, creando una rete di artisti e di collettivi in grado di conciliare la volontà di dar voce alle realtà locali, con quella di collaborare aldilà dei confini di ogni paese. Secondo Enrique Klaus, due sono le caratteristiche che più accomunano gli artisti attivi nella scena del fumetto araba: la generazione a cui appartengono, che corrisponde a quella dei nati tra il 1975 e il 1995, e il fatto di essere abitanti dei più grandi centri urbani della regione, come Beirut, Il Cairo, Casablanca e Tunisi, da cui traggono buona parte della loro ispirazione e in cui ambientano molte delle loro storie¹³⁰.

Benché le identità locali mantengano un ruolo di primo piano, come dimostrano l'uso dei dialetti locali e la centralità delle città come fonte d'ispirazione, questo nuovo movimento artistico sembra avere anche una dimensione transnazionale¹³¹, che agisce su tutti i livelli, dalla pubblicazione alla formazione: le riviste e le antologie pubblicate dai diversi collettivi aprono le proprie pagine al contributo di artisti di ogni provenienza (araba e non); i festival del fumetto organizzati in città come Il Cairo e Algeri, creano possibilità di scambio e di distribuzione delle proprie opere fra artisti di tutti i paesi del mondo arabo; i laboratori e le residenze artistiche organizzate dai collettivi e dalle istituzioni culturali permettono la formazione di artisti provenienti da tutta la regione. Tuttavia, non si può dire lo stesso per il bacino dei lettori, che è ancora piuttosto limitato e circoscritto all'interno di ogni paese. Infatti, secondo Guyer non esiste un sistema di distribuzione capace di diffondere le pubblicazioni a fumetti in tutto il mondo arabo e gli autori sono costretti a portare i propri lavori ai festival e agli eventi internazionali, trasportandoli all'interno delle proprie valigie¹³².

¹²⁹ Cfr. Høiglit, *Egyptian comics and the challenge to patriarchal authoritarianism*, cit., p. 113

¹³⁰ Cfr. Klaus, Enrique, "Médin@ al-Comics. L'empreinte de la ville dans la bande dessinée arabe contemporaine = Médin@ al-Comics. The Trace of the City in Contemporary Arabic Comics", in Ghaibeh, L., Gabrielli, S., *Nouvelle Génération. La bande dessinée arabe aujourd'hui = The new generation: arab comics today* [exposition, Angoulême, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 25 janvier – 4 novembre 2018], The Mu'taz and Rada Sawwaf Arab Comics Initiative, The American University of Beirut, Marseille, Alifbata, 2017, p. 23.

¹³¹ Cfr. Di Ricco, *Drawing for a New Public*, cit., p. 199-200.

¹³² Cfr. Guyer, *From Beirut: The Origin Story of Arab Comix*, cit., s.p.

L'importanza della dimensione transnazionale di questo movimento è la ragione per cui nelle pagine successive si farà breve cenno anche a esperienze che valicano i confini dell'Egitto. Tuttavia, dovendo restringere il campo di analisi, mi concentrerò soprattutto sulla realtà egiziana, descrivendo i collettivi, gli artisti e le riviste sorte a partire dal 2011 e attive ancora oggi, e dando particolare spazio ai lavori in lingua araba. Infatti, se la situazione linguistica del Libano e dei paesi del Maghreb fa sì che molti degli autori usino il francese (o a volte l'inglese) per dar voce alle proprie storie, in Egitto la maggior parte dei fumettisti scrive in arabo dialettale o, in certi casi, classico. Secondo Massimo Di Ricco, inoltre, gli artisti egiziani, più dei loro colleghi libanesi, si sentono legati alla tradizione grafica locale, in particolare a quella della caricatura satirica¹³³. Ci sono, tuttavia, alcuni casi di autori egiziani, che hanno continuato i propri progetti artistici all'estero e scrivono in inglese, come Ğanzīr, che ha da poco pubblicato negli Stati Uniti la serie fantascientifica *The Solar Grid*. Queste esperienze, benché interessanti e degne di approfondimento, troveranno meno spazio in questo elaborato.

2.2.1 Riviste e antologie

Le numerose riviste a fumetti per adulti che vengono pubblicate oggi in tutto il mondo arabo sono il risultato della collaborazione di tanti autori in collettivi, una forma di organizzazione non governativa che George Khoury definisce come la vera e propria leva del movimento del fumetto arabo¹³⁴. L'idea, nata nel 2007 con *Samandal*, di creare queste forme di associazione artistica allo scopo di far fronte alla difficoltà economiche e pratiche che riscontrano gli artisti sequenziali in un mercato editoriale di nicchia come quello del fumetto, si è presto diffusa in tutta la regione. Dopo il 2011, oltre ai collettivi egiziani come *TūkTūk* e *Kawkab al-Rasamīn* (Il pianeta dei disegnatori), di cui parlerò più approfonditamente a breve, sono nate diverse esperienze simili, come *Lab619* in Tunisia, *Skefkef* (dal nome di un sandwich tipico di Casablanca¹³⁵) in Marocco, *Masaḥa* (Area) in Iraq e *Ḥabka* (Trama) in Libia.

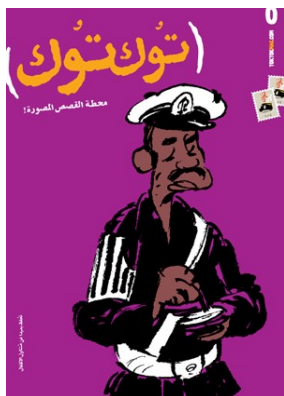
2.2.1.1 TūkTūk

La nascita del collettivo *TūkTūk* è stata annunciata il 9 gennaio 2011 con un evento alla Townhall House Gallery del Cairo, centro culturale che negli ultimi anni ha ospitato e continua a ospitare molti eventi legati alla scena artistica del fumetto egiziano.

¹³³ Cfr. Di Ricco, *Drawing for a New Public*, cit., p. 199-200.

¹³⁴ Cfr. Khoury, *Une rebellion ressuscitée*, cit., p. 12.

¹³⁵ Cfr. "About", *Skefkef*, s.d., <https://skefkef.tumblr.com/aboute>, (data d'accesso: 14/06/2019).



Quando i fondatori di *TūkTūk* (Muḥammad Šinnāwī, Maḥlūf, Andīl, Hišām Raḥma e Tawfiq) hanno deciso di fondare questo collettivo nel gennaio 2011, erano sicuramente stati ispirati dall'esperienza di *Samandal*. Tuttavia, la loro rivista ha delle caratteristiche che la differenziano dalle scelte artistiche dell'omologa libanese, collocandola in maggiore continuità con la lunga tradizione della caricatura e della striscia satirica egiziana. Infatti, se l'obiettivo dichiarato di *Samandal* è quello di privilegiare la sperimentazione artistica, i fumetti prodotti dagli artisti di *TūkTūk* hanno lo scopo di raccontare con ironia storie di vita quotidiana in Egitto. Questo obiettivo traspare dalle pagine della rivista, che secondo George Khoury, usa un linguaggio più narrativo che sperimentale, al punto da spingere Šinnāwī a dichiarare: «If an artist puts forward an experimental work, I tell to go to Samandal»¹³⁶. L'importanza del contesto locale nelle storie pubblicate da *TūkTūk* è evidente fin dal nome della rivista: *TūkTūk, maḥaṭṭat al-qīṣaṣ al-muṣawwara* (Tuk-tuk, la stazione dei fumetti), che richiama il mezzo di trasporto su tre ruote usato per spostarsi velocemente tra le strade del Cairo, percorrendo tutti i tipi di quartieri e trasportando tutti i tipi di passeggeri, proprio come si propone di fare la rivista con i propri autori e lettori:

بين ضواحي القاهرة الزحمة وشوارعها الرئيسية، توك توك ماشي بركابه مع
أفكارهم وخلفياتهم المتنوعة!¹³⁷

Come nella tradizione della striscia umoristica, raffigurare con ironia le contraddizioni e le particolarità della vita in Egitto permette agli artisti di avanzare una satira sociale tenendosi alla larga dalla censura, sfruttando quello che De Angelis chiama il potere politico sovversivo del medium: «Mixing the high and the low brow without sentimentality or propaganda, and carrying a huge potential for ambiguity»¹³⁸.

Molto spesso, al centro delle vignette ci sono personaggio situazioni che rappresentano gli atteggiamenti più ridicoli degli egiziani di fronte alle problematiche della vita in città. De Angelis propone l'esempio della storia *Biyqūllak* (Lui ti dice) disegnata da Hišām Raḥma e scritta da Tāmīr‘Abd al-Ḥamīd, in cui ci si prende gioco della pratica diffusa di usare la proposizione *biyqūllak* per esprimere opinioni senza assumersene realmente la responsabilità.

¹³⁶ Cit. Khoury, *Un rébellion ressuscitée*, cit., p. 15.

¹³⁷ Cit. “An TūkTūk”, in *TūkTūk*, s.d., <https://www.toktokmag.com/info>, (data d'accesso: 22/05/2019) [Tra le periferie trafficate del Cairo e le sue strade principali, Toktok viaggia insieme ai suoi passeggeri con i loro pensieri e le loro più svariate esperienze!].

¹³⁸ Cit. De Angelis, *Graphic Novels and Comic Books in Post-Revolutionary Egypt*, cit., p. 35.

2.2.1.2 Kawkab al-Rasamīn

Nel febbraio 2014, i due gemelli Muḥammad e Hayṭam al-Seḥt (alias Twins Cartoon) hanno dato vita alla piattaforma *Kawkab al-Rasamīn* con lo scopo di promuovere la creazione di nuove opere nel medium del fumetto e di creare una rete di artisti, sia professionisti sia principianti, in tutto il mondo arabo, tramite una serie di eventi e incontri di formazione organizzati in uno spazio di *coworking* e all'interno della Townhouse Gallery del Cairo. Nel 2015, da questo progetto è nata la rivista *Ġarāġ* (Garage), con l'obiettivo di dare a un gran numero di artisti l'opportunità di mostrare il proprio lavoro, favorendo così lo scambio creativo tra fumettisti di tutto il mondo. Fino ad oggi ne sono usciti tre numeri. Nello stesso anno, da un workshop organizzato su iniziativa di *Kawkab al-Rasamīn* sul tema dell'Africa, è sorto un piccolo volume che raccoglie le storie di alcuni giovani artisti chiamato *Africa: Illustrated Tales*.



2.2.2 Progetti online

Come abbiamo visto, un modo efficace che gli artisti sequenziali hanno trovato di far fronte alle difficoltà legate alle piccole dimensioni del mercato locale è quello di associarsi in collettivi e ricercare finanziatori tra i centri culturali e le istituzioni straniere. Un'altra soluzione efficace, non solo per evitare le spese di distribuzione e di pubblicazione, ma anche per permettere una più ampia diffusione della propria opera, è quella di sfruttare la rete. D'altra parte, come sottolinea Catherine Ferreyrolle, negli ultimi decenni l'arte del fumetto ha cominciato a declinarsi nei diversi supporti informatici in tutto il mondo, come testimonia la grande proliferazione dei cosiddetti *blog BD* in Francia¹⁴².

Questa opportunità è stata colta da molti artisti in tutto il mondo arabo, che hanno dato vita a riviste online, come l'algerina *Dustūr* (o *12tours*), o a *webcomics*, come la marocchina *Ramadan Hardcore* di Hišām Ḥabšī. Inoltre, in certi casi l'uso della rete è servito allo scopo di eludere la censura pubblicando in forma anonima, come il collettivo siriano *Kūmik li' aġl Sūriyā* (o *Comic4Syria*) che a partire dal 2012 ha cominciato a raccontare storie legate alla rivoluzione e alla guerra in Siria e denunciare la violenza della repressione militare¹⁴³.

¹⁴² Cfr. Ferreyrolle, *Introduction à la bande dessinée*, cit., s.p.

¹⁴³ Cfr. "Kūmik li' aġl Sūriyā" in Ghaibeh, L., Gabrielli, S., *Nouvelle Génération. La bande dessinée arabe aujourd'hui = The new generation: arab comics today* [exposition, Angoulême, Cité internationale de la bande

Sfruttare internet significa anche, e soprattutto, usare le diverse reti sociali, da Facebook a Bēhance. Tutti i principali fumettisti della nuova generazione condividono il proprio lavoro tramite i propri profili e nel 2017 in Egitto è stata creata una piattaforma sociale, chiamata Koshk Comics, dedicata esclusivamente agli artisti, che possono usarla per condividere i propri progetti e pubblicarli autonomamente senza dover far ricorso all'editoria tradizionale. In Egitto diversi autori hanno usato il web per lanciare le proprie opere. Uno di loro Šarīf Ādil, autore di caricature e strisce nei periodici come *al-Ahrām Weekly*, oltre che della popolare serie *Fūt 'alaynā bukra* (Ripassa domani), che racconta le avventure di una squadra di agenti speciali in un Egitto del futuro invaso dagli extraterrestri, dal 2011 usa il proprio sito Barbatoze per diffondere i propri lavori, come il più recente *Māṅgaha*.



Un autore egiziano che è riuscito ad usare le reti sociali per diffondere il proprio lavoro e acquisire grande popolarità è Islām Ġāwīš, che ha raggiunto quasi 3 milioni di “mi piace” con la pagina *al-Waraqā* (Il foglio), dove pubblica brevi storie satiriche, tramite l’uso di un linguaggio diretto e dialettale, messo in bocca a personaggi stilizzati, disegnati a penna su fogli di carta a righe, con un livello di semplicità iconica che, per riprendere Scott McCloud, li rende universali. La popolarità ottenuta grazie a questa pagina ha permesso all’autore di fare il suo ingresso con forza nel mercato editoriale, pubblicando una raccolta delle proprie storie, pubblicata nel 2015 dalla casa

editrice *Dār Tūyā li 'l-Našrwa 'l-Tawzī'*, e che ha raggiunto la dodicesima edizione. Un esempio perfetto dell’opera di Ġāwīš è la vignetta rappresentata sopra, dove l’autore prende di mira il presidente al-Sīsī. Secondo alcuni, è per via di vignette come questa che il 31 gennaio 2016 l’autore è stato arrestato e detenuto per una notte intera con l’accusa ufficiale di aver gestito una pagina Facebook senza averne la licenza. Non appena si sparse la voce, l’opinione

pubblica egiziana e internazionale si mobilitò per protestare contro quella che veniva denunciata come una forma di censura e alcuni esponenti della televisione, come il presentatore satirico Bāssem Yūsef, e della scena del fumetto, come Andīl, protestarono tramite le reti sociali. La pagina di *al-Waraqā* ottenne 100.000 nuovi “mi piace” in una sola notte e il giorno dopo Ġāwīš fu rilasciato¹⁴⁴.

Anche Dīnā Muḥammad, autrice di cui mi occuperò nel terzo capitolo, si è fatta conoscere tramite la rete. Il suo *webcomic Qāhira* (Cairo/Vittoriosa), le ha portato una discreta fama sia in patria (almeno tra gli amanti del fumetto), dove nel 2015 ha vinto il premio per il miglior *webcomic* alla prima edizione del festival



CairoComix, ma anche all'estero dove il suo lavoro è stato raccontato su diverse testate internazionali, dalla *BBC* al *The Washington Post* (che nel 2017 l'ha nominata nell'articolo *International Women's Day 2017: 5 women changing their world for the better*). Ciò è avvenuto anche grazie al fatto che le prime versioni del fumetto sono state pubblicate in inglese, per poi essere tradotte in arabo e proposte in entrambe le lingue, permettendo alla storia di superare la barriera linguistica. La protagonista della serie, *Qahera The Superhero*, è una supereroina musulmana che porta il *hiğāb* e salva le donne egiziane dalla misoginia e dalla violenza degli uomini, ma anche dai pregiudizi delle femministe occidentali nei confronti della loro fede. *Qāhera* non è l'unico esempio di una supereroina musulmana e spesso al suo fianco vengono citate le serie come *The 99*, prodotta in Kuwait, o la serie d'animazione pachistana *Burka Avenger*. Tuttavia, pur traendo ispirazione dal genere dei supereroi, arrivato nel mondo arabo grazie alle traduzioni di storie per bambini come *Superman* o *Batman*, il *webcomic* di Dīnā Muḥammad presenta una differenza sostanziale: si tratta di una satira sociale rivolta agli adulti.

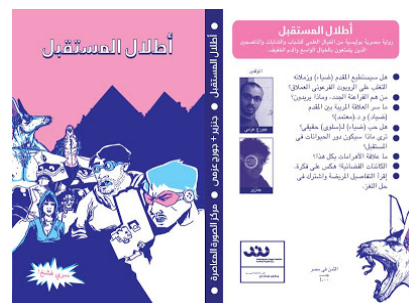
2.2.3 Graphic novel

Secondo George Khoury, la grande proliferazione di fumetti per adulti nel mondo arabo non ha investito anche l'ambito delle *riwāyāt muṣawwara*, o *graphic novel* in lingua araba, che subiscono le limitazioni legate alla mancanza di un settore editoriale dedicato – anche se lo stesso discorso non vale per le opere prodotte in francese e inglese, che hanno trovato terreno

¹⁴⁴ Cfr. Guyer, Jonathan, “The Paper, the Pen and the President”, in *Institute of Current World Affairs*, 10/03/2016, <https://www.icwa.org/the-paper-the-pen-and-the-president/> (data d'accesso: 25/05/2019).

più fertile tra gli editori stranieri¹⁴⁵. Se è vero che, fatta eccezione per *Mitrū* di Maġdī al-Šafi‘ī, gli altri fumetti di lungo formato in lingua araba non hanno potuto beneficiare di una larga diffusione, negli ultimi anni il numero di editori interessati a pubblicare opere di questo tipo ha cominciato a crescere e si possono citare diversi titoli interessanti, come *Šubēk Lubēk*.

Nel 2008, in concomitanza con la pubblicazione di *Mitrū*, l’artista Ġanzīr e il comico giordano Ġūrġ ‘Azmī hanno prodotto il *graphic novel* *Aṭlāl al-Mustaqbal* (Rovine del futuro), una storia di fantascienza ambientata tra le piramidi dell’Egitto. La scarsa diffusione del libro, oggi non più disponibile, fu dovuta anche al fatto che fu prodotto dall’associazione *The Contemporary Image Collective*, che



non ne poté garantire una distribuzione adeguata¹⁴⁶. Come accennato prima, l’autore ora vive negli Stati Uniti, dove ha pubblicato in inglese una serie distopica, *The Solar Grid*, che si ispira alla situazione ambientale dell’Egitto per tratteggiare un mondo futuristico, ambientato a 949 anni di distanza da una disastrosa inondazione globale¹⁴⁷. Grazie a una campagna di *crowdfunding* la serie è stata recentemente trasformata in un’edizione unica nel formato a copertina rigida, un vero e proprio *graphic novel* diviso in nove capitoli.

La distopia è il genere scelto anche da Muṣṭafā Yūsef, autore che ha combinato la propria formazione di architetto con la passione per la *graphic narrative*, dando vita al *graphic novel* *Yālū*, pubblicato nel 2015 da Dār Tūyā li ‘l-Našr wa ‘l-Tawzī‘. L’opera combina uno stile dominato da linee rette e ripetitive e da un tratteggio che riempie lo spazio in una scala di grigi, creando un senso di oppressione e oscurità, che rappresenta l’atmosfera in cui si svolge la storia: una città immaginaria, chiamata *Fāntazmā*, in cui i sogni delle persone hanno la forma di grandi palloncini neri



¹⁴⁵ Fra gli autori che pubblicano regolarmente all’estero ci sono Zīna Abī Rāšid, che vive a Parigi dove ha pubblicato diverse opere come *Mourir, partir, revenir – le Jeu des hirondelles*, Paris, Cambourakis, 2007; e Barrāq Rīmā, che vive a Bruxelles e in Francia ha pubblicato opere come *Beyrouth: la trilogie*, Marseille, Alifbata, 2017.

¹⁴⁶ Cfr. Di Ricco, *Drawing for a new public*, cit., p. 192; “The time to publish (your) Arabic Graphic Novel is... Now”, in *Arablit*, 24/03/2011, <https://arablit.org/2011/03/24/the-time-to-publish-your-arabic-graphic-novel-is-now/> (data d’accesso: 25/05/2019).

¹⁴⁷ Cfr. Batty, David, “From revolutionary art to dystopian comics: Ganzeer on Snowden, censorship and global warming” in *The Guardian*, 20/07/2016, <https://www.theguardian.com/books/2016/jul/20/Ganzirs-graphic-novel-future-dystopia-recent-history-egypt-the-solar-girl> (data d’accesso: 25/05/2019).

che fluttuano fuori dalle loro case durante la notte e vengono presi dalle autorità per essere controllati, scansionati e raccolti in un archivio, dove lavora il protagonista *Yālū*¹⁴⁸. L'opera, che crea uno spazio di fantasia in cui poter rappresentare una critica sociale dell'opprimente controllo governativo in Egitto, è stata accostata al mondo fantastico di *Šubēk Lubēk* dove un tipo diverso di sogni – i desideri – rappresentano le aspettative e le speranze del popolo egiziano¹⁴⁹.



La rivoluzione del 2011, invece, è il tema centrale di due *graphic novel* a opera di Hanān al-Karārġī, *18 Yawmān* (18 giorni) e *Ta'tīr al-Ġarāda* (Effetto locusta). Il primo, disegnato da al-Karārġī e scritto da Muḥammad Hishām 'Ubayh, è stato pubblicato nel 2012 dalla casa editrice Kūmīks li 'l-Našr e racconta i diciotto giorni che hanno portato alla caduta di Mubarak. Il secondo, pubblicato dallo stesso editore nel 2015 e vincitore del premio per il miglior *graphic novel* alla prima edizione del festival CairoComix nel 2015, è l'adattamento a fumetti dell'omonimo romanzo del celebre autore egiziano Aḥmad Ḥālīd Tawfīq. Tentare di modificare i fallimenti del passato è inutile, questo è il messaggio alla base di questa storia di fantascienza in cui il protagonista viaggia nel tempo per cercare di cambiare le sorti del regime di Mubarak, ma si trova ad affrontare conseguenze inaspettate. L'autrice ha uno stile molto riconoscibile, che mescola ambientazioni tipicamente egiziane e temi legati alla satira sociale con un disegno ispirato al manga giapponese¹⁵⁰ e al mondo Disney¹⁵¹.
Quelli della distopia e della satira sociale sembrano essere i temi più ricorrenti tra i *graphic novel* pubblicati in Egitto, ma non sono gli unici. Un'opera che si differenzia dalle altre, non solo per il genere scelto ma anche per la lingua utilizzata è *Cavāfīs*, scritto da al-Šaymā' Ḥāmid e disegnato da Mayy Kurrayam, che racconta la vita del poeta Costantino Kavafis ad Alessandria d'Egitto, usando l'arabo letterario.

¹⁴⁸ Cfr. 'Abdū, Aḥmad, "Yālū: riwāya muṣawwara", in *ComicsGate*, 24/10/2017, <https://www.comicsgate.net/home/2017/10/24/ialul/> (data d'accesso: 25/05/2019).

¹⁴⁹ Cfr. O'Neill, Josh, "Egypt's Cartoonists are Drawing a Lost Revolution", in *The Atlantic*, 20/11/2017, <https://www.theatlantic.com/international/archive/2017/11/egypts-cartoonists-are-still-drawing-a-lost-revolution/546398/> (data d'accesso: 25/05/2019).

¹⁵⁰ Il manga giapponese sta ispirando un gran numero di fumettisti arabi, soprattutto in Algeria dove l'interesse dei giovani lettori per questo genere ha prodotto la nascita di un vero e proprio manga algerino, definito "DZ-manga. Per approfondire il tema del manga in Algeria, si veda: Gueydan-Turek, Alexandra, "The Rise Of Dz-Manga In Algeria: Glocalization And The Emergence Of A New Transnational Voice", in *Journal Of Graphic Novels And Comics*, Vol. 4, N. 1 (2013), pp. 161-178, <http://works.swarthmore.edu/fac-french/29> (data d'accesso: 26/05/2019).

¹⁵¹ Cfr. Høiglit, *Egyptian comics and the challenge to patriarchal authoritarianism*, cit., p. 115.

2.2.4 Principali temi trattati

Come abbiamo visto, negli ultimi dieci anni l'Egitto ha assistito a una grande proliferazione di opere a fumetti nei formati più vari (dalle riviste ai *webcomic*, fino ai *graphic novel*) che hanno abbandonato i canoni tradizionali del fumetto per bambini per rivolgersi agli adulti e trattare i generi e i temi più disparati.

Fra i temi più ricorrenti c'è sicuramente quello della satira, che si concretizza in diverse forme, dalla rappresentazione caricaturale di personaggi che incarnano i difetti e le contraddizioni della vita di tutti i giorni (come fa Šinnāwī nelle sue storie), alla distopia che prende alcuni aspetti dell'attualità dell'Egitto contemporaneo e li porta alle estreme conseguenze, con effetti talvolta comici, come nel caso di *Fūt 'alaynā bukra* di Šerīf 'Ādil, talvolta inquietanti, come nel caso di *Yālū*, di Muṣṭafā Yūsef, e talvolta commoventi, come nel caso di *Šubēk Lubēk*.

Nonostante la varietà dei temi trattati, una presenza costante nei fumetti di tutto il mondo arabo è la città, non solo perché le grandi capitali del mondo arabo sono la principale dimensione in cui questo movimento transnazionale ha preso vita – tanto da spingere Enrique Klaus a inserirlo in una dinamica di globalizzazione basata su un «international network of cities»¹⁵² -, ma anche perché la città (con le sue infrastrutture, i suoi abitanti, la sua parlata) è messa al centro delle loro opere. In *Urban Comics. Infrastructure and the global city in contemporary graphic narratives*, Dominic Davies ha dedicato un capitolo intero al caso del Cairo. L'autore descrive la capitale come una città globale, che a partire dagli anni Novanta ha assistito a una progressiva privatizzazione sistematica degli spazi pubblici producendo una sempre maggiore marginalità di alcuni strati della popolazione. È anche contro questa configurazione discriminatoria della città che si è scagliato il movimento di protesta del 2011 e, insieme ad esso, il movimento artistico del fumetto. Non stupisce quindi che la capitale sia al centro di molte delle principali opere citate nelle pagine precedenti. Enrique Klaus nel suo articolo *Médin@ al-comics. The Trace of the city in contemporary arab comics*, cita diversi esempi di opere che dimostrano questa affermazione, a partire dai nomi dei principali collettivi, riviste o antologie egiziani come *Awṭūstirād* (Autostrade), *TūkTūk*, *Ġarāġe Mitrū*, ma questi si possono aggiungere alcuni dei titoli già citati. Infatti, se al centro di *Yālū* troviamo una città immaginaria, *Fūt 'alaynā bukra* è ambientato in una Cairo del futuro, che a cento anni di distanza mantiene alcune delle sue caratteristiche odierne come il traffico imperante. Anche nell'opera di Dīnā Muḥammad possiamo riconoscere un costante riferimento

¹⁵² Cfr. Klaus, *Médin@ al-Comics*, cit., p. 29.

alla capitale: se la protagonista del suo primo *webcomic* ne prende il nome, *Qāhera*, il *graphic novel* *Šubēk Lubēk* è definito dall'autrice come un «urban fantasy about wishes»¹⁵³. Tuttavia, l'esempio certamente più emblematico del ruolo fondamentale della città in un *graphic novel* è quello di *Mitrū*, in cui il mezzo di trasporto che attraversa l'intera città fa da filo conduttore all'avanzare della storia – ogni capitolo prende il nome da una fermata della metro – diventando il simbolo contro cui rivolgere la critica al regime.



Il movimento artistico sorto intorno alla scena del fumetto in Egitto non si è limitato a parlare della città, ma ha agito su di essa, popolandone gli spazi, con esposizioni, residenze artistiche e laboratori. Questa volontà di riappropriarsi degli spazi urbani tramite il fumetto sfruttandoli a scopi sociali è alla base di una campagna che ha visto la collaborazione del fumettista Aḥmad al-Nādī. Nel 2015, infatti, nell'ambito della campagna di sensibilizzazione #Hata'amal_Ayh? (Cosa faresti?), organizzata

dall'associazione Bašma, questo autore ha realizzato delle brevi storie a fumetti sul problema delle molestie sessuali sui mezzi di trasporto pubblici, che sono poi stati affissi alla fermata della metro di *al-Šohadā*¹⁵⁴.

Il tema di questa campagna, e quello dell'emancipazione femminile più in generale, rappresenta a sua volta un'importante fonte di ispirazione per questa nuova generazione di fumettisti arabi. Molti temi considerati tabù vengono trattati nelle loro *graphic narrative*, che vengono per questo accomunate al movimento dei *comix*¹⁵⁵. Secondo Høiglit, infatti, il nuovo fumetto egiziano sta dando vita a una sottocultura che, grazie all'indipendenza garantita dai finanziamenti privati, sta sfidando l'ideologia dominante nel paese, che l'autore chiama «patriarchal authoritarianism». Questa lotta alla marginalizzazione femminile non è rappresentata solo dal gran numero di autrici sempre più attive sulla scena del fumetto (come le già citate Du'a' al-'Adl, Ḥanān al-Kararḡī, Mayy Kurrayam e Dīnā Muḥammad), ma anche dal proliferare di progetti editoriali e artistici che affrontano esplicitamente questo tema, come il già citato *Qahera* di Dīnā Muḥammad.

¹⁵³ Cit. "About", in Deena Mohamed, s.d., <https://deenadraws.art/about> (ultimo accesso: 26/05/2019).

¹⁵⁴ Cfr. 'Āmir, Āya, «"Kūmīks Bašma» yas'alu rawād al-mitrū: «hata'amal ayh» law šuft taḥarruṣṣ", in *Shorouk News*, 28/10/2015, <https://www.shorouknews.com/news/view.aspx?cdate=28102015&id=12fa7796-7392-41b7-aafc-dfbef9269090> (data d'accesso: 26/05/2019).

¹⁵⁵ Cfr. Høiglit, *Egyptian comics and the challenge to patriarchal authoritarianism*, cit., p. 113.



Su iniziativa della ONG Nazra For Feminist Studies, nel 2014 è nata la rivista *al-Šakmağiyya* (il portagioie) allo scopo di trattare il tema dei problemi delle donne in un'ottica femminista, pubblicando *graphic narrative* di critica sociale o racconti di esperienze personali affiancati da testi informativi sulle leggi contro la violenza sessuale¹⁵⁶. Nel 2012 anche *TūkTūk* ha dedicato alle

donne il settimo numero della propria rivista, benché secondo Ghaibeh il collettivo, composto in gran parte da uomini, abbia adottato un approccio piuttosto superficiale alla tematica della discriminazione delle donne, trattata come fosse un problema delle donne e non degli uomini¹⁵⁷. Nel 2016, in collaborazione con l'associazione Bašma, anche i gemelli TwinsCartoon hanno contribuito a una campagna di sensibilizzazione contro le molestie subite dalle donne per le strade delle grandi città come il Cairo, realizzando la storia *Ṭarīqayn* (Due strade).



Nello stesso anno, anche Mayy Kurrayam pubblicava all'interno della raccolta pubblicata da *Samandal* con il titolo *Ça restera entre nous*, una storia chiamata 'An al-Mar'a (Sulla donna), in cui cercava di ricostruire la storia delle molestie sessuali in Egitto a partire dalla propria storia personale¹⁵⁸.

2.2.5 L'apparato: editoria, accademia, eventi

Per analizzare lo stato del movimento dei *comix* nel mondo arabo, non basta osservare il numero di artisti e di collettivi attivi nella regione, ma bisogna prestare attenzione anche a quello che il sociologo Luc Boltanski ha definito «l'appareil»¹⁵⁹, vale a dire quell'apparato che garantisce la produzione, la riproduzione e la celebrazione del campo sociale del fumetto. Oltre alla pubblicazione delle riviste, di cui abbiamo già ampiamente parlato, la formazione di questo apparato comprende: la nascita di case editrici specializzate nel medium del fumetto e in grado di garantire la diffusione e la promozione delle opere; il lavoro delle istituzioni accademiche che promuovono l'insegnamento dell'arte sequenziale garantendo la formazione specializzata di nuovi autori; e la nascita di eventi, come fiere, festival e premi internazionali, capaci di incoraggiare la produzione di opere di sempre maggior qualità e di favorire lo scambio artistico fra autori di diversi paesi.

¹⁵⁶ Cfr. Ivi, p. 125; Ghaibeh, *Du huis clos à la rue*, cit., p. 36.

¹⁵⁷ Cfr. Ghaibeh, *Du huis clos à la rue*, cit., p. 34.

¹⁵⁸ Cfr. Ivi, p. 36.

¹⁵⁹ Cit. Boltanski, Luc, *La constitution du champ de la bande dessinée*, cit., p. 43.

Il paese che ha fatto maggior strada da questo punto di vista è certamente il Libano, anche grazie all'iniziativa del mecenate Mu'tazal-Şawāf, che ha finanziato la creazione di diverse istituzioni in questo ambito, come l'organizzazione non governativa Toš Feš, che promuove la produzione e la diffusione di strisce politiche di autori arabi¹⁶⁰; l'iniziativa *Mu'taz and Rada Sawwaf Initiative*, creata all'interno della American University of Beirut sotto la direzione di Lina Ghaibeh, che ha lo scopo di promuovere la formazione e la ricerca interdisciplinare sul tema del fumetto nel mondo arabo, organizzando conferenze e mostre tematiche ogni anno; e il premio Maḥmūd Kaḥīl che dal 2015 viene assegnato ai migliori fumetti prodotti nella regione. Inoltre, secondo Lina Ghaibeh gli unici due corsi specializzati in *graphic narrative* nel mondo arabo sono forniti dalla Académie Libanaise des Beaux Arts (ALBA) dell'Université de Balamand, in cui si è formata buona parte degli autori della nuova generazione di fumettisti libanesi, e L'Institut National des Beaux-Arts (INBA) di Tetouan in Marocco¹⁶¹.

Data la mancanza di corsi specializzati nel paese, molti degli artisti sequenziali in Egitto hanno studiato presso la Facoltà di Arti Applicate dell'Università del Cairo o dell'Università di Helwan (situata alla periferia della capitale), ottenendo una formazione generale nelle arti grafiche¹⁶², che hanno poi applicato al fumetto. D'altra parte, molti dei fumettisti della regione non vivono delle loro opere e spesso affiancano alla produzione di fumetti lavori nell'ambito del *graphic design*, dell'animazione o della pubblicità¹⁶³. Ci sono poi gli artisti che decidono di continuare la propria formazione universitaria all'estero per specializzarsi in *graphic narrative*, come ha fatto Muşţafà Yūsef che dopo gli studi di architettura al Cairo si è trasferito in Belgio per frequentare il Master in Graphic Narratives al Leuven University College of Arts¹⁶⁴. Tuttavia, alla mancanza di corsi accademici sul fumetto, sopperiscono le iniziative di autoformazione di alcuni collettivi artistici come *Kawkab al-Rasamīn*, o il lavoro di organizzazioni no profit come MAZG Foundation for Culture and Arts, nata nel 2013 al seguente scopo: «support non-traditional, under exposed and underground art forms, to help create the right environment for our network of artists to thrive in Egypt¹⁶⁵». Per fare ciò, si occupa di organizzare workshop in cui formare i nuovi artisti e di promuoverne le opere tramite la pubblicazione di storie brevi o riviste, come *Qāllak Fayn*, o l'organizzazione di

¹⁶⁰ Cfr. Guyer, *From Beirut: The Origin Story of Arab Comix*, cit., s.p.

¹⁶¹ Cfr. Ghaibeh, *Du huis clos à la rue*, cit., p. 32.

¹⁶² Cfr. Di Ricco, *Drawing for a New Public*, cit., p. 194.

¹⁶³ Cfr. *Ibidem*.

¹⁶⁴ Cfr. "About", in *Mostafa Youssef*, s.d. <https://www.mostafa-youssef.com/about> (data d'accesso 26/05/2019).

¹⁶⁵ Cit. "Who we are", in *MAZG Foundation*, s.d. <https://www.koshkcomics.com/mazg/index.html> (data d'accesso 26/05/2019).

mostre ed eventi.

Un altro aspetto importante dell'*appareil* è quello che riguarda l'editoria. Infatti, se la pubblicazione di riviste periodiche richiede spese relativamente ridotte, che possono essere sostenute grazie alla condivisione dell'onere tra i vari artisti, ai finanziamenti da parte di istituzioni private o ai *crowdfunding*, lo stesso non vale per i *graphic novel*, prodotti che implicano maggiori spese di produzione e di distribuzione, di cui il singolo autore difficilmente può farsi carico. Anche per quanto riguarda l'editoria, ci sono differenze tra l'Egitto e il Libano. Infatti, il fumetto libanese è riuscito a valicare i confini nazionali e raggiungere gli editori francesi, grazie soprattutto alla maggior accessibilità linguistica e al crescente interesse del mercato editoriale internazionale per il genere dei racconti autobiografici e dei resoconti di guerra¹⁶⁶. Lo stesso non è accaduto per il fumetto egiziano, prevalentemente in lingua araba e molto più incentrato su tematiche legate alla satira sociale e alla tradizione locale. Tuttavia, benché ancora non esista un mercato abbastanza ampio da giustificare il consolidamento di un'editoria specializzata nel fumetto, negli ultimi anni c'è stato un aumento delle pubblicazioni in arabo da parte di case editrici locali, come Markaz al-Maḥrūsa li 'l-Našr (l'editore di *Šubēk Lubēk*) o Dār Tūyā li 'l-Našr wa 'l-Tawzī', e la nascita di alcune case editrici dedicate, come Division Publishing e Kūmīks li 'l-Našr¹⁶⁷, che nella propria pagina Facebook si definisce: «Awal dār našr mišriyyā wa 'arabiyya mutaḥaššisa fi našr al-qīšaš al-muṣawwara»¹⁶⁸.

Per sostenere lo sviluppo di questo settore editoriale, garantendo una maggior produzione di *riwāyāt muṣawwara*, è necessario riuscire ad allargare il bacino di lettori che si interessano a questo tipo di letteratura. È anche per far fronte a questa sfida che negli ultimi decenni sono nati numerosi festival internazionali, che cercano di promuovere l'interesse per il fumetto, organizzando eventi che permettano al pubblico di scoprire autori provenienti da tutta la regione. Come abbiamo visto, uno dei primi e più importanti festival di questo tipo è il Festival International de la bande dessinée d'Alger (FIBDA), che nel 2017 ha festeggiato il decimo anniversario dalla propria fondazione vendendo più di 14.000 biglietti d'ingresso¹⁶⁹. Fra le varie iniziative che attraggono la partecipazione dei lettori più giovani c'è anche lo

¹⁶⁶ Cfr. Di Ricco, *Drawing for a New Public*, cit., p. 196.

¹⁶⁷ Cfr. Høiglīt, *Egyptian comics and the challenge to patriarchal authoritarianism*, cit., p. 128.

¹⁶⁸ Cit. "Info", in *Kūmīks li 'l-Našr*, https://www.facebook.com/pg/comics.publishing/about/?ref=page_internal (data d'accesso 26/05/2019). [La prima casa editrice egiziana e araba specializzata nella pubblicazione di storie a fumetti].

¹⁶⁹ Cfr. Chenaoui, Zahra, "A Alger, le festival de la bande dessinée a fête ses dix ans", in *Le Monde*, 10/10/2017, https://www.lemonde.fr/afrique/article/2017/10/10/a-alger-le-festival-de-la-bande-dessinee-a-fete-ses-dix-ans_5198803_3212.html (data d'accesso: 26/05/2019).

spazio dedicato al manga algerino, un genere particolarmente popolare nel paese, che comprende anche l'organizzazione di un concorso di *cosplay*.

Nel 2015 è nato il festival CairoComix su iniziativa di alcuni degli autori più attivi della scena egiziana, Maḡdī al-Šafi'ī, TwinsCartoone Muḥammad Šinnāwī, che per l'occasione ha curato una mostra dedicata al pioniere del fumetto contemporaneo, Muḥī al-Dīn al-Labbād. Alla fine del festival, che si tiene ogni anno in



autunno, vengono assegnati diversi premi, che vanno da quello per il miglior *graphic novel*, a quello per il miglior *webcomic*.

Infine, anche le fiere internazionali del libro arabo, come quella di Sharjah e di Abu Dhabi, hanno iniziato a dedicare degli spazi ai fumetti prodotti nella regione.

2.2.6 La lingua

Come abbiamo visto, le prime riviste di fumetti per bambini pubblicate a partire dagli anni Cinquanta perseguivano l'obiettivo di formare una gioventù panaraba tramite l'uso di una lingua comune, l'arabo letterario. Questa scelta, insieme alla selezione dei contenuti a scopo puramente pedagogico, ebbe l'effetto di allontanare l'interesse dei giovani lettori da queste pubblicazioni¹⁷⁰. Tuttavia, con la nascita di *Samīr*, una rivista volta all'intrattenimento dei giovani, si decise di utilizzare la lingua dialettale, considerata più adatta ad interpretare l'ironia e ad attrarre l'interesse dei ragazzi.

A parte qualche eccezione, la stessa scelta è compiuta dalla nuova generazione di fumettisti per adulti. Secondo George Khoury, le scelte linguistiche dei diversi collettivi nel mondo arabo rispecchiano la loro volontà di dar voce a identità multiple e non più a un'unica identità panaraba. Per questo, se la rivista libanese *Samandal* e la tunisina *Lab619* scelgono il plurilinguismo per rappresentare le diverse voci del proprio paese, *TūkTūk*, che vuole dar voce alla quotidianità tra le strade dell'Egitto, non può che scegliere il dialetto locale, senza paura di pubblicare tutte le espressioni più volgari e colorite. D'altra parte, come dice Enrique Klaus, «a city is also a dialect», e se consideriamo l'importanza delle singole realtà urbane nell'ispirazione artistica dei giovani fumettisti, sembra difficile pensare di poter dipingere un affresco coerente delle grandi capitali arabe senza fare ricorso alla parlata locale.

Lo stesso accade nei *graphic novel* elencati, che cercano in vari modi di raccontare spaccati della storia o dell'attualità egiziana. L'unica autrice a distaccarsi da questa scelta sembra

¹⁷⁰ Cfr. Khoury, *La bande dessinée d'expression arabe de 1950 à nos jours*, s.p.

essere Mayy Kurrayam, che sceglie la lingua letteraria anche, probabilmente, in virtù del tema trattato, quello della vita e della poesia di Costantino Kavafis. Infine, come vedremo nell'analisi di *Šubēk Lubēk*, la diglossia araba può essere sfruttata dall'autore per distinguere la voce del narratore da quella dei personaggi, alternando l'arabo standard usato per la narrazione a quello colloquiale per i dialoghi, come già avviene in numerosi testi letterari contemporanei in prosa narrativa., ovvero romanzi e racconti. Questa eterogeneità linguistica del mondo arabo potrebbe essere vista come un impedimento allo sviluppo di un mercato del fumetto sempre più transnazionale. Secondo Di Ricco, invece, questo rischio è scongiurato dal fatto che alcuni dialetti, come l'egiziano, il libanese e il siriano, hanno avuto, grazie al cinema, alla musica e alla televisione, una grande diffusione che li ha resi sempre più familiari, permettendo a molti lettori di tutta la regione di comprenderli.

CAPITOLO 3

Šubēk Lubēk e l'Egitto post-2011

3.1 L'Egitto post-2011 nella produzione culturale coeva

Nei capitoli precedenti ho cercato di fornire le informazioni necessarie ad analizzare *Šubēk Lubēk* a livello sia formale sia contenutistico, e ho indicato il contesto storico-culturale in cui tale graphic novel è nato, ripercorrendo la storia della letteratura a fumetti in Egitto e nel mondo arabo dalle origini fino ai nostri giorni. Fatto ciò, non resta che spiegare la chiave di lettura scelta per l'analisi dell'opera di Dīnā Muḥammad. L'obiettivo di questa tesi è infatti quello di mostrare come *Šubēk Lubēk* si inserisca nella produzione culturale egiziana post-2011, e più precisamente post-2013, nell'ambito della quale gli autori si sono spesso serviti di elementi fantastici per veicolare implicitamente un messaggio di critica sociale. Gli stravolgimenti politici che hanno seguito i diciotto giorni di proteste della prima fase della Rivoluzione del 25 gennaio hanno, infatti, avuto l'effetto di minare ancor più la libertà d'espressione artistica e di stampa, costringendo molti intellettuali a lasciare il Paese o a manifestare il proprio pensiero con maggiore cautela ovvero ad autocensurarsi.

Sin dai mesi iniziali del 2011, mentre mostrava l'intenzione di appoggiare le richieste rivoluzionarie e confermava il proprio ruolo quale organismo preposto alla difesa della nazione, l'esercito adduceva il pretesto di dovere ripristinare la stabilità e l'ordine pubblico per condizionare la vita politica egiziana. Prendendo atto delle dimissioni di Mubārak, la sera dell'11 febbraio 2011, il Consiglio Supremo delle Forze Armate (SCAF) assumeva il potere e celebrava i martiri della rivoluzione; nei giorni successivi sospendeva la Costituzione, scioglieva il Parlamento e annunciava prossime elezioni. Il governo ad interim della giunta militare amministrò l'Egitto per circa un anno durante il quale cercò di sedare le manifestazioni di piazza sia con la repressione violenta sia con la propaganda mediatica. I media di Stato e non solo tacciavano, infatti, le contestazioni di essere parte di un complotto ordito da potenze straniere per gettare il Paese nel caos. In questa fase il Consiglio Supremo delle Forze Armate era appoggiato dalla Fratellanza Musulmana, la quale sosteneva la necessità di porre fine alle proteste e di avviare un piano di riforme, mentre partecipava in pieno alla campagna di demonizzazione dei rivoluzionari. Nel frattempo, lo stesso movimento islamista aveva costituito il Partito Libertà e Giustizia (*Ḥizb al-Ḥurriyya wa 'l-'Adāla*), destinato a ottenere una vittoria schiacciante alle prime elezioni parlamentari dell'epoca post-Mubārak, tenutesi dal 28 novembre del 2011 all'11 gennaio del 2012; e dopo circa sei mesi il leader della stessa formazione, Muḥammad Mursī, avrebbe vinto le presidenziali. Il nuovo

Capo dello Stato – finora unico civile eletto alla Presidenza egiziana - perse, tuttavia, rapidamente consensi a causa delle sue politiche improntate all’oscurantismo religioso che provocarono tra fasce ampie della popolazione un malcontento di cui avrebbero approfittato i militari. Ad appena un anno di distanza dall’investitura del quinto Presidente dell’Egitto, avvenuta il 30 giugno 2012, un neonato movimento dissidente denominato Tamarrud (Ribellione) organizzò manifestazioni di massa contro il leader islamista, per chiedergli di dimettersi. Fu a seguito di tali proteste popolari che il 3 luglio 2013, il generale ‘Abd al-Fattāḥ al-Sīsī, allora ministro della Difesa, comandò il colpo di Stato che portò alla destituzione di Mursī e alla restaurazione del regime militare. Da quel momento e dopo avere vinto le elezioni presidenziali del 2014, lo stesso al-Sīsī guida l’Egitto perpetrando politiche di repressione del dissenso ancor più dure di quelle praticate in passato nel Paese.

Non c’è da stupirsi, dunque, se numerosi artisti egiziani ricorrono all’espedito del fantastico per pubblicare opere in cui veicolare una critica politica, senza rischiare di incorrere nella censura o essere arrestati.

Šubēk Lubēk sembra essere proprio uno di questi casi, nonostante ciò che parrebbero suggerire alcune dichiarazioni rilasciate dall’autrice. Dīnā Muḥammad ha, infatti, affermato di avere creato quest’opera, concentrandosi soprattutto su questioni formali, riguardanti sia i disegni sia il testo letterario, senza essersi prefissata un preciso intento satirico o di denuncia politica e sociale:

I come from a background of social commentary comics, so with this graphic novel I was sincerely trying to write a good story first and foremost. There are some issues, so to speak, in it, but they were never my priority. I was interested in writing a really good fantasy. I love fantasy and I wish there was more good fantasy set in Egypt. But I think hopefully what stands out about this story is its emotional core¹⁷¹.

D’altra parte, questa dichiarazione va considerata alla luce di quanto si è appena detto sul clima di paura dovuto al totalitarismo spietato che si è instaurato in Egitto a partire dal luglio del 2013 e ancor più dopo la ripresa della repressione più serrata voluta da al-Sīsī appena avvertì una forte perdita di consensi scatenata dalla sua decisione di cedere all’Arabia Saudita due isole egiziane nel Golfo di Aqaba, come annunciato nell’aprile del 2016. Da allora, infatti, qualsiasi intellettuale del Paese difficilmente ammetterebbe l’intenzione di criticare il regime. Precisazioni come quelle fatte da Dīnā Muḥammad in merito agli obiettivi di *Šubēk*

¹⁷¹ Cfr. al-Kafrāwī, ‘Umar, “The fringes: wishful sketching in Deena Mohamed’s Shubeik Lubeik”, *Cairoscene*, 11/12/2018 <https://cairoscene.co/In-Depth/The-Fringes-Interview-Comics-Artist-Deena-Mohamed> (data d’accesso: 10/06/2019).

Lubēk possono, quindi, essere interpretate come mezzi per proteggersi dalla censura e dalla persecuzione poliziesca. Come spiegherò dettagliatamente nella prossima sezione di questo capitolo, infatti, il succitato graphic novel racconta l’Egitto odierno in modo tale da permettere di inserire quest’opera fantasy tra quelle coeve in cui il fantastico è un espediente volto a mascherare un messaggio di critica politica e sociale.

Ciò emerge dagli Atti di un convegno del 2016¹⁷², in cui sono inclusi i contributi di studiosi che hanno cercato dispiegare come si vivesse in Egitto e in Tunisia a cinque anni dalla cosiddetta “Primavera Araba”. Diversi articoli contenuti nel volume offrono una prospettiva interessante sul modo in cui la vita egiziana sia rappresentata nella produzione culturale locale del periodo di riferimento.

La sociologa Mona Abaza, ad esempio, apre la silloge con una riflessione personale sulla quotidianità cairota, in cui viene descritta una capitale soffocata dal traffico e dall’inquinamento e il cui centro dominato dal caos è definito come un vero e proprio inferno¹⁷³. Il conseguente desiderio di vivere in condizioni migliori è sfruttato dalle grandi agenzie immobiliari multinazionali per vendere a chi può permetterselo costose ville situate all’interno di nuovi agglomerati di lusso, oasi verdi costruite ai margini della megalopoli o in pieno deserto, tutte mete di un «urban exodus»¹⁷⁴ in cerca di aria pulita e di tranquillità. La vita quotidiana al Cairo è, inoltre, dominata dalla presenza dell’esercito che ha il totale controllo della città e lo mantiene in diversi modi. Prima di tutto attraverso la militarizzazione della capitale e la repressione spesso violenta del dissenso, come in occasione della manifestazione organizzata da membri della comunità cristiana copta il 3 ottobre 2011 nelle strade circostanti il palazzo della televisione, denominato Maspero¹⁷⁵, nelle quali furono uccise 27 persone¹⁷⁶; o durante gli scontri di via Muḥammad Maḥmūd, divenuta celebre per aver ospitato molti graffiti in ricordo dei martiri della rivoluzione e soprattutto delle vittime della repressione feroce compiuta dalle forze dell’ordine tra il novembre del 2011 e il febbraio

¹⁷² Guth S., Chiti, E. (eds.), *Cultural Codes and Arrays in Arab Everyday Worlds. Living 2016 – How it felt to live in the Arab world five years after the “Arab Spring”*, Proceedings of a workshop, held at the Department for Cultural Studies and Oriental Languages (IKOS), University of Oslo, Norway, May 29-30, 2, Special Dossier, *Journal of Arabic and Islamic Studies*, 16, 2016, pp. 221-338, http://www.lancaster.ac.uk/jais/volume/docs/vol16/v16_09_living2016-pdf, (data d’accesso: 20/05/2019).

¹⁷³ Cfr. Abaza, Mona, “Cairo: Personal Reflection on Enduring Daily Life”, in Guth S., Chiti, E., *In 2016 – How it felt to live in the Arab world five years after the Arab revolutions*, *Journal of Arabic and Islamic Studies*, N. 16, 2016, pp. 234 – 252.

¹⁷⁴ Cit. Ivi, p. 239.

¹⁷⁵ In memoria dell’egittologo francese Gaston Camille Charles Maspero (1846-1916).

¹⁷⁶ Cfr. Amnesty International, “Egyptian military court rejects Maspero activist’s appeal”, 04/11/2011, <https://www.amnesty.org/en/latest/news/2011/11/egyptian-military-court-rejects-maspero-activists-appeal/> (data d’accesso: 05/06/2019).

del 2012 nei confronti dei manifestanti in fuga dall'adiacente Piazza al-Taḥrīr¹⁷⁷, e terminata con un bilancio pesante di morti e feriti. Va, poi, ricordato il massacro avvenuto in piazza Rābi'a al-ʿAdawiyya durante un sit-in di protesta contro la deposizione del Presidente Mursī; in tale contesto più di 800 persone – incluse donne e bambini – sono state uccise in solo giorno, il 14 agosto 2013¹⁷⁸. Oltre alla violenza, un altro strumento di controllo largamente utilizzato dal regime militare, ma di cui aveva già iniziato a servirsi il Presidente Mursī, è la censura imposta a seguito dell'approvazione di emendamenti legislativi che facilitano gli arresti arbitrari, le sparizioni forzate e le detenzioni cautelari a tempo indeterminato sulla base di accuse di violazione della pubblica decenza o di terrorismo¹⁷⁹. Secondo un rapporto del 2016 di Human Rights Watch, grazie alla legge 136 del 2014 che poneva tutti i beni pubblici sotto la giurisdizione militare, più di settemila civili sono stati giudicati nell'ambito di processi di massa da parte di tribunali militari¹⁸⁰, appunto, e molti degli imputati erano giornalisti, attivisti o esponenti dell'opposizione.

Infine, il controllo dell'apparato militare sull'Egitto è anche economico. Infatti, come indica Abaza, l'esercito investe in progetti immobiliari e gestisce tra il 25% e il 40% dell'economia del Paese¹⁸¹, perpetrando le stesse politiche di privatizzazione degli spazi pubblici che avevano determinato lo sviluppo urbano incontrollato della città a partire dagli anni Novanta.

In questo contesto, quella parte di popolazione che aveva partecipato alle proteste sfociate nelle dimissioni di Mubarak è passata in pochi anni da un senso euforico di vittoria a uno di desolazione derivante dalla consapevolezza che, come dice Abaza: «The dream of change, and the possibility of dreaming, was just a dream turned into a nightmare»¹⁸². In particolare, i giovani che avevano avviato le proteste del 2011 e che Elena Chiti descrive come uno dei gruppi sociali passati da essere celebrati come fautori della rivoluzione alla marginalità

¹⁷⁷ Cfr. Zanelli, Patrizia, "Art and Revolution in Egypt", *East European Crossroads*, N. 46, Marzo/Aprile 2013, pp.108-9 https://eastwest.eu/attachments/article/296/108-109_EAST_46_-_Art_and_revolution_in_Egypt.pdf (data d'accesso: 05/06/2019).

¹⁷⁸ Cfr. Human Rights Watch, "Egypt: Rab'a Killings Likely Crimes against Humanity", *Human Rights Watch* 12/08/2014, <https://www.hrw.org/news/2014/08/12/egypt-raba-killings-likely-crimes-against-humanity> (data d'accesso: 05/06/2019).

¹⁷⁹ Cfr. Amnesty International, "Rapporto Annuale 2017-2018: Repubblica Araba d'Egitto", *Amnesty International*, s.d., <https://www.amnesty.it/rapporti-annuali/rapporto-annuale-2017-2018/medio-oriente-africa-del-nord/egitto/> (data d'accesso: 05/06/2019).

¹⁸⁰ Cfr. Human Rights Watch, "Egypt: 7,400 Civilians Tried In Military Courts", *Human Rights Watch* 13/04/2016, <https://www.hrw.org/news/2016/04/13/egypt-7400-civilians-tried-military-courts> (data d'accesso: 05/06/2019).

¹⁸¹ Cfr. Abaza, "Cairo: Personal Reflection", cit., pp. 250-251.

¹⁸² Cit. Ivi, p. 239.

politica¹⁸³, sono divenuti i protagonisti di una contrapposizione con l'esercito. Questa contrapposizione è rappresentata emblematicamente dall'*hashtag* #al-Sīsī_vs_al-Šabāb¹⁸⁴, creato da un utente di Facebook nel 2016 per commentare con sarcasmo la decisione di al-Sīsī di ripristinare la Giornata della Gioventù (ricorrenza istituita nel 2009 dall'allora Presidente Mubarak e poi interrotta con lo scoppio delle proteste nel 2011)¹⁸⁵.

Il sentimento misto di pessimismo, disillusione e rassegnazione che pervade la vita quotidiana di molti giovani egiziani è ben rappresentato dalla produzione culturale locale. Per produzione culturale non si intende soltanto la letteratura canonica, accademicamente riconosciuta e celebrata, ma anche quella che Richard Jacquemond definisce come letteratura "popolare". Infatti, nel suo contributo alla silloge, l'arabista francese mostra come l'evoluzione del mercato editoriale egiziano, che negli ultimi decenni ha visto la nascita ed espansione del fenomeno dei best-seller, abbia premiato soprattutto generi tradizionalmente esclusi, secondo il parere dei critici locali, dalla canonicità letteraria, come l'horror (*adab al-ru'ba*), la satira (*adab sāḥir*), o la letteratura rosa¹⁸⁶. A questi va aggiunto il genere del romanzo distopico (*riwāya dīstūbiyyā*) che, come abbiamo visto, include anche alcuni dei recenti graphic novel e serie a fumetti. Inoltre, secondo Chiti¹⁸⁷, occuparsi di un oggetto di studio scivoloso come la contemporaneità ovvero il presente obbliga a portare l'analisi della produzione culturale contemporanea oltre i confini di ciò che si considera tradizionalmente come letteratura, alta o bassa che sia, includendo nel corpus esaminato testimonianze di tutti i tipi, che vanno dagli articoli di giornale, alle serie TV, ai fumetti¹⁸⁸, fino alle canzoni. Albrecht Hofheinz, ad esempio, nella sua ricerca mirata a comprendere chi siano le voci dell'Egitto post-2013, ha analizzato i testi di brani interpretati da cantautori come Ḥamza Namira e da band come

¹⁸³ Cfr. Chiti, Elena, "A Dark Comedy": Perceptions of the Egyptian Present Between Reality and Fiction", in Guth S., Chiti, E., *In 2016 – How it felt to live in the Arab world five years after the Arab revolutions*, *Journal of Arabic and Islamic Studies*, N. 16, 2016, p. 280.

¹⁸⁴ Cfr. Hofheinz, Albrecht, "#Sisi_vs_Youth, or: Who Has a Voice in Egypt?", in Guth S., Chiti, E., *In 2016 – How it felt to live in the Arab world five years after the Arab revolutions*, *Journal of Arabic and Islamic Studies*, N. 16, 2016, pp. 327 – 348.

¹⁸⁵ Cfr. Mada Masr (Redazione) "Sisi: 2016 will be the year of Egyptian youth", *Mada Masr*, 9/01/2016, <https://madasr.com/en/2016/01/09/news/u/sisi-2016-will-be-the-year-of-egyptian-youth/> (data d'accesso: 05/06/2019).

¹⁸⁶ Cfr. Jacquemond, Richard, "Satiric Literature and Other 'Popular' Literary Genres in Egypt Today", in Guth S., Chiti, E., *In 2016 – How it felt to live in the Arab world five years after the Arab revolutions*, *Journal of Arabic and Islamic Studies*, N. 16, 2016, pp. 350-1.

¹⁸⁷ Cfr. Chiti, *A Dark Comedy*, cit., p. 273.

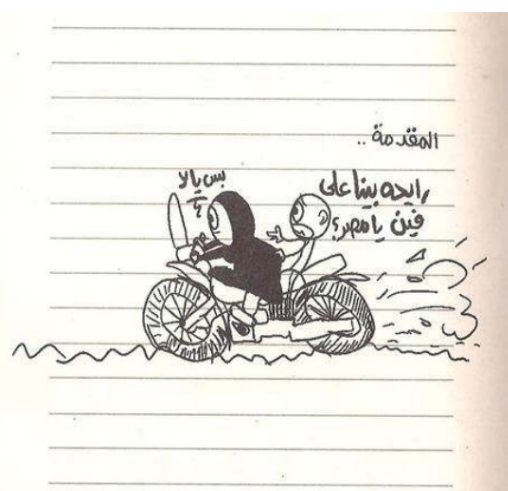
¹⁸⁸ Come sottolinea De Angelis, lo status del fumetto è una questione controversa che porta alcuni autori a includerlo nella definizione di letteratura e altri no. Cfr. De Angelis, "Graphic Novels and Comic Books in Post-Revolutionary Egypt", cit., p. 27.

Cairokee (Kayrūkī), che rappresentano un esempio della richiesta di libertà d'espressione da parte della gioventù egiziana¹⁸⁹.

3.1.1 La satira

Negli studi appena citati vengono proposti diversi esempi di opere i cui autori denunciano i problemi della quotidianità facendo ricorso alla satira. Uno di loro è Muṣṭafā Šuhayyib (1988) che nel suo libro di maggior successo, *Riḥlatī min il-shakk lil-shakk barduh* (Il mio viaggio dal dubbio e di nuovo al dubbio, 2015), dà voce a al giovane protagonista egiziano – suo alter ego - che racconta in prima persona aneddoti sulla propria vita e su quella dei suoi conoscenti, trattando molte delle problematiche vissute dai suoi coetanei¹⁹⁰ con autoironia e con un certo pessimismo. Un'altra opera di Šuhayyib, *Kull al-ṭuruq tu'addī li-sittīn dāhiya* (Tutte le strade portano all'inferno¹⁹¹, 2016) è citata invece da Chiti come esempio di quella *kūmīdiyya sawda'* (Umoreismo nero)¹⁹² che caratterizza la percezione del presente da parte di molti egiziani oggi. Infatti, in uno di questi racconti intitolato *Il-maṣrī byiṣarrāf* (L'egiziano sa arrangiarsi), l'autore mette in luce la capacità tutta egiziana di sapersi adattare alle circostanze, per quanto spiacevoli esse siano, lodando questa caratteristica come qualcosa di cui andare orgogliosi, ma poi smantella completamente l'orgoglio nazionale del suo Paese.

Questo atteggiamento di rassegnazione, in contrasto con quello di ribellione utopica che aveva caratterizzato la retorica dei giovani insorti durante il 2011, caratterizza oggi la rappresentazione da parte di alcuni autori satirici del rapporto tra il cittadino egiziano e lo Stato. Ad esempio, nell'introduzione alla seconda edizione di *al-Waraqā* (2016), Islām Ġāwīš rappresenta l'Egitto come una donna velata che guida una moto e alla domanda del passeggero che chiede dove stiano andando, risponde: *Bass yāllā* (Zitto, moccioso!). Il passeggero, infatti,



¹⁸⁹ Cfr. Hofheinz, #Sisi_vs_Youth, cit., pp. 335-343.

¹⁹⁰ Cfr. Jacquemond, *Satiric Literature and Other 'Popular' Literary Genres*, cit., p. 364.

¹⁹¹ Letteralmente a "sessanta catastrofi": Il numero sessanta è usato in dialetto egiziano per enfatizzare espressioni negative.

¹⁹² Cfr. Chiti 'A Dark Comedy', cit., p. 285.

simboleggia il cittadino egiziano, costretto a farsi guidare da uno Stato autoritario che lo ammutolisce e offende in continuazione¹⁹³. Una simile visione del rapporto tra i cittadini egiziani e le istituzioni è quella espressa nella raccolta *Waqā‘a Masrūq bin Masrūq* (I fatti di Masrūq bin Masrūq) pubblicata da Muḥammad Munīr nel 2016, Il protagonista di questi racconti, chiamato “Derubato figlio di Derubato”, rappresenta il tipico egiziano povero, che con inventiva e ingenuità trova soluzioni strampalate per sopravvivere sopportando le difficoltà della vita e sopperendo così alla mancanza di supporto da parte dello Stato¹⁹⁴.

3.1.2 Fantasy e distopia

L’uso della favola e della fantasia per veicolare un messaggio di critica sociale o politica è un espediente letterario che possiamo ritrovare nella letteratura araba classica, fin dalla raccolta di apologhi *Kalīla wa Dimna* (Kalila e Dimna) di Ibn al-Muqaffa’ (m. 757), nella quale i rimproveri e gli insegnamenti rivolti al governante vengono trasmessi tramite l’artificio di far parlare gli animali. Un espediente che è stato poi ripreso da autori moderni e contemporanei, come, ad esempio, il narratore siriano Zakariyyā Tāmīr (1931).

Negli ultimi decenni anche in Egitto si è assistito alla nascita di una nuova ondata di autori che usano il fantasy o, più spesso, rappresentazioni distopiche per mettere in luce quella che Chiti definisce come «The perception of the present as a wrong future emerging from a promising past»¹⁹⁵. Fra i testi distopici più popolari ci sono i classici della letteratura mondiale, come *1984* di George Orwell che, secondo la studiosa italiana, sta riscontrando un rinnovato successo tra i lettori egiziani¹⁹⁶, e i best-seller locali, come *Yūtūbiyā* (Utopia, 2007) di Aḥmad Ḥālīd Tawfīq (1962–2018), che Jacquemond definisce come il pioniere di questa nuova corrente letteraria¹⁹⁷.

La fase post-rivoluzionaria, tuttavia, ha visto un aumento dell’interesse per questo genere da parte di diversi nuovi autori egiziani, come Muḥammad Rabī’ (1978), che nel 2016 ha pubblicato il romanzo *‘Utārid* (Mercurio), in cui immagina un Egitto nel 2025, invaso da una potenza occupante chiamata *al-Quwāt al-Muṣallaḥa li-Ġumhūriyyat Fursān Maḷṭa* (Le Forze Armate della Repubblica dei Cavalieri di Malta), che secondo Chiti non è altro che una parodia del regime militare egiziano¹⁹⁸. O ancora Basma ‘Abd al-‘Azīz (1976), autrice di *al-Ṭābūr* (La fila, 2013), che ha preso spunto da uno dei problemi più comuni riscontrati dai

¹⁹³ Cfr. Ivi, p. 276-5.

¹⁹⁴ Cfr. Ivi, p. 283.

¹⁹⁵ Cit. Ivi, p. 281.

¹⁹⁶ Cfr. Ivi, p. 280.

¹⁹⁷ Cfr. Jacquemond, *Satiric Literature and Other ‘Popular’ Literary Genres*, cit., p. 355.

¹⁹⁸ Cfr. Chiti *‘A Dark Comedy’*, cit., p. 279.

cittadini egiziani quando si rivolgono ai servizi pubblici – stare in fila di fronte a un ufficio governativo per ore nell’attesa che apra –, portandolo alle estreme conseguenze e creando un racconto surreale: Yaḥyà, cittadino di una città mediorientale non meglio identificata, è costretto a restare per 140 giorni in fila di fronte a un’autorità chiamata *al-Bawāba* (Il Cancellino) in attesa di fare richiesta per ricevere un intervento chirurgico¹⁹⁹. Non è il Cairo, bensì Alessandria, a servire da sfondo a un altro esempio di distopia egiziana, *Nisā’ al-Karantīnā* (Donne di Karantina, 2013) di Nā’il al-Ṭūḥī (1978), che è ambientata tra il 2006 e il 2064 e racconta le lotte tra diverse famiglie alessandrine per assumere il controllo di una città dominata dalla criminalità e dalla violenza²⁰⁰.

Infine, *Agustus* (Agosto, 2015), in cui Usāma al-Šādī (1973) descrive una realtà che non presenta grandi differenze con quella egiziana, ma vi aggiunge un dettaglio di fantasia da cui prende le mosse la narrazione: nel 2040 il mese di agosto sembra non voler terminare e finisce per durare 63 giorni, provocando una crisi climatica, economica e sanitaria nel paese, che darà vita a una sorta di commedia dell’assurdo²⁰¹.

Come spiegherò nella prossima sezione, a questa lista di opere che utilizzano la satira, il fantastico o il distopico per presentare una visione critica sulla vita quotidiana reale in Egitto, va ad aggiungersi il graphic novel *Šubēk Lubēk* di Dīnā Muḥammad.

3.2 Šubēk Lubēk

3.2.1 L’autrice

Dīnā Muḥammad Yaḥyà (1995) è una graphic designer e una delle più giovani artiste sequenziali in Egitto, ma in pochi anni ha già riscosso un discreto successo. Il primo lavoro che ha pubblicato nel 2013, quando era ancora una studentessa di Graphic Design all’American University del Cairo, è il già citato *webcomic Qāhera (Qahera The Superhero)*. L’opera ha suscitato un certo interesse in patria, giacché, stando a un’intervista rilasciata dall’autrice alla *BBC*, il sito avrebbe ricevuto 500.000 visite da account egiziani solo nei primi mesi dalla pubblicazione²⁰², ma anche all’estero, come dimostra il gran numero di articoli sull’argomento comparsi in importanti testate internazionali, come la già citata *BBC*, nonché

¹⁹⁹ Cfr. Alter, Alexandra, “Middle Eastern Writers Find Refuge in the Dystopian Novel”, *New York Times*, 29/05/2016, <https://www.nytimes.com/2016/05/30/books/middle-eastern-writers-find-refuge-in-the-dystopian-novel.html> (ultimo accesso: 05/06/2019).

²⁰⁰ Cfr. Ibidem.

²⁰¹ Cfr. Chiti ‘*A Dark Comedy*’, cit., p. 281.

²⁰² Cfr. Demrdash, Dina, “Egypt’s new hijab-clad superheroine”, *BBC News*, 08/12/2013, <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-25254555> (data d’accesso: 07/06/2019).

The Washington Post, *Vice*, *El Mundo* e *Il Corriere della Sera*²⁰³. Oltre alla scelta di pubblicare il fumetto in inglese (e solo successivamente in arabo), a determinare l'interesse dei media internazionali per quest'opera è stata certamente la decisione di concentrarsi su un tema di grande attualità, vale a dire quello che riguarda il rapporto tra violenza di genere, femminismo e religione nei paesi arabi. Infatti, come Dīnā Muḥammad ha dichiarato in una recente intervista²⁰⁴, la scelta di creare una supereroina non è dovuta all'intento di inserire l'opera nella lunga tradizione nordamericana dei *comic book* sui supereroi – benché questo genere abbia certamente influenzato la costruzione del personaggio. Questa scelta rappresenta piuttosto un pretesto, un espediente usato per trattare il tema delle molestie sessuali, lanciando al contempo un messaggio chiaro contro il fenomeno conosciuto come “islamofobia” e il correlato pregiudizio secondo cui le donne velate debbano necessariamente essere vittime indifese di una qualche forma di costrizione. In questo senso, *Qāhera* si inserisce più nella tradizione della satira egiziana che in quella dei fumetti sui supereroi. Inoltre, ciò che ha spinto Dīnā Muḥammad a rappresentare un'eroina che indossa il *hiḡāb* non è la volontà di sostenere una scelta religiosa – che per altro l'autrice non pratica – ma piuttosto quella di dare spazio e rappresentanza alle donne egiziane più comuni, come conferma una dichiarazione rilasciata dall'artista stessa: «There is already so little representation of women who wear the hijab, although that is the majority of women I see around me, and it did not make sense not to make her wear hijab [...]. Women who wear hijab usually bear the brunt of Islamophobia»²⁰⁵.

Con *Qāhera*, Dīnā Muḥammad ha inaugurato alcune tendenze che sono rimaste alla base di tutto il suo lavoro fino ad oggi, come la scelta di rappresentare personaggi femminili forti – che si ripeterà con *Azīza*, la protagonista di *Šubēk Lubēk* – e l'interesse per le tematiche sociali, come dimostrato dal coinvolgimento dell'autrice nel progetto di ricerca del Center for Applied Human Rights dell'Università di York, *Navigating Risk, Managing Security, and Receiving Support*, per il quale ha creato delle illustrazioni ispirate alle risposte date da un gruppo di difensori dei diritti umani in Egitto alla domanda: «Cosa ti fa sentire sicuro o insicuro?»²⁰⁶. Dīnā Muḥammad ha, poi, collaborato anche a una campagna di

²⁰³ Cfr. “Qahera Elsewhere (Features & Interviews)”, *Qahera*, s.d. <https://qaherathesuperhero.com/elsewhere> (data d'accesso: 07/06/2019).

²⁰⁴ Cfr. *BBC 'Arabī* (Redazione), “Ikstrā fi usbū'a ma'a al-rasāma al-muḡammima Dīna Muḥammad”, 08/06/2019, <http://www.bbc.com/arabic/tv-and-radio-48570052> (data d'accesso: 10/06/2019).

²⁰⁵ Cit. Demrdash, *Egypt's new hijab-clad superheroine*, cit., s.p.

²⁰⁶ Per maggiori informazioni sul progetto, si veda: “Artistic Work”, *Security of DefendersProject*, <https://securityofdefendersproject.org/artisticwork-en/#> (data d'accesso: 10/06/2019).

sensibilizzazione organizzata dall'associazione egiziana *Ḥarīṭat al-Taḥarruṣ* (Harassmap)²⁰⁷ – dedita alla lotta contro le molestie sessuali, notevolmente aumentate a partire dalla rivolta del 2011 –, di cui fa parte la seguente striscia intitolata “Il consenso è richiesto e hai il diritto di ritirarlo in qualsiasi momento”.



1) Lui: - Senti, torno a casa anch'io adesso. Vuoi che ti accompagni?

Lei: - Va bene, ma non vorrei rubarti troppo tempo.

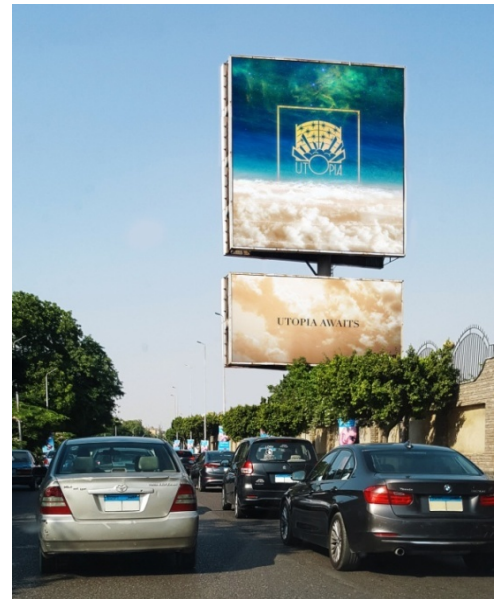
2) Lui: - Beh, vuoi venire a bere qualcosa da me, prima che ti accompagni a casa?

Lei: - No, mi dispiace, non mi va.

3) Lui: - Ma come non ti va? Allora perché saresti salita in macchina con me?

Lei: Il fatto che io abbia accettato di salire in macchina con te, perché tu mi accompagni a casa, non significa che volevo venire da te. Per favore, fammi scendere qui!

Un'altra costante del lavoro di Dīnā Muḥammad inaugurata con *Qāḥera* è l'uso della satira per veicolare messaggi di critica sociale. Un esempio emblematico è il lavoro grafico pubblicato sulla piattaforma social Bēhance e chiamato *Utopia Branding*, in cui l'autrice finge di aver curato su commissione dell'azienda *AKT Developments* la campagna



²⁰⁷ Per maggiori informazioni sulla campagna per cui è nata l'associazione, si veda: “Man Nahnu?”, *Ḥarīṭat al-Taḥarruṣ*, s.d. <https://harassmap.org/ar/who-we-are> (data d'accesso: 10/06/2019).

pubblicitaria di una nuova area residenziale esclusiva che sorgerà nella costa settentrionale del paese, con tanto di aeroporto, recinzioni in filo spinato e forze della marina militare americana impiegate per difenderla, allo scopo di: «[...] provide a safe heaven for Egypt's elite for years to come»²⁰⁸, come dichiara la brochure firmata dall'amministratore delegato dell'azienda, Aḥmad Ḥalid Tawfiq. Il riferimento alla pietra miliare della distopia egiziana *Yūtūbiyā* è usato qui per prendersi gioco di quel fenomeno di “esodo urbano” già citato da Abaza, che spinge gli egiziani più benestanti a fuggire dal caos della capitale per rifugiarsi in nuovi quartieri o città satellite, come New Cairo, Madīnāt al-Šayḥ Zāyed o Dreamland, pubblicizzate dalle grandi imprese immobiliari come veri e propri paradisi del lusso.



Infine, *Qāḥera* presenta un'ultima caratteristica che accomuna il lavoro di Dīnā Muḥammad con quello di altri fumettisti egiziani: il fatto di unire un forte radicamento nella realtà sociale del proprio paese e nella tradizione letteraria e artistica locale, con uno sguardo attento a ciò

che accade fuori dall'Egitto. Ciò traspare anche dallo stile dell'autrice che, se da un lato è fortemente influenzato dall'arte del fumetto internazionale²⁰⁹, dall'altro rispecchia la caricatura, la letteratura fumettistica e la tradizione popolare egiziana, come dimostrano le illustrazioni pubblicate nell'ambito delle serie *Masriyīn Marsūmīn* (Egiziani disegnati) e *Šaḥṣiyāt min al-Ḥayāl wa 'l-Fūklūr* (Personaggi dell'immaginazione e del folklore)²¹⁰, nonché la caratterizzazione dei personaggi di *Šubēk Lubēk*.



²⁰⁸ Cit. Muḥammad Yaḥyā, Dīnā, “Utopia Branding”, *Bēhance*

<https://www.behance.net/gallery/67659049/Utopia-Branding> (data d'accesso: 10/06/2019).

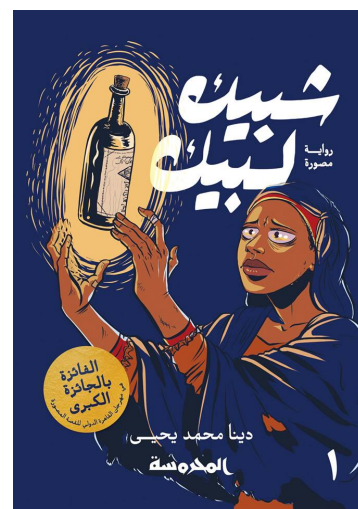
²⁰⁹ In una recente intervista al programma radiofonico in lingua araba della *BBC Ikstrā fī Usbū'a*, Dīnā Muḥammad ha dichiarato di essere cresciuta leggendo fumetti come Tintin, ma anche la serie italiana W.I.T.C.H. creata da Elisabetta Gnone, Alessandro Barbucci e Barbara Canepa per Disney. Cfr. *BBC 'Arabī, Ikstrā fī usbū'a*, cit., s.p.

²¹⁰ Cfr. Muḥammad Yaḥyā, Dīnā, “Šaḥṣiyāt”, *Deena Mohamed*, s.d. <https://deenadraws.art/ar/character> (data d'accesso: 10/06/2019).

3.2.2 *Šubēk Lubēk*: la trilogia

Nel 2017, alla terza edizione del Festival Internazionale del fumetto Cairo Comix, *Šubēk Lubēk* di Dīnā Muḥammad ha vinto sia il premio per il miglior graphic novel sia il gran premio del festival, ricevendo le lodi di Maḡdī al-Šāfi‘ī, che ha definito l’opera così:

العمل الفائز بالجائزة الكبرى لكايروكوميكس لم يخيب
الآمال. رواية مصورة متكاملة، تسخر من الواقع بشكل
بديع وتجعله مادة تستحق القراءة والتأمل²¹¹.



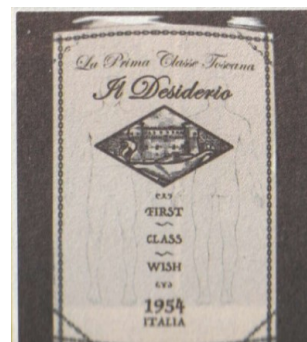
Un anno dopo, nell’ottobre del 2018, lo stesso graphic novel è stato pubblicato in Egitto dalla casa editrice Markaz al-Maḥrūsa li ‘l-Našr, mentre i diritti di traduzione dell’opera sono stati venduti alla casa editrice inglese Granta Books e a quella statunitense Pantheon Books, che nel 2021 pubblicheranno in un volume unico l’intera trilogia di *Šubēk Lubēk*. Infatti, il romanzo a fumetti oggetto di questa tesi è la prima parte di una trilogia, appunto, ed entro il 2020 è prevista la pubblicazione in Egitto dei due seguenti²¹².

Come l’autrice spiega nel suo sito, la trilogia di *Šubēk Lubēk* è ambientata in una dimensione parallela, un mondo che è uguale al nostro in tutto e per tutto, tranne che per un piccolo dettaglio: in questa dimensione i desideri sono in vendita. Infatti, da quando nel 1893 uno scienziato inglese ha scoperto il modo di rinchiuderli all’interno di contenitori materiali, è sorto un vero e proprio commercio dei desideri, che vengono venduti come beni di consumo all’interno di bottiglie o di lattine. Quando queste vengono aperte, ne esce un genio che chiede al proprietario di esprimere un desiderio. Come spiegato nell’appendice, esistono tre categorie diverse di *Umniyyāt* (Desideri): quelli di prima categoria sono venduti in eleganti bottiglie di vetro o persino in boccette di cristallo ed esaudiscono ogni desiderio del proprietario, ma sono estremamente cari e, quindi, esclusivamente alla portata delle classi più benestanti; invece quelli di terza categoria, il cui nome di marca è *Dilīsibs* (denominazione particolarmente interessante, di cui parlerò più avanti) sono molto più economici e alla portata di tutti, ma sono volubili e tendono a realizzare il desiderio espresso dal proprietario in modo inaspettato e spesso indesiderato.

²¹¹ Cfr. Id., “Šubēk Lubēk”, Deena Mohamed, s.d. <https://deenadraws.art/ar/home> (data d’accesso: 10/06/2019) [L’opera che ha vinto il gran premio del Cairo Comix non ha deluso le aspettative. È un graphic novel completo, che si fa beffe della realtà in modo creativo, il che la rende un’opera da leggere e su cui riflettere.]

²¹² Cfr. Id., “Home”, Deena Mohamed, s.d., <https://deenadraws.art/en/home> (data d’accesso: 10/06/2019).

In quella parte di questo universo parallelo che è l'Egitto esiste un chiosco il cui proprietario, Šukrī, ha tre bottiglie di prima categoria della marca italiana Il Desiderio e ha deciso di venderle con un enorme sconto, affinché anche i clienti meno benestanti possano aspirare a comprarle. In questa cornice si inserisce la storia raccontata nelle tre parti della trilogia, ognuna delle quali è dedicata alle vicende che ruotano intorno a una delle tre bottiglie.



3.2.3 Šubēk Lubēk: al-Ġuz' al-Awal

Fornirò nella seguente sezione la sinossi della prima parte di *Šubēk Lubēk*, che poi analizzerò tenendo conto delle caratteristiche specifiche delle *graphic narrative* e descrivendo le tecniche narrative utilizzate dall'autrice. Per rendere chiara l'analisi, ho inserito alcune delle vignette citate e tradotto i relativi testi arabi; in ciascun caso, ho disposto le mie traduzioni seguendo l'ordine in cui i testi di partenza compaiono nella vignetta, ovvero da destra a sinistra, e dall'alto verso il basso.

3.2.3.1 Sinossi

Šubēk Lubēk racconta la storia di 'Azīza e 'Abduh, che crescono in un quartiere popolare del Cairo. Mentre la prima vive un'infanzia marcata dalla morte dei propri genitori, il secondo è un bambino che trascorre le proprie giornate nel continuo tentativo di realizzare il sogno di possedere una Mercedes usando desideri di terza categoria e collezionando fallimenti sempre più rocamboleschi. Una volta cresciuti, i due personaggi si innamorano e si sposano, ma un giorno, dopo un duro litigio con la moglie, 'Abduh esce di casa e viene investito da un'auto, perdendo la vita. 'Azīza rimane vedova, ancor più sola di prima, e quando le giunge voce della possibilità di comprare una bottiglia di prima categoria a un prezzo molto scontato nel chiosco di Šukrī, decide di tentare di realizzare il desiderio del marito scomparso di possedere una Mercedes. La protagonista dovrà lavorare per quattro anni per mettere da parte la somma necessaria a realizzare il suo progetto. Allora compra la bottiglia da Šukrī, ma, quando si reca al Ministero dei Desideri per registrare il proprio acquisto, nessuno crede che una donna come lei possa desiderare una Mercedes e così viene accusata di essere una ladra e poi imprigionata. In carcere, scopre che la vera ragione del suo arresto è che lo Stato cerca di derubare i cittadini più poveri e indifesi dei propri desideri, costringendoli a confessare di essere dei ladri e a cedere al governo il proprio diritto all'uso di tali beni di consumo. Decide allora di

non rilasciare nessuna confessione e di sopportare la vita in prigione, finché le autorità non riconosceranno i suoi diritti. Ciò avverrà grazie all'aiuto di un'organizzazione non governativa e solo dopo una lunga e dura prigionia. Quando finalmente viene rilasciata, 'Azīza ritorna a casa e apre subito la bottiglia di Il Desiderio. In quel frangente, ripensando al battibecco che aveva avuto con il marito poco prima che morisse, la protagonista si rende conto di desiderare qualcosa che non si può vedere né toccare: chiedere perdono ad 'Abduh e, finalmente, far tacere il senso di colpa che la perseguitava dal giorno in cui lui era prematuramente scomparso.

3.2.3.2 Il tempo

La prima parte di *Šubēk Lubēk* ha una struttura temporale complessa, poiché segnata, tra le altre cose, da più analessi. Quindi, l'intreccio del racconto non corrisponde alla fabula che si rispecchia, invece, nella sinossi del romanzo qui sopra presentata. Il tempo reale in cui avvengono i principali fatti narrati è il presente ovvero l'epoca di al-Sīsī, ma ciò si evince solo quando si arriva alla prima pagina dell'appendice del libro, chiamata intitolata *Dalīlak li-l-Umniyyāt* (La tua guida ai desideri), in cui viene ripercorsa la storia millenaria dei desideri a cominciare dal 20 a.C. fino al 2014, quando «l'Unione Europea decide di proibire il commercio dei desideri di terza categoria, per via dei numerosi incidenti che avevano provocato»²¹³. Come già accennato, la struttura temporale del racconto che si snoda in *Šubēk Lubēk* è molto articolata essendo caratterizzata non solo da frequenti analessi, ma anche da accelerazioni temporali e da *splash page* volte a dilatare il tempo.

Ciononostante, il ritmo del racconto è generalmente piuttosto rapido, per via della prevalenza di sequenze del secondo, terzo e quarto tipo, inserendosi nel canone dei fumetti di origine europea e nordamericana individuato da McCloud e di cui si è parlato nel primo capitolo (Cfr. 1.2.4). Nel racconto, tuttavia, compaiono diverse sequenze del primo tipo, vale a dire quelle da momento a momento, che sono utilizzate per mettere in risalto le espressioni facciali di alcuni personaggi, un elemento importante nello stile grafico dell'autrice.



²¹³ Cfr., Id., “Dalīlak al Umniyyat”, *Šubēk Lubēk*, cit., s.p. (Le pagine dell'appendice non sono numerate).

3.2.3.3. L'intreccio

L'incipit del graphic novel *Šubēk Lubēk* si apre con due *splash page*, ciascuna delle quali occupa due pagine del libro. La prima è dominata dalla figura di una signora anziana, indicata solo con l'appellativo di rispetto, Ḥāḡḡa, che esorta Šukrī ad accendere la televisione, dicendogli in pieno stile *baladī* (popolano): «Dai, ragazzo, accendi quel coso laggiù!»²¹⁴. Nella seconda *splash page*, invece, compare solo il televisore, tramite il quale saremo introdotti nella dimensione parallela di *Šubēk Lubēk*, con la sua specifica connotazione fantastica.



L'introduzione che continua poi a svilupparsi in quindici pagine – contraddistinte dalle restanti del libro per il fatto di essere le uniche a colori – vale per l'intera trilogia e narra fatti che avvengono nel 2014, come si evince solo dalle informazioni contenute nell'appendice, poc'anzi indicate. La stessa parte introduttiva include un annuncio televisivo (simile a quelli realizzati da Pubblicità Progresso), commissionato dal Comitato Generale per la Supervisione dei Desideri (*al-Laḡna al-‘Āmma li ‘l-Isrāf ‘alà al-Umniyyāt*), per mettere in guardia i cittadini dai pericoli legati all'uso dei desideri di terza categoria e per comunicare la decisione di bandirli dal mercato. Dopo l'annuncio ci troviamo davanti al chiosco di Šukrī, il quale racconta a Ḥāḡḡa delle tre bottiglie di Il Desiderio che vuole vendere con un grande sconto perché siano accessibili anche ai suoi clienti abituali. A questo punto, termina l'introduzione; quindi, si passa alla storia raccontata nella prima parte della trilogia e il passaggio è segnalato da una *splash page* in cui è raffigurata la protagonista, ‘Azīza, affiancata dall'indicazione *al-Ġuz’ al-awal* (Prima parte), appunto, che ha una funzione simile a quella di una copertina. L'incipit, invece, consiste in una *splash page* che svolge la funzione tipica di questo tipo di illustrazione, vale a dire quella di far immergere il lettore nel pieno della storia. Infatti, è composta da due pagine che presentano la stessa scena e due segmenti di un'azione a pochi secondi di distanza l'uno dall'altro. Questa *splash page* raffigura una strada di un tipico quartiere popolare del Cairo, con edifici in mattoni e pavimentazione in terra battuta ricoperta di cartacce e spazzatura. Tuttavia, sin dal primo sguardo il lettore inizia a notare in questa immagine delle differenze tra la realtà e il mondo fantastico di *Šubēk Lubēk*: una ragazza in abito corto e sbracciato cammina serena, una pianta

²¹⁴ Cit., Ivi, p. 2.

fluttua in primo piano, un uomo con quattro braccia si accende una sigaretta di fronte a un albero con banconote al posto delle foglie, e il tutto mentre un cavallo osserva gli abitanti dall'alto di una cabina appesa al tetto di un edificio. La pagina a fianco ci spiega la ragione di queste stranezze: come già detto, la stessa scena è riproposta, ma questa volta vi sono inseriti piccoli riquadri che riportano i desideri espressi dagli abitanti del vicolo.

«Desidero che la pianta diventi più grande e più alta!»

«Fa' che questo albero produca soldi!»

«Voglio poter sollevare cose più pesanti!».

«Che nessuno mi molesti oggi!»

L'ultimo riquadro contiene, invece, questa sequenza narrativa:

Così gli abitanti del quartiere usano i desideri tutti i giorni, talvolta riescono a realizzarli e talaltra... si ritrovano con un albero che produce banconote di Monopoli.²¹⁵



²¹⁵ Cit., Ivi, p. 23.

Il vicolo è quello in cui vivono ‘Azīza e ‘Abduh: sono già sposati e, all’inizio, li vediamo nel soggiorno, dove pranzano insieme, ma nella scena successiva, il marito della protagonista viene investito da un’auto, mentre attraversa la strada. Successivamente, vediamo Ḥāḡḡa decidere di darsi da fare per aiutare Šukrī a vendere le tre bottiglie di Il Desiderio lanciando un passaparola, che arriva fino all’orecchio di ‘Azīza, ormai vedova, senza famiglia e piena di debiti. In queste prime sequenze appare un fenomeno nato dalla scelta dell’autrice di applicare una tecnica, che riprenderà più volte nel corso della narrazione: quella di accelerare il ritmo del racconto, trasportando il lettore attraverso lunghe distanze nel tempo e nello spazio, grazie all’accostamento di tante vignette di piccole dimensioni, spesso prive di testo, che raffigurano tanti momenti in rapida successione.

Esempio di ciò è la seguente sequenza, che rappresenta il passaparola scatenato da Ḥāḡḡa:

«Sai qual è il tuo problema?

... la promozione!»

«Lascia fare a me.»



«La tua situazione non mi piace per niente
‘Azīza...»²¹⁶

²¹⁶ Cit., Ivi, p. 27-28.

Quando la protagonista viene a sapere delle bottiglie di *Il Desiderio*, inizia a ricordare la propria infanzia: è la prima di una serie di analessi che spezzano l'avanzare della narrazione, ripercorrendo la storia di 'Abduh e 'Azīza e delineando a poco a poco la psicologia della protagonista. Questi *flashback* non sono segnalati da un cambiamento nella forma delle vignette, ma dall'intervento del narratore che, come spiegherò (cfr. 3.2.3.5), è esterno al piano del racconto, nonché dall'uso di diverse *splash page* che raffigurano i due protagonisti e ne indicano l'età.

Grazie a questi salti nel passato, scopriamo che 'Azīza ha vissuto un'infanzia difficile, non solo per via della povertà, ma soprattutto per via della malattia dei suoi genitori che li ha portati a morire molto presto lasciandola completamente sola al mondo. Quando esce di casa per comprare le medicine o resta seduta sui gradini dell'ingresso, osserva i ragazzini del quartiere scorrazzare per strada. Uno di loro è 'Abduh, sempre al centro dell'attenzione perché è convinto di poter realizzare il proprio desiderio di possedere una Mercedes e cerca ostinatamente di riuscirci usando desideri di terza categoria, che puntualmente deludono le sue aspettative nei modi più ridicoli, provocando l'ilarità generale. L'unica cosa che distoglie 'Abduh dal suo obiettivo di ottenere una Mercedes è la vista di 'Azīza e l'unica cosa che riesce a far sorridere la ragazza sono i tentativi rocamboleschi di 'Abduh.



Questa prima analessi si chiude su una pagina intera che, con un'inquadratura dall'alto, mostra 'Azīza sdraiata da sola sul suo letto con gli occhi aperti e le mani tremanti. Ripensando alla comica ostinazione di 'Abduh, la protagonista prende la decisione di comprare una bottiglia di *Il Desiderio*. Infatti, nelle due vignette sovrapposte all'immagine, la vediamo prendere il telefono e chiamare l'amica che le aveva parlato del chiosco in cui si vendeva quella merce. È così che 'Azīza incontra Šukrī e scopre che il prezzo di *Il Desiderio*,

seppur scontato, è molto più alto di quanto lei possa permettersi. Allora il commerciante, impietosito dalla situazione della donna, le promette di tenere da parte la bottiglia preziosa specialmente per lei fino al giorno in cui sarà riuscita a risparmiare abbastanza da poterla pagare.

Una seconda accelerazione repentina, ottenuta nuovamente tramite la moltiplicazione di vignette senza testo, ci mostra in appena tre pagine i successivi quattro anni, durante i quali ‘Azīza è costretta a fare diversi sacrifici per mettere da parte quanto le serve: dai lavori più umili, alle file di fronte al centro d’impiego, fino alla vendita dei pochi averi che ha. Poco a poco, tuttavia, inizia a risparmiare. Nella sequenza successiva le vignette che la mostrano intenta a lavorare sono alternate a quelle in cui la vediamo scalare l’enorme montagna di denaro che la separa dalla bottiglia che vuole comprare, fino al giorno in cui riesce a ritornare al chiosco di Šukrī con i soldi necessari.

Il ritmo serrato che ha dominato l’azione fino a questo momento è interrotto nella sequenza successiva, in cui un solo istante è rappresentato tramite cinque macro-vignette a pagina intera: vediamo la mano di ‘Azīza, piena di calli, cicatrici e cerotti, allungarsi ad afferrare la bottiglia, per poi ritrovarsi bloccata dalla figura di un vigile e da un’unica parola: *Lā’*, ‘No’, che risuona nell’aria come in un’eco. Il vigile la apostrofa in modo sgarbato, dicendole di dover andare a registrare il suo acquisto presso il *Maktab al-Umniyyāt*, l’ufficio per le registrazioni presso il Ministero dei desideri.



È qui che ha inizio la brutta esperienza di ‘Azīza con le istituzioni pubbliche che la costringeranno a rimbalzare da uno sportello all’altro. Come già spiegato nella sinossi, infatti, la protagonista viene arrestata e incarcerata con la falsa accusa di aver rubato la bottiglia di Il Desiderio; in prigione subisce interrogatori estenuanti e minacce da parte di due poliziotti che cercano invano di estorcerle una confessione e, intanto, lei scopre da altre prigioniere la vera ragione per cui continua a essere interrogata e ingiustamente detenuta.

Si apre qui un altro ricordo di ‘Azīza, che non è più segnalato da una *splash page* come nei due casi precedenti, ma solo dal commento del narratore. Tramite l’analessi si raccontano il momento in cui ‘Abduh ha chiesto alla protagonista di sposarlo e poi la prima notte di nozze della coppia. Da questo ricordo felice del passato, si torna alla drammaticità del presente in cui ‘Azīza è in carcere e riceve la visita di *Duktūra Nādyā* di Desideri per Tutti (*Umniyyāt li*

'l-Ġamī'), l'organizzazione in difesa dei diritti di chi desidera (*ḥuqūq al-mutamannī*) che lotta contro la pratica governativa di imprigionare i proprietari delle bottiglie di prima categoria, soprattutto se sono indifesi e inconsapevoli dei propri diritti, per derubarli dei loro desideri. Nādyā le spiega che ha due opzioni: rinunciare al suo desiderio ed essere liberata all'istante, o aspettare e resistere fino a quando non le verranno riconosciuti i propri diritti, con il rischio di dover attendere molto a lungo per riuscirci.

'Azīza decide di restare e l'organizzazione si fa carico del suo caso, cercando di portare la denuncia in televisione, dove però i media non fanno altro che difendere il governo e sostenere che le persone delle classi sociali più basse non dovrebbero avere accesso ai desideri. 'Azīza nel frattempo rimane in prigione, dove 'Abduh le appare per tirarle su il morale nei momenti di maggiore sconforto.

Qui, ancora una volta l'autrice usa una tecnica di accelerazione temporale basata sull'accostamento di tante piccole vignette che rappresentano lo scorrere del tempo fuori dalla cella di 'Azīza. Come mostra l'immagine, per creare una sensazione di contrasto tra la percezione del tempo all'interno e all'esterno della cella, l'autrice ha sfruttato consapevolmente le potenzialità della *mise en page*. Questa sequenza è composta da due pagine, che sono divise a metà e mostrano da un lato un'unica lunga vignetta che raffigura 'Azīza, immobile all'interno della cella, e al suo fianco tante piccole vignette che mostrano ciò che accade all'esterno: se fuori dalla cella il tempo passa, scandito dal succedersi dei turni delle guardie carcerarie incaricate di sorvegliarla, dentro il tempo scorre lento e logorante, testimoniato unicamente dall'accumularsi delle tacche sulla parete.



Dopo lungo tempo finalmente la cella si apre e Nādyā arriva a dare la buona notizia ad ‘Azīza: ce l’ha fatta, alla fine la mancanza di prove ha fatto cadere le accuse a suo carico e il governo ha accettato di rilasciarla.

‘Azīza è libera e torna a casa con la sua bottiglia. Qui, grazie all’intervento del narratore, scopriamo che la protagonista desidera soprattutto liberarsi del senso di colpa che la tormenta da quando è morto suo marito. L’ultimo *flashback* ci spiega il perché: il giorno dell’incidente, ‘Abduh era uscito di casa dopo avere litigato furiosamente con ‘Azīza, la quale lo aveva alla fine cacciato, dicendogli di non tornare più, senza aspettarsi che ciò sarebbe accaduto davvero.



«Perdonami.»²¹⁷

3.2.3.4 I personaggi

Nelle *graphic narrative*, la caratterizzazione dei personaggi avviene tramite una combinazione delle possibilità espressive offerte dai due canali, quello visivo e quello testuale. Nell’analisi di *Šubēk Lubēk*, dunque, è interessante osservare come sono stati caratterizzati i personaggi e cosa ciò ci suggerisca sul loro rapporto con la realtà egiziana odierna.

3.2.3.4.1 I protagonisti

‘Azīza è una giovane donna di umili origini. La sua caratterizzazione fisiognomica, resa attraverso la rappresentazione grafica, sembra suggerirne un’origine precisa. Infatti, anche se non viene mai esplicitato nella storia, è probabile che abbia origini nubiane o di una zona dell’Alto Egitto al di fuori della Nubia: lo si evince dal fatto che porta il velo in una maniera particolare – legato sulla fronte come un fazzoletto – ma anche dai suoi connotati – labbra carnose e pelle scura, come rivela l’unica immagine a colori che la raffigura, quella in copertina. Inoltre, questa inferenza è confermata attraverso il canale testuale, grazie a un tratto linguistico: durante un interrogatorio, afferma «Māniš ḥarāmiyya» (Non sono una ladra),

²¹⁷ Cit., Ivi, p. 102.

usando un'espressione tipica dell'Alto Egitto – una donna cairota avrebbe detto piuttosto: «Ana miš ḥarāmiyya»²¹⁸.



Anche la caratterizzazione culturale e sociale del personaggio è resa sfruttando le potenzialità di entrambi i canali. Infatti, se i suoi vestiti logori e le sue mani piene di ferite e di calli ne rivelano l'appartenenza a una classe sociale bassa, così come la raffigurazione del quartiere in cui lei e 'Abduh sono cresciuti, troviamo la conferma della loro provenienza dalle parole di uno dei poliziotti che interrogano la protagonista: «Maḥaṣaltīš Būlāq al-Dakrūr»²¹⁹ (Non sei arrivata neanche a Būlāq al-Dakrūr), insinuando che sia talmente povera da non poter vivere nemmeno in uno dei quartieri più popolari della città. Inoltre, quando le viene chiesto di firmare un documento all'ufficio registrazione desideri, la voce esterna del narratore ci rivela che è *Ummiyya* (Analfabeta).

'Azīza è il personaggio dalla psicologia più complessa e le motivazioni che la spingono ad agire diventano chiare solo alla fine del libro, dove per la prima volta abbiamo accesso ai suoi pensieri. Durante l'arco della storia, infatti, la sua personalità è rivelata esclusivamente dalle sue azioni ed espressioni. Rimasta orfana da ragazzina e condannata alla miseria, sembra non avere più molta fiducia nella possibilità di realizzare i propri desideri.

²¹⁸ Cit., Ivi, p. 66.

²¹⁹ Cit., Ivi, p. 65.

Non sorride quasi mai, eccetto nei momenti in cui ‘Abduh riesce a farla ridere, e dà l’impressione di essere indurita dalla propria esperienza di vita: quando le appare in prigione, ‘Abduh la definisce con un gioco di parole, «Al-mar’a al-ḥadīd wara’ al-ḥadīd»²²⁰, letteralmente “La donna di ferro dietro al ferro”, anche se una traduzione più adeguata sarebbe: “La donna di ferro dietro alle sbarre”.



La sua scelta di resistere e restare in prigione finché non le venga riconosciuto il diritto di possedere Il Desiderio non sembra essere motivata da un senso di giustizia o di ribellione, ma piuttosto da un misto di determinazione e di senso di colpa, che la porta a pensare, in uno dei pochi casi in cui il narratore ci dà accesso ai suoi pensieri: «Rubbamā astahiqqu ḥaḍa» (Forse me lo merito)²²¹.

‘Azīza pare dunque essere un *everyday hero* – come Chiti definisce Masrūq bin Masrūq (cfr. 3.1.1) –, un’eroina post-rivoluzionaria che si confronta con un sistema statale discriminatorio e cerca di sopravvivere come può. Infatti, la protagonista non formula una critica delle proprie condizioni di vita e non elabora una riflessione sull’ingiustizia del sistema di cui è vittima, tutt’altro: quando ‘Abduh le dice di voler comprare una Mercedes, perché le auto di lusso sono il simbolo del successo, lei ribatte che il vero status symbol del successo è vivere in una villa con piscina in un quartiere di lusso.

Nella vicenda di ‘Azīza, che si trova a confrontarsi con i problemi della burocrazia e degli abusi di potere nell’amministrazione dello Stato, si riflette una condizione a cui molte persone comuni sono sottoposte in Egitto oggi e il suo modo di reagire rappresenta la scelta di resistere in silenzio, cercando di adattarsi alla situazione. La forza della protagonista, infatti, non sta nell’insorgere contro il potere, ma nel riuscire a sopravvivere nonostante le condizioni in cui si trova, nella sua resistenza silenziosa, che porta il narratore a definirla: «ṣāmīta, ṣāmīda» (Silenziosa, resistente).

²²⁰ Cit., Ivi, p. 87.

²²¹ Cit., Ivi, p. 89.



«E nonostante tutte le altre torture piccole e grandi che erano diventate parte della sua vita quotidiana, lei era silenziosa e resistente.»²²²

‘Abduh ha un ruolo importante nel racconto ma è sempre presentato attraverso il filtro dei ricordi o dell’immaginazione di ‘Azīza. Perciò, è un personaggio piuttosto statico, perché non subisce uno sviluppo psicologico profondo. È un uomo gentile, che fin da ragazzo prende la vita con leggerezza, bilanciando la tristezza che pervade ‘Azīza fin da bambina. Anche lui rappresenta un aspetto della quotidianità egiziana al giorno d’oggi: la sua rocambolesca determinazione a raggiungere il proprio desiderio nonostante la mancanza di risorse economiche, che lo porta a collezionare tentativi sempre più creativi per non lasciarsi ingannare dai desideri di terza categoria, e la leggerezza con cui accetta ogni fallimento con una risata, fanno pensare all’affermazione di Muṣṭafā Šuhayb, secondo cui *il-maṣrī byiṣarraf* (L’egiziano sa arrangiarsi)²²³.

3.2.3.4.2 Gli antagonisti

È interessante notare che non esiste un personaggio ben delineato che svolga il ruolo di antagonista. Infatti, gli antagonisti sono rappresentati da diverse “comparse”²²⁴, ossia poliziotti, funzionari pubblici e giornalisti, che appaiono in una sola scena e le cui personalità e motivazioni non sono approfondite. Sono caratterizzati solo rispetto al loro ruolo all’interno del sistema e finiscono per sembrare tanti tentacoli di quel «blind octopus» di cui parla Chiti, citando un articolo del periodico *al-Šurūq*²²⁵, mentre il vero antagonista è definito come «al-

²²² Cit., Ivi, p. 85.

²²³ Cit. Chiti ‘*A Dark Comedy*’, cit., p. 285.

²²⁴ Le cosiddette “comparse” sono gli esseri umani che, secondo Chatman, sono «puri elementi dell’ambiente», essendo privi di tratti specifici eppure esistenti come gli oggetti e gli animali, insieme ai quali servono a «rendere più autentica l’ambientazione». Cit. Chatman, Seymour, *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Milano, Il Saggiatore, 2003, pp. 144, 147.

²²⁵ Cit. Chiti, ‘*A Dark Comedy*’, cit., p. 282.

Ḥukūma», o «al-nās illī fōq».

La rappresentazione degli antagonisti è interessante, perché è proprio in essa che risiedono i riferimenti più espliciti alla realtà egiziana e la critica sociale. Il gruppo di personaggi che rappresentano gli antagonisti di ‘Azīza può essere suddiviso in tre categorie: i funzionari pubblici, la polizia e i media.

I funzionari pubblici: la sequenza in cui ‘Azīza si reca all’ufficio del Ministero dei Desideri per registrare la propria bottiglia, come le è stato detto di fare dal vigile che l’ha fermata per strada, è una rappresentazione molto verosimile dell’esperienza che hanno molti egiziani quando devono sbrigare pratiche burocratiche in uffici pubblici. Premuta in mezzo a una folla di persone, è rimbalzata da uno sportello all’altro, sottoposta a centinaia di domande, per poi finire di fronte a un militare che l’accusa di avere rubato la bottiglia. La caratterizzazione fisiognomica dei funzionari ha lo scopo di far immedesimare il lettore egiziano nel ruolo di ‘Azīza, dato che, come ha sottolineato dall’autrice, li ha raffigurati con l’intenzione di richiamare alcuni personaggi tipici dell’immaginario popolare egiziano²²⁶: Madame Afaf, la grassa funzionaria dalle unghie laccate, l’uomo con la barba folta e la *zibība* sulla fronte (il callo che alcuni uomini musulmani esibiscono sulla fronte in segno di devozione); il militare pelato con gli occhiali da sole.

«Aspetti qui»

«Torno tra un minuto»

«Va bene.»

«Mi dica una cosa.»

«Sì»

«Questo è un desiderio di prima categoria?

Con licenza?»

«Sì»

«È lei che ha compilato questo modulo?»

«Sì»

«È lei che l’ha comprato?»

«Sì»

«E che ci vuole prendere? Una macchina? E



²²⁶ Cfr. al-Kafrāwī, *The fringes: wishful sketching in Deena Mohamed's Shubeik Lubeik*, cit., s.p.

sa il modello?»

«Sì»

«Ma sa guidare almeno?»²²⁷

I poliziotti: ne vengono rappresentati tre e sono sempre raffigurati in posizioni che sovrastano ‘Azīza, le parlano con prepotenza e la aggrediscono verbalmente. Benché gli interrogatori a cui viene sottoposta ‘Azīza non mostrino alcun tipo di violenza fisica – come vedremo più tardi per quella che sembra essere una precisa scelta stilistica – tutti i poliziotti le rivolgono insulti, spesso sulla base della sua provenienza sociale, allo scopo di intimidirla e convincerla a confessare.



«Un desiderio come questo può cambiare la vita delle persone, può cambiare il paese! Voi ignoranti arretrati! Cogliete tutte le occasioni che vi capitano! Quelli come te non si meritano un desiderio di questo livello!»²²⁸

I giornalisti: la rappresentazione dei media è forse quella più interessante dal punto di vista iconografico. Infatti, se i funzionari pubblici e i poliziotti sono presentati come personaggi anonimi, ma pur sempre dotati di una fisionomia propria, i giornalisti non sono altro che delle bocche, come a voler suggerire il loro ruolo di strumenti di propaganda, vere e proprie voci del governo, che scandiscono affermazioni come quelle raffigurate nella prossima sequenza.

²²⁷ Cit. Muḥammad Yaḥyà, *Šubēk Lubēk*, cit., p. 62.

²²⁸ Cit., Ivi, p. 68.

«Sono venuta a parlare delle persone che sono state arrestate quando sono andate a registrare un desiderio»

«Va bene dottoressa, ma dobbiamo parlare di quanto sono cari i desideri di prima categoria e di quanto è importante che ci sia un controllo sulle licenze... Io personalmente li compro solo una volta ogni tanto!»

«E poi non è possibile che chiunque si prenda un desiderio di prima categoria per vantarsi con la gente... Se hai davvero bisogno di qualcosa, lavora e basta! Questa è solo voglia di non far niente!»²²⁹



3.2.3.4.3 I personaggi secondari

Nella storia ci sono diversi personaggi secondari che contribuiscono a costellarla di riferimenti all'immaginario collettivo egiziano. I primi ad apparire sono Hāḡḡa e Šukrī, che hanno solo un ruolo marginale nella vicenda di 'Azīza, ma sono fondamentali nella costruzione narrativa della trilogia. Ci sono poi le detenute che la protagonista incontra in prigione e che danno la misura della vastità del fenomeno delle carcerazioni arbitrarie nell'Egitto di Šubēk Lubēk, che riflette quello reale. Solo una di loro è descritta brevemente dal narratore e, curiosamente, non è stata imprigionata per via di un desiderio, ma per avere partecipato a una manifestazione. Infine, c'è Duktūra Nādyā, la rappresentante dell'associazione Desideri per Tutti (*Umniyyāt li 'l-Ġamī'*), che ha il ruolo di aiutante di 'Azīza nella rivendicazione del proprio diritto. Anche in questo caso non è difficile riconoscere un riferimento al lavoro delle tante organizzazioni non-governative che lottano in Egitto per il rispetto dei diritti umani.

²²⁹ Cit., Ivi, p. 82.

3.2.3.5 Il narratore

Come abbiamo visto nel primo capitolo, il narratore di una *graphic narrative* può esprimersi in modo diverso attraverso i due canali semiotici che costituiscono il medium: quello verbale, con la modalità definita come *narratorial o authorial representation* e quello visivo, con le forme di *non-narratorial representation*.

In *Šubēk Lubēk*, è presente un narratore di tipo “verbale”, che si esprime attraverso le didascalie. È un narratore extradiegetico ed eterodiegetico, poiché la sua voce non può essere attribuita ad alcun personaggio e commenta dall'esterno fatti in cui non è coinvolto in prima persona²³⁰. Tuttavia, si direbbe un narratore palestinese, dato che pur non facendosi identificare con un personaggio specifico, interviene all'interno del testo rivolgendo domande dirette al lettore e commentando i fatti, svolgendo così una funzione comunicativa persuasiva²³¹. Inoltre è onnisciente, perché si sposta nello spazio e nel tempo e conosce informazioni su tutti i personaggi, nonché i loro pensieri e desideri più profondi.

Il narratore è caratterizzato come extradiegetico tramite l'inserimento delle sue parole in didascalie, ma anche attraverso la lingua usata e il lettering. Infatti, l'autrice ha scelto di adottare uno stile linguistico misto, caratterizzato dall'alternarsi dell'arabo standard e del dialetto egiziano, usando il primo per la voce narrante fuori campo e il secondo per i dialoghi, come avviene in molti romanzi e racconti contemporanei egiziani²³² – con la differenza che la prevalenza di dialoghi nel medium del fumetto fa sì che nella *graphic narrative* prevalga il dialetto, mentre nei testi letterari narrativi si assiste spesso alla situazione inversa. Inoltre, se le parole racchiuse nei *balloon* sono scritte con una grafia che sembra tracciata a mano, il lettering usato nelle didascalie è un font ispirato alla grafia di Muḥī al-Dīn al-Labbād²³³.

²³⁰ Cfr. Genette, Gérard, *Figure III. Discorso del racconto*, Torino, Einaudi, (1° ed. 1976) 2006, pp. 275-289

²³¹ Cfr. Ivi., p. 305.

²³² Cfr. Rosenbaum, Gabriel M., “The Rise and Expansion of Colloquial Egyptian Arabic as a Literary Language”, in Sela-Sheffy, Rakefet/ Toury, Gideon (eds.), *Culture Contacts and the Making of Cultures. Papers in Homage to Itamar Even-Zohar*, Tel Aviv University: Unit of Culture Research, 2011, pp. 328-331.

²³³ Cfr. al-Kafrāwī, *The fringes: wishful sketching in Deena Mohamed's Shubeik Lubeik*, cit., s.p.

Il narratore ha diversi ruoli nel racconto. Il primo è quello di guidare il lettore nei continui salti temporali, segnalando l'inizio dei *flashback* e informandoci sull'età dei personaggi con lo scorrere del tempo. Il secondo è quello di commentare gli eventi per produrre un effetto emotivo nel lettore. Nella seguente sequenza, la didascalia serve a produrre un effetto comico basato sul contrasto tra le parole del narratore e gli eventi che verranno rappresentati successivamente.



«L'ho presa! Dai!Dai!Dai!Dai!Dai!»

«Invece, 'Abduh aveva trascorso la sua infanzia a prepararsi per il successo.»²³⁴

Un altro tipo di commento del narratore extradiegetico è quello che tira in ballo il lettore, segnalando implicitamente che dietro alla storia di 'Azīza si nasconde un messaggio universale. È ciò che avviene nelle pagine in cui la protagonista è posta di fronte a un ostacolo che la separa dal raggiungimento del proprio desiderio o dalla rivendicazione di un proprio diritto.

²³⁴ Cit. Muḥammad Yaḥyà, *Šubēk Lubēk*, cit., p. 35.



«Nella maggior parte dei casi»

«Ciò che si interpone fra te e i tuoi desideri è solo una montagna di soldi»²³⁵



«Fra te e il tuo diritto»

«Le sbarre di un autorità eletta e un carceriere pagato con le tue tasse»²³⁶

²³⁵ Cit., Ivi, p. 44-45.

²³⁶ Cit., Ivi, p. 72-73.

Nelle prima macro-vignetta composta da due pagine frontali, il narratore sfrutta l'ambivalenza della parola "desiderio", che nell'universo di *Šubēk Lubēk* può fare riferimento al singolo bene di consumo ma al tempo stesso al concetto generale, e si rivolge a un "tu" generico, che può essere identificato con la protagonista, ma anche con il lettore. Il peso di questa scelta narrativa è ancora più evidente nella seconda macro-vignetta, quando al posto della parola "desiderio" si inserisce la parola "diritto".

Infine, è sempre il narratore che, nel mostrare il ritorno a casa di 'Azīza e il momento in cui finalmente la protagonista può esprimere il proprio desiderio, si rivolge al lettore, chiedendogli: «Se potessi comprare un desiderio, che cosa desidereresti?»²³⁷.

Tuttavia, come abbiamo visto, la narrazione verbale non è l'unica forma possibile di esposizione dei fatti che la *graphic narrative* offre all'autrice. Infatti, nella maggior parte delle sequenze contenute in *Šubēk Lubēk* gli eventi non vengono presentati dal narratore esterno, bensì attraverso la combinazione di elementi verbali e visuali nella costruzione delle vignette. Dopo aver analizzato il rapporto tra il testo contenuto nelle didascalie e le immagini raffigurate nelle vignette, si può definire il narratore come un *framing narrator*. Infatti, nella quasi totalità delle sequenze in cui compare, le immagini servono a illustrare ciò che viene detto dal narratore, aggiungendo alcuni dettagli, che possono modificarne in parte il significato, ma rimanendo sempre coerenti nell'insieme.

Inoltre, attraverso le forme di *non-narratorial representation* ci viene mostrato il punto di vista della narrazione. La focalizzazione non è fissa, ma variabile. In molti casi, le tecniche di costruzione della prospettiva vengono usate per mostrare il punto di vista dei diversi personaggi sulle situazioni, specialmente quello di 'Azīza e di 'Abduh. Tuttavia, nella maggior parte delle vignette il punto di vista è esterno e viene presentato tramite piani frontali, una scelta che può essere spiegata con la teoria di Eisner, secondo cui il modo più efficace di rappresentare una storia di fantascienza o di fantasia è proprio quello di rappresentare i fatti nel modo più realista possibile, così da aumentare l'effetto estraniante prodotto dall'inserimento di un elemento di fantasia.

La prospettiva cambia soprattutto nei momenti di maggior intensità emotiva, dove si vuole produrre nel lettore un preciso effetto. Le seguenti vignette ne mostrano alcuni esempi.

²³⁷ Cit., Ivi, p. 95.



«Come stai Aziza? Davvero non credevo che avresti lavorato per quattro anni e saresti tornata. Vuoi comprarla davvero?»

«Nostro signore premia gli sforzi, *hağğ!*»²³⁸

Questo è forse l'esempio più interessante, perché il punto di vista collocato sulla spalla del vigile gioca un ruolo fondamentale per rivelare al lettore più attento un dettaglio che anticipa ciò che sta per accadere.



«Scusa, sorella, si perde la testa a stare rinchiusi...»²³⁹

Queste due vignette mostrano l'uso della prospettiva dall'alto che produce due effetti completamente diversi. Se nella vignetta di destra il punto d'osservazione collocato alle spalle del genio, serve ad accentuare il senso di meraviglia di 'Abduh nei suoi confronti, in quella di

²³⁸ Cit., Ivi, p. 50.

²³⁹ Cit., Ivi, p. 71.

sinistra l'uso della prospettiva serve a suggerire al lettore il senso claustrofobico di confinamento dello spazio in cui sono costrette le detenute.

3.2.3.6 Lo stile

Per la rappresentazione grafica di *Šubēk Lubēk*, Dīnā Muḥammad ha dichiarato di aver ricercato uno stile che ricordasse la tradizione artistica del fumetto e della caricatura egiziana.

I wanted to create an Egyptian graphic novel that paid homage to the long legacy of Egyptian comics - this is where the visual style of *Shubeik Lubeik* comes in [...] It's important to me that it reads comfortably to an Egyptian audience and not "other," like a manga or superhero-style comic might. As Egyptians we love translations of those, but through my research I concluded that we *do* have a unique visual identity that feels more comfortable to us, and if a story is going to be set in Egypt it needs to feel like it's Egyptian, not translated.²⁴⁰

Questa scelta è evidente nella caratterizzazione dei personaggi, basata su espressioni facciali, gestualità e movimenti che richiamano un universo visivo tipicamente egiziano, come dimostra la seguente vignetta in cui la caratterizzazione fisiognomica del personaggio è arricchita dal suo linguaggio.

«Ma quale licenza, capo! Questo è un *Dilīsibs* marcio! Mio zio, pace all'anima sua, voleva un somaro intelligente!!

E questo non fa altro che dire cavolate!»²⁴¹



²⁴⁰ Cit. al-Kafrāwī, *The fringes: wishful sketching in Deena Mohamed's Shubeik Lubeik*, cit., s.p.

²⁴¹ Cit., Muḥammad Yaḥyà, *Šubēk Lubēk*, cit., p. 17.

Rifacendosi al raggruppamento degli stili grafici operato da Lefèvre, quello di *Šubēk Lubēk* potrebbe essere collocato nello spettro degli stili rotondi e *cartooneschi*²⁴² tipico di alcune opere Disney. Questo dettaglio contribuisce a connotare la storia di un'atmosfera da favola, anche nei passaggi che raccontano la lunga prigionia della protagonista, coerentemente con la scelta di non mostrare scene di violenza fisica. Infatti, si può ipotizzare che, tramite la creazione di un universo parallelo ispirato alle favole popolari e raffigurato con uno stile vicino a quello delle fiabe e delle caricature, l'autrice possa rappresentare una realtà sociale drammatica e ingiusta senza esporsi eccessivamente. Inoltre, lo stile è piuttosto omogeneo e non sembra variare largamente a seconda dei personaggi. Il potere oggettivante del disegno realistico, di cui parla McCloud, è usato solo in pochi casi e perlopiù allo scopo di mettere in risalto alcuni dettagli, come l'etichetta delle bottiglie di *Il Desiderio* e le ferite sulla mano di 'Azīza.



Lo stesso vale per l'uso dei *balloon* e delle forme delle vignette, che non presentano grandi variazioni, se non in pochi casi dove viene usata una linea seghettata in modo da indicare il tono di voce concitato, come nella seguente vignetta.



Questa sequenza è anche uno dei pochi esempi in cui le diverse potenzialità del lettering sono sfruttate per indicare i diversi stati d'animo di 'Azīza: tratti incerti e colanti per indicare la

²⁴² Cfr. Lefèvre, *Some medium specific qualities of graphic sequences*, cit., p. 16.

paura; spigolosi e geometrici per indicare l'ansia; tratteggiati, come se fossero incisi, per evocare una voce spezzata dal dolore.

Tutto considerato, lo stile usato nella rappresentazione grafica della storia e nella costruzione delle vignette non mostra un particolare sperimentalismo, ma questa scelta è perfettamente coerente con lo scopo della storia, che è quello di raccontare una favola moderna sull'Egitto di oggi.

3.2.3.7 Il testo e l'immagine

Come già anticipato, Dīnā Muḥammad ha dichiarato che il suo obiettivo con *Šubēk Lubēk* era principalmente quello di raccontare una buona storia. Benché questa dichiarazione possa essere interpretata come una forma di protezione dalla censura, ciò non significa che non sia del tutto vera. Infatti, l'attenzione all'aspetto narrativo traspare dalle sue scelte grafiche, dalla sua costruzione delle vignette e delle pagine, ma anche dalle combinazioni di testo e immagini più utilizzate.

Infatti, la maggior parte delle vignette presenta sequenze alternate (quelle più comuni), che comportano una collaborazione tra testo e immagine nella costruzione narrativa. Ci sono poi molte vignette in cui prevalgono le immagini, soprattutto in quelle parti della storia in cui il ritmo narrativo si accelera e un lungo lasso di tempo viene descritto in un'unica sequenza. Inoltre, sono assenti le combinazioni "parallele", dove il testo e l'immagine divergono costringendo il lettore a un maggior sforzo per ricostruire la narrazione. L'unico caso di vignette in cui prevale il testo è quello della scena che raffigura il programma televisivo, di cui di seguito è presentato un altro passaggio.

«Certo, bisogna controllare che questi desideri servano alle persone istruite... La verità, secondo me, è che questo sequestro dei desideri è una cosa buona!»

«Scusi, ma è illegale!»

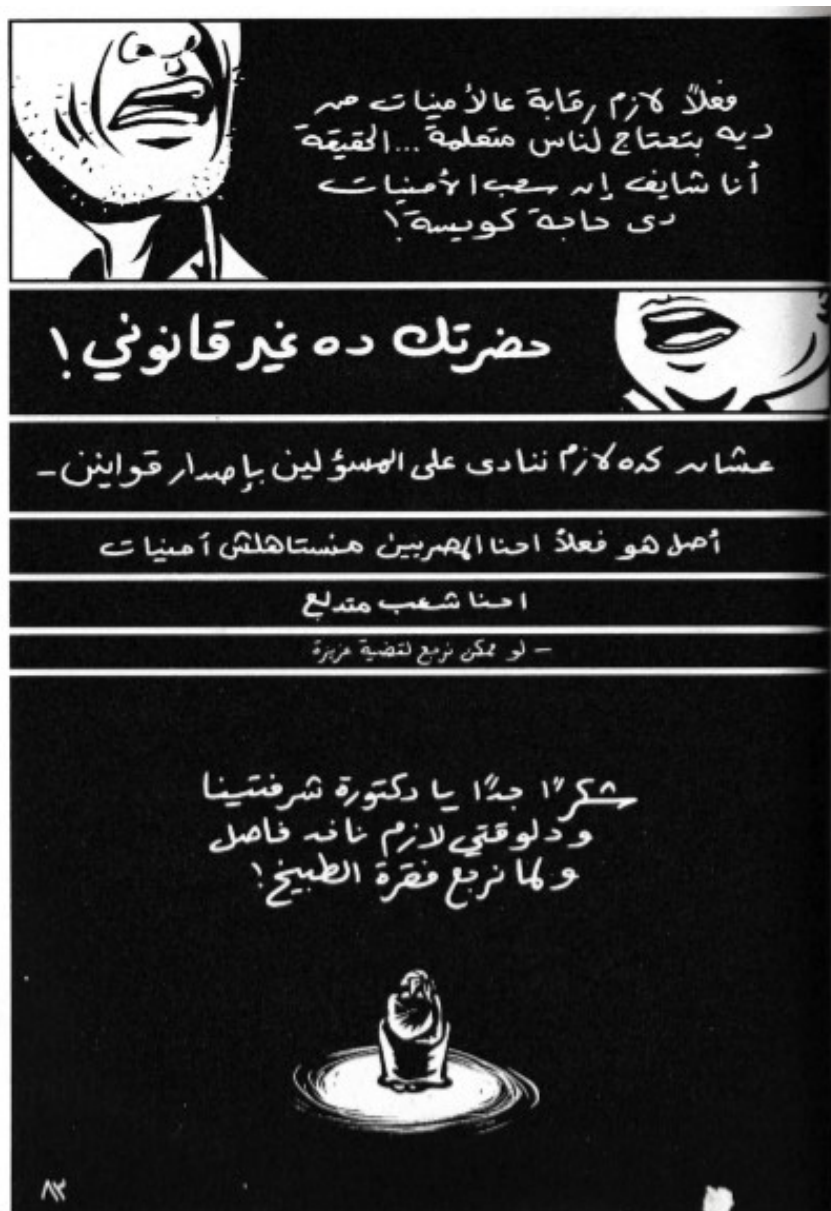
«Infatti dobbiamo chiedere ai responsabili di fare nuove leggi»

«Perché la verità è che noi egiziani non ci meritiamo i desideri»

«Siamo un popolo viziato»

« - Se potessimo tornare al caso di 'Azīza...»

«Grazie davvero, dottoressa, è stato un piacere, ma ora dobbiamo prenderci una pausa e al nostro ritorno ci sarà la rubrica di cucina!»²⁴³



In questa sequenza, come abbiamo visto, i presentatori non sono raffigurati come persone, ma come bocche per sottolinearne il loro ruolo di voci della propaganda di governo. In alcune vignette, che si assottigliano sempre di più come a simboleggiare il sovrapporsi delle battute dei presentatori, le immagini scompaiono del tutto per lasciare spazio esclusivamente alle loro parole lapidarie, tracciate in bianco su uno sfondo nero, che finisce per fondersi con l'oscurità che avvolge la cella di 'Azīza.

²⁴³ Cit. Muḥammad Yaḥyà, *Šubēk Lubēk*, cit., p. 83.

Come anticipato nel primo capitolo, l'uso più interessante delle combinazioni tra testo e immagine operate in *Šubēk Lubēk* è certamente quello del montaggio, categoria che indica i casi in cui il testo diventa parte dell'immagine facendo leva sull'aspetto iconico delle lettere. L'autrice, infatti, ha deciso di trarre ispirazione dalla tradizione artistica locale della calligrafia per rappresentare i personaggi che più di tutti si rifanno alla tradizione favolistica da cui *Šubēk Lubēk* prende le mosse: i geni che escono dalle bottiglie o dalle lattine per realizzare i desideri del loro proprietario. Infatti, la proibizione religiosa di raffigurare Dio e il Profeta insieme all'importanza spirituale attribuita alla parola nel Corano, hanno portato l'arte islamica a esplorare più di altre le potenzialità iconografiche del testo, elaborando una tradizione calligrafica varia, raffinata e complessa, che ha raggiunto apici di eleganza senza pari²⁴⁴.

È a questa tradizione artistica che Dīnā Muḥammad si è ispirata per creare i geni, il cui corpo è rappresentato a partire dalla frase che ognuno di loro pronuncia una volta liberato. In queste immagini, dunque, il testo mantiene il proprio valore semantico, ma ne acquisisce uno nuovo, quello iconico. Inoltre, entrambi gli aspetti contribuiscono a caratterizzare il genio. Infatti, la qualità del desiderio determina la qualità del genio, che si esprime non solo nell'eleganza dei tratti con cui è rappresentato, ma anche nella raffinatezza del suo linguaggio, come dimostra il confronto tra i due geni qui rappresentati.

«Quale dei tuoi sogni hai più a cuore?»²⁴⁵



²⁴⁴ Cfr. Di Marco, Serenella, *Fumetto e animazione in Medio Oriente*, Latina, Tunué, 2011, p. 36 – 46.

²⁴⁵ Cit. Muḥammad Yaḥyà, *Šubēk Lubēk*, cit., p. 98.



«Che vuoi?»

«Voglio una Mercedes!»²⁴⁶

È interessante notare infatti che, se il secondo – che è un genio di terza categoria – si esprime ponendo una domanda sbrigativa in arabo colloquiale, il primo – un genio di prima categoria – usa una formula cortese in arabo standard. In questa comparazione, dunque, entra in gioco un'altra particolarità della lingua araba, vale a dire il diverso status attribuito alle due varianti linguistiche: se l'arabo standard è generalmente considerato come una lingua alta, elegante e poetica – benché da molti percepita come distante e inadatta ad esprimere le necessità quotidiane –, il dialetto locale porta con sé lo stigma di essere una lingua bassa, rozza e pratica, eppure è l'unica vera lingua madre con cui esprimersi con naturalezza.

3.2.3.8 Generic promptings e paratesti

La costruzione del mondo parallelo in cui si svolge la storia di 'Azīza è basata su un gran numero di *generic promptings*, vale a dire tutti quei riferimenti che servono a connotare l'universo narrativo creato e a fornire al lettore una chiave di lettura. Come abbiamo visto nel primo capitolo, questi spunti possono essere contenuti nei paratesti, ma anche all'interno della storia o dei testi che la contestualizzano.

²⁴⁶ Cit., Ivi, p. 32.

Per quanto riguarda *Šubēk Lubēk*, i *generic promptings* contribuiscono a collocare l'opera all'interno del genere della favola, ma al tempo stesso a suggerire le analogie tra questo mondo di fantasia e quello reale.

L'adesione al genere della favola popolare è evidente fin dai paratesti. Basta considerare il titolo dell'opera, *Šubēk Lubēk*, che fa un esplicito riferimento intertestuale alla tradizione favolistica delle *Alf laylā wa laylā* (Le mille e una notte) e, in particolare, alla storia di *'Alā' al-Dīn wa al-mašbaḥ al-saḥarī* (Aladino e la lampada incantata). «Šubēk Lubēk», infatti, è la prima frase che declama il genio della lampada una volta liberato. Si tratta di un'espressione difficile da rendere in italiano, dato che è basata su un gioco di assonanze tra il verbo *labbā* (lett. "rispondere a, accettare"), che nell'espressione *labbayka* – gridata dai credenti durante il pellegrinaggio alla Mecca – significa: "Eccomi, sono al tuo servizio!", e la parola "Šubēk", priva di significato e inserita per creare l'assonanza.

A rimarcare la natura fantasiosa del racconto, poi, contribuisce l'immagine di 'Azīza che allunga le mani verso una bottiglia fluttuante e circondata da un'aura luminosa. Inoltre, la naturafittizia dei fatti raccontati è ribadita nel colophon, dove appare la formula:

أحداث هذا الكتاب من وحي الخيال ولا تمت للواقع بأي صلة.²⁴⁷

A questa avvertenza, però, si contrappone l'esortazione proposta nella quarta di copertina, dove il lettore è invitato a mettersi nei panni della protagonista, immaginando un paese come l'Egitto, con l'unica differenza che i desideri sono in vendita:

لو ممكن تشتري أمنية واحدة فقط، هتتمنى بيها إيه؟

تخيل عالم زي عالمناء، في بلد زي بلدنا، انما الفرق الوحيد انك ممكن تبيع وتشتري أمنيات.

هده هي قصة "شبيك لبيك".²⁴⁸

Nel corso della narrazione, poi, sono inseriti alcuni riferimenti alla storia e alla contemporaneità dell'Egitto, come la già citata allusione al quartiere popolare di Būlāq al-Dakrūr, o come il fatto che i desideri di terza categoria, quelli che tendono ad ingannare il proprietario, sono chiamati *Dīlīsibs*, con un probabile riferimento a Ferdinand De Lesseps (1805 – 1894), console francese in Egitto e promotore della costruzione del canale di Suez,

²⁴⁷ Cit. Ivi., s.p. [Gli eventi di questo libro sono di fantasia e non hanno alcun legame con la realtà]

²⁴⁸ Cit. Ivi., s.p. [Se potessi comprare un solo desiderio, cosa desidereresti? Immagina un mondo come il nostro, in un paese come il nostro, ma con la sola differenza che si possono vendere e comprare i desideri. Questa è la storia di *Šubēk Lubēk*]

percepito come uno dei simboli del controllo coloniale europeo sull'Egitto alla fine del XIX secolo.

Infine, come accennato all'inizio dell'analisi, le ultime pagine del libro ospitano una sezione chiamata *Dalīlak li 'l-Umniyyāt* (La tua guida ai desideri), che include anche una linea del tempo e una mappa, allo scopo di fornire maggiori informazioni per inquadrare più nel dettaglio il mondo di fantasia creato dall'autrice, ribadendo al tempo stesso il fatto che questo mondo non è altro che uno specchio del nostro. Per fare alcuni esempi: i desideri sono descritti come una risorsa presente in natura, soprattutto in Africa, Asia e America Latina, ma inutilizzata fino alla loro scoperta da parte degli scienziati europei, che nel XIX secolo hanno capito come sfruttarla a scopi commerciali. Inoltre, dopo aver assistito ai danni causati dall'utilizzo dei desideri a scopi militari durante la seconda guerra mondiale, è stato stabilito l'obbligo di protezione dei "diritti di chi desidera" (*ḥuqūq al-mutamannī*), che però, come dimostra la storia di 'Azīza, non sempre vengono rispettati.

CONCLUSIONI

Come già detto, l'obiettivo di questa tesi era quello di analizzare *Šubēk Lubēk* per dimostrare come questo graphic novel si inserisse nell'ambito della produzione culturale egiziana successiva al 2011, la quale include molte opere con tratti fantastici, satirici o distopici adottati dagli autori per mascherare una visione pessimista del presente, una tendenza cresciuta dopo il massacro di piazza Rabi'a al-'Adawiyya avvenuto il 13 agosto 2013 su ordine della giunta militare che governava l'Egitto in quel periodo.

Per cominciare, è stato necessario illustrare le principali teorie elaborate dagli studiosi della *graphic narrative*, in modo da comprendere quali elementi fosse necessario prendere in considerazione per analizzare questo tipo di opera. L'autrice di *Šubēk Lubēk*, infatti, ha dimostrato di saper fare un uso consapevole delle tecniche tipiche di questa forma d'arte ibrida. Ciò è evidente specialmente nella costruzione dell'intreccio, che è molto complesso e caratterizzato da continui spostamenti temporali, ma anche nella creazione dei geni che escono dalle bottiglie o dalle lattine. Qui, infatti, si è mostrato come l'autrice abbia fatto un uso particolare della tecnica del montaggio, prendendo spunto dall'importante tradizione calligrafica arabo-islamica per enfatizzare l'aspetto iconico del testo scritto, trasformandolo in immagine.

Successivamente, ho voluto ricostruire lo sviluppo del fumetto nel mondo arabo, e in particolare in Egitto, per conoscere il patrimonio artistico al quale attinge l'autrice. Esplicitare il proprio legame con la tradizione culturale del suo Paese, infatti, sembra essere molto importante per Dīnā Muḥammad. In questo senso, *Šubēk Lubēk* non si pone solo in continuità con il resto della produzione culturale egiziana coeva, ma anche con l'intera tradizione fumettistica dell'Egitto. Infatti, come abbiamo visto nel secondo capitolo, se il fumetto libanese – rappresentato in particolare dall'esperienza del collettivo *Samandal* – mostra un maggior interesse per la sperimentazione artistica da parte degli autori, i colleghi egiziani dei collettivi come *TūkTūk*, sembrano più interessati all'aspetto narrativo e ai temi sociali. In questo, gli artisti sequenziali dell'Egitto odierno si ispirano alla tradizione della caricatura e del giornalismo satirico, che a partire dal XIX secolo è diventata un aspetto fondamentale del panorama giornalistico - e non solo – del Paese. Inoltre, il legame tra il fumetto e i temi sociali in Egitto è sempre stato molto stretto. Non lo dimostra solo l'importanza della caricatura, ma anche il ruolo propagandistico avuto svolto dalle prime riviste a fumetti per bambini come *Samīr* durante gli anni Sessanta e Settanta. Un altro esempio di ciò è il lavoro

di colui che è considerato il padre del fumetto da molti artisti egiziani, Muḥī al-Dīn al-Labbād, che mise la propria matita al servizio della causa palestinese.

Dīnā Muḥammad, che già con le proprie opere precedenti aveva mostrato di ispirarsi a questa lunga tradizione artistica locale, conferma e rafforza questa scelta con *Šubēk Lubēk*. Nel graphic novel oggetto di questa tesi, infatti, possiamo ritrovare l'influenza della caricatura e della satira letteraria nelle esagerazioni espressive o verbali di alcuni personaggi, ma anche un omaggio al fumetto egiziano per bambini con l'uso della grafia di al-Labbād. Inoltre, l'analisi del lavoro pregresso di Dīnā Muḥammad, ha mostrato come l'autrice sia solita trattare temi sociali e politici nelle proprie opere, sia attraverso la partecipazione a campagne di sensibilizzazione, sia attraverso la satira, come nei casi di *Qāhera* o *Utopia Branding*.

Questa considerazione, oltre a mettere in luce le fonti d'ispirazione dell'autrice, avvalorata la tesi secondo cui anche nel caso di *Šubēk Lubēk*, Dīnā Muḥammad abbia cercato di veicolare una denuncia dei problemi che segnano drammaticamente la vita dell'Egitto odierno. Tuttavia, considerato il clima di oppressione generale che si è instaurato nel Paese a seguito della feroce svolta autoritaria imposta dal Presidente al-Sīsī, una simile critica politico-sociale non poteva essere manifestata apertamente. Dunque, per dar voce al proprio dissenso, senza rischiare conseguenze indesiderate, l'autrice ha fatto ciò che hanno fatto molti altri prima di lei: ha scelto di mascherare la propria critica alle ingiustizie del regime collocando la storia all'interno del genere del fantasy, o della favola tradizionale.

L'adesione a questo genere è resa evidente da diversi fattori, che si possono definire come *generic promptings* – vale a dire, quegli elementi tramite i quali l'opera parla di sé stessa e a sé stessa (Cfr. 1.2.2). Come abbiamo visto, fra questi *generic promptings* ci sono i riferimenti intertestuali alla storia di *'Alā' al-Dīn wa al-mašbaḥ al-saḥarī*, che sono contenuti nei paratesti e all'interno della storia: dal titolo *Šubēk Lubēk*, fino alla presenza dei geni.

Inoltre, l'adesione al genere della favola tradizionale è sottolineata anche dalle scelte narrative e stilistiche fatte dall'autrice. Infatti, il suo stile grafico ricorda il disegno rotondo tipico della favole Disney e la costruzione narrativa è realizzata tramite un uso di tecniche di *graphic narrative* che non richiedono dal lettore un particolare sforzo interpretativo: c'è un narratore extradiegetico che permette di ricostruire gli antefatti, di entrare nella mente dei personaggi e di comprendere le loro motivazioni; la prospettiva usata è perlopiù frontale, eccetto i casi in cui altri tipi di prospettiva sono usati allo scopo di produrre un effetto emotivo nel lettore; la costruzione della *mise en page*, delle vignette e dei *balloon* non presenta scelte particolarmente sperimentali o innovative.

Infine, un altro elemento che rimarca la collocazione all'interno di questo genere è il fatto che la storia tende a edulcorare i momenti più crudi, evitando di mostrare scene di violenza fisica anche nelle sequenze che raccontano la vita in carcere o gli interrogatori di polizia. L'accento è posto soprattutto sull'aspetto emotivo, che dà voce al dramma interiore della protagonista.

Da un lato, dunque, l'opera sembra suggerirci che tutto ciò che leggiamo sia una favola, frutto della fantasia dell'autrice. Dall'altro, però, i richiami continui ed evidenti al mondo reale, spingono il lettore egiziano a riconoscere nei problemi rappresentati quelli del proprio Paese. Anche in questo caso, i richiami alla realtà sono contenuti tanto nei paratesti quanto all'interno della storia: se la quarta di copertina ci avvisa che il mondo rappresentato è uguale al nostro, la descrizione dei luoghi e dei personaggi lo conferma senza lasciare spazio a dubbi. Lo dimostrano, ad esempio, la scelta di far parlare i personaggi in dialetto egiziano, ma anche la caratterizzazione di 'Azīza, che è rappresentata come una donna egiziana di origini meridionali.

La caratterizzazione dei personaggi è anche quella che più mostra la critica politico-sociale nascosta all'interno di *Šubēk Lubēk*, nonché le sue analogie con le altre opere coeve citate all'inizio del terzo capitolo. Infatti, 'Azīza, vittima di un sistema di cui non conosce i meccanismi, è l'emblema di quel cittadino impotente di fronte all'apparato statale descritto da Muḥammad Munīr o Basma 'Abd al-'Azīz. 'Abduh, invece, con la sua comica determinazione a raggiungere il successo nonostante le proprie condizioni svantaggiate e con la sua capacità di prendere ogni fallimento con leggerezza, rappresenta quell'arte di arrangiarsi tipicamente egiziana citata raccontata da Muṣṭafā Šuhayyib. Richiami ancor più evidenti, poi, sono contenuti nella costruzione dell'antagonista che non è un personaggio unico, ma un'insieme di comparse che rispecchiano le tante facce dello Stato: la burocrazia, la violenza poliziesca, la dittatura militare e la propaganda mediatica.

Alla luce di tutto ciò, dunque, si può dire che questa prima parte della trilogia di *Šubēk Lubēk* non sia altro che una favola moderna che vuole raccontare il punto di vista dell'autrice sulla situazione dell'Egitto dopo il 2013: un Paese in cui i cittadini, specialmente quelli più poveri, sono costretti a inventare stratagemmi di tutti i tipi per migliorare le proprie condizioni di vita, ma si trovano sempre a scontrarsi contro un apparato statale che li marginalizza, li discrimina, li opprime e li priva di tutto, compreso il diritto a desiderare qualcosa. In questa situazione, sembra voler dire Dīnā Muḥammad, la cosa più eroica che un cittadino possa fare è ciò che fa 'Azīza: resistere.

BIBLIOGRAFIA

Abaza, Mona, “Cairo: Personal Reflection on Enduring Daily Life”, in Guth S., Chiti, E., in “Special Dossier: In 2016 – How it felt to live in the Arab world five years after the Arab revolutions”, *Journal of Arabic and Islamic Studies*, N. 16, 2016, pp. 234–252, http://www.lancaster.ac.uk/jais/volume/docs/vol16/v16_09_living2016-pdf, (data d’accesso: 20/05/2019).

Algozzino, Sergio, *Tutt’a un tratto: una storia della linea del fumetto*, Latina, Tunué, 2005.

Amaldi, Daniela, *Storia della letteratura araba classica*, Bologna, Zanichelli, 2004.

Boltanski, Luc, “La constitution du champ de la bande dessinée”, *Actes de la recherche en sciences sociales*, Vol. 1, N. 1, Janvier 1975, pp. 37-59.

Branca, P., De Poli, B., Zanelli, P., *Il sorriso della mezzaluna*, Roma, Carocci Editore, 2011.

Chatman, Seymour, *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Milano, Il Saggiatore, 2003.

Chiti, Elena, “‘A Dark Comedy’: Perceptions of the Egyptian Present Between Reality and Fiction”, in Guth S., Chiti, E., in “Special Dossier: In 2016 – How it felt to live in the Arab world five years after the Arab revolutions”, *Journal of Arabic and Islamic Studies*, N. 16, 2016, pp.273-289, http://www.lancaster.ac.uk/jais/volume/docs/vol16/v16_09_living2016-pdf, (data d’accesso: 20/05/2019).

Chute, H. & DeKoven, M., “Introduction: Graphic Narrative”, *Modern Fiction Studies*, Vol. 52, N. 4, Winter 2006, pp. 767-782, <https://ccscottcheney.files.wordpress.com/2012/08/chute-dekoven.pdf>. (data d’accesso: 17/12/2018).

Chute, Hillary, “Comics as literature? Reading Graphic Narratives”, *PMLA*, Vol. 123, N. 2, March 2008, pp. 452-465, <https://www.jstor.org/stable/pdf/25501865.pdf?refreqid=excelsior%3A2a460c0ec932bdea42ddf8aa983545d5>, (data d’accesso: 17/12/2018).

Davies, Dominic, *Urban Comics: Infrastructure and the Global City in Contemporary Graphic Narratives*, New York, Routledge, 2018.

De Angelis, Francesco, “Graphic Novels and Comic Books in Post-Revolutionary Egypt: Some Remarks”, *La rivista di Arablit*, V, N. 9-10, 2015, pp. 23 – 37.

De Poli, Barbara, “Dal dissenso alla rivoluzione: satira e potere nel mondo arabo contemporaneo”, *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea: La satira fa storia. Eventi, pratiche, linguaggi*, N. 11, 2012, s.p., http://www.studistorici.com/2012/10/29/depoli_numero_11/, (data d’accesso: 18/12/2018).

Di Marco, Serenella, *Fumetto e animazione in Medio Oriente*, Latina, Tunué, 2011.

Di Ricco, Massimo, “Drawing for a New Public: The Middle East 9th Art and the Emergence of a Transnational Graphic Movement”, in Mehta, B., Mukherji, P., *Postcolonial comics: texts, events, identities*, London, Routledge, 2015, pp. 187-203.

Eisner, Will, *Comics as Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press, 1985.

Ettmüller, Eliane Ursula, “Caricature and Egypt’s Revolution of 25 January 2011”, in *Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History*, N. 9, 2012, pp. 138-148.

Fludernik, Monika, “Histories of Narrative Theory (II): From Structuralism to the Present”, in Phelan, J. and Rabinowitz, P. J., *A Companion to Narrative Theory*, Oxford, Blackwell Publishing, 2005, pp. 36 – 59.

Genette, Gérard, *Figure III. Discorso del racconto*, Torino, Einaudi, (1976) 2006.

Ghaibeh, L., Gabrielli, S. (eds.), *Nouvelle génération: la bande dessinée arabe aujourd'hui = The new generation: arab comics today* [exposition, Angoulême, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 25 janvier-4 novembre 2018], The Mu'taz and Rada Sawwaf Arab Comics Initiative, The American University of Beirut, Marseille, Alifbata, 2017.

Ghaibeh, Lina, “Du huis clos à la rue: les femmes et la BD arabe = From behind the doors into the streets: women in comics from the Arab World”, in Ghaibeh, L., Gabrielli, S., *Nouvelle Génération. La bande dessinée arabe aujourd'hui = The new generation: arab comics today* [exposition, Angoulême, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 25 janvier – 4 novembre 2018], The Mu'taz and Rada Sawwaf Arab Comics Initiative, The American University of Beirut, Marseille, Alifbata, 2017, pp. 30-39.

Groensteen, Thierry, *La bande dessinée: mode d'emploi*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2007.

Guth S., Chiti, E. (eds.), *Cultural Codes and Arrays in Arab Everyday Worlds. Living 2016 – How it felt to live in the Arab world five years after the “Arab Spring”*, Proceedings of a workshop, held at the Department for Cultural Studies and Oriental Languages (IKOS), University of Oslo, Norway, May 29-30, 2, Special Dossier, *Journal of Arabic and Islamic Studies*, 16, 2016, pp. 221-338,

http://www.lancaster.ac.uk/jais/volume/docs/vol16/v16_09_living2016-pdf, (data d'accesso: 20/05/2019).

Herman, David, “Toward a Transmedial Narratology”, in Ryan M.-L., *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln/London, University of Nebraska Press, 2004, pp. 47 – 75.

Id., “Histories of Narrative Theory (I): A Genealogy of Early Developments”, in Phelan, J. and Rabinowitz, P. J., *A Companion to Narrative Theory*, Oxford, Blackwell Publishing, 2005, pp. 19 - 35.

Hofheinz, Albrecht, “#Sisi_vs_Youth, or: Who Has a Voice in Egypt?”, in Guth S., Chiti, E., in “Special Dossier: In 2016 – How it felt to live in the Arab world five years after the Arab revolutions”, *Journal of Arabic and Islamic Studies*, N. 16, 2016, pp. 327 – 348,

http://www.lancaster.ac.uk/jais/volume/docs/vol16/v16_09_living2016-pdf, (data d'accesso: 20/05/2019).

Høiglit, Jacob, "Egyptian comics and the challenge to patriarchal authoritarianism", in *International Journal of Middle East Studies*, Vol. 49, N. 1 (2017), <https://doi.org/10.1017/S0020743816001161>, pp. 111-131.

Horstkotte, Silke, "Zooming In and Out: Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds", in Stein, D. and Thon, J.-N., *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013, pp. 27 – 48.

Jacquemond, Richard, "Satiric Literature and Other 'Popular' Literary Genres in Egypt Today", in Guth S., Chiti, E., in "Special Dossier: In 2016 – How it felt to live in the Arab world five years after the Arab revolutions", *Journal of Arabic and Islamic Studies*, N. 16, 2016, pp. 349-367, http://www.lancaster.ac.uk/jais/volume/docs/vol16/v16_09_living2016-pdf, (data d'accesso: 20/05/2019).

Khoury, George, "Une rébellion ressuscitée: la volonté des jeunes contre l'histoire = Rebellion resuscitated: the youth's will against history", in Ghaibeh, L., Gabrielli, S., *Nouvelle Génération. La bande dessinée arabe aujourd'hui = The new generation: arab comics today* [exposition, Angoulême, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 25 janvier – 4 novembre 2018], The Mu'taz and Rada Sawwaf Arab Comics Initiative, The American University of Beirut, Marseille, Alifbata, 2017, pp. 12-21.

Klaus, Enrique, "Médin@ al-Comics. L'empreinte de la ville dans la bande dessinée arabe contemporaine = Médin@ al-Comics. The Trace of the City in Contemporary Arabic Comics", in Ghaibeh, L., Gabrielli, S., *Nouvelle Génération. La bande dessinée arabe aujourd'hui = The new generation: arab comics today* [exposition, Angoulême, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 25 janvier – 4 novembre 2018], The Mu'taz and Rada Sawwaf Arab Comics Initiative, The American University of Beirut, Marseille, Alifbata, 2017, pp. 22-29.

Lefèvre, Pascal, "Some medium specific qualities of graphic sequences", in *SubStance*, Vol. 40, N. 1, 2011, pp. 14 - 33, <https://www.jstor.org/stable/41300186> (data d'accesso: 21/12/2018).

McCloud, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York, Harper Collins, 1993.

Meyer, Christina, "Un/Taming The Beast or Graphic Novels Reconsidered", in Stein, D. and Thon, J.-N., *From Comic Strip to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013, p. 271 – 299.

Mikkonen, Kai, "Graphic Narratives as a Challenge to Transmedial Narratology: The Question of Focalization", *American Studies*, Vol. 56, N. 4, 2011, p. 637 – 651.

Muḥammad Yaḥyà, Dīna, *Šubēk Lubēk*, al-Ġuz' al-awal, al-Qāhira, Markaz al-Maḥrūsa li 'l-Našr, 2018.

Phelan, J. and Rabinowitz, P. J., *A Companion to Narrative Theory*, Oxford, Blackwell Publishing, 2005.

Rippl, G. and Etter, L., “Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative”, in Stein, D. and Thon, J.-N., *From Comic Strip to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013, pp. 191 – 217.

Rosenbaum, Gabriel M., “The Rise and Expansion of Colloquial Egyptian Arabic as a Literary Language”, in RakefetSela-Sheffy& Gideon Toury, eds., *Culture Contact and the Making of Cultures: Papers in Homage to Itamar Even-Zohar*, Tel-Aviv, Tel Aviv University, Unit of Culture Research, 2011, pp. 323-344.

al-Šāfi‘ī, Mağdī, *Mitrū*, al-Qāhira, Dāral-Malāmiḥ li ‘l-Našr, 2008.

Scarsella, Alessandro, “Canone e idiocanone nello studio del fumetto (con una nota sulla trasposizione visiva di Válka s mloky di K. Čapek)”, in D’Amico, T., Bílek, P. A., Machátová, L., Foret, M., *La memoria a fumetti. Studi sul fumetto, la storia e la memoria*, Mantova, Universitas Studiorum, 2016, pp. 11 – 28.

Spiegelman, Art, *Maus: A Survivor’s Tale*, New York, Pantheon Books, 1991

Stein, D. and Thon (eds), J.-N., *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013.

Id., “Introduction: From Comic Strips to Graphic Novels”, in Stein, D. and Thon, J.-N., *From Comic Strip to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013, pp. 1 – 23.

Tabachnick, Stephen E., “The Graphic Novel and the Age of Transition: A Survey and Analysis”, in *English Literature in Transition, 1880 – 1920*, Vol. 53, N. 1, 2010, pp. 3 – 28, <https://muse.jhu.edu/article/367337> (data d’accesso: 11/04/2019).

Thon, Jan-Noël, “Who’s Telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative”, in Stein, D. and Thon, J.-N., *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin/Boston, De Gruyter, 2013, pp. 67 – 99.

Tosti, Andrea, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Latina, Tunué, 2016.

Zanelli, Patrizia, “Subversive Writing: Mona Prince’s ‘Laughing Revolution’ from pre- to post-2011 Egypt”, *Journal of Arabic and Islamic Studies*, 17, 2017, pp. 35-52, https://www.lancaster.ac.uk/jais/volume/docs/vol17/v17_03_zanelli_035-052.pdf, (data d’accesso: 17/12/2018).

Dizionari consultati

Dizionario di arabo, Bologna, Zanichelli editore, 2014.

Etymonline, https://www.etymonline.com/word/cartoon#etymonline_v_5424 (data d'accesso: 15/05/2019).

Lisān Maṣrī: Qāmūs 'Arabī 'Ammiyya, http://eu.lisaanmasry.com/intro_en/index.html (data d'accesso:

Vocabolario Treccani Online, <http://www.treccani.it/vocabolario/fumetto>, (data d'accesso: 11/04/2019).

SITOGRAFIA

'Abdū, Aḥmad, “Yālū: riwāya muṣawwara”, in *ComicsGate*, 24/10/2017, <https://www.comicsgate.net/home/2017/10/24/ialu1/> (data d'accesso: 25/05/2019).

Abou Naddara Collection Website (Redazione), “Introduction”, *Abou Naddara Collection Website*, s.d., http://kjc-sv036.kjc.uni-heidelberg.de:8080/exist/apps/naddara/intro_journals.html (data d'accesso: 19/05/2019).

Alter, Alexandra, “Middle Eastern Writers Find Refuge in the Dystopian Novel”, *New York Times*, 29/05/2016, <https://www.nytimes.com/2016/05/30/books/middle-eastern-writers-find-refuge-in-the-dystopian-novel.html> (data d'accesso: 05/06/2019).

'Āmir, Āya, “«Kūmīks Baṣma» yas'alu rawād al-mitrū: «hata'amal ayh» law šuft taḥarruṣ”, in *Shorouk News*, 28/10/2015, <https://www.shorouknews.com/news/view.aspx?cdate=28102015&id=12fa7796-7392-41b7-aafc-dfbef9269090> (data d'accesso: 26/05/2019).

Amnesty International, “Egyptian military court rejects Maspero activist's appeal”, *Amnesty International*, 4/11/2011, <https://www.amnesty.org/en/latest/news/2011/11/egyptian-military-court-rejects-maspero-activists-appeal/> (data d'accesso: 05/06/2019).

Id. “Rapporto Annuale 2017-2018: Repubblica Araba d'Egitto”, *Amnesty International*, s.d., <https://www.amnesty.it/rapporti-annuali/rapporto-annuale-2017-2018/medio-oriente-africa-del-nord/egitto/> (data d'accesso: 05/06/2019).

Arablit (Redazione), “The time to publish (your) Arabic Graphic Novel is... Now”, in *Arablit*, 24/03/2011, <https://arablit.org/2011/03/24/the-time-to-publish-your-arabic-graphic-novel-is-now/> (data d'accesso: 25/05/2019).

Batty, David, “From revolutionary art to dystopian comics: Ganzeer on Snowden, censorship and global warming” in *The Guardian*, 20/07/2016, <https://www.theguardian.com/books/2016/jul/20/Ganzērs-graphic-novel-future-dystopia-recent-history-egypt-the-solar-girl> (data d'accesso: 25/05/2019).

BBC 'Arabī (Redazione), "Ikstrā fī usbū'a ma'a al-rasāma al-muṣammima Dīna Muḥammad", *BBC 'Arabī*, 08/06/2019, <http://www.bbc.com/arabic/tv-and-radio-48570052> (data d'accesso: 10/06/2019).

The British Museum, "The Codex Zouche-Nuttal" *The British Museum*, s.d., https://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details/collection_image_gallery.aspx?assetId=20707001&objectId=662517&partId=1#more-views (data d'accesso: 15/05/2019).

Castelli, Alfredo, Treccani, "Manga", in *Enciclopedia dei Ragazzi (2006)*, Treccani, http://www.treccani.it/enciclopedia/manga_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29/ (data d'accesso: 17/05/2019).

Chenaoui, Zahra, "A Alger, le festival de la bande dessinée a fêté ses dix ans", in *Le Monde*, 10/10/2017, https://www.lemonde.fr/afrique/article/2017/10/10/a-alger-le-festival-de-la-bande-dessinee-a-fete-ses-dix-ans_5198803_3212.html (data d'accesso: 26/05/2019).

Deena Mohamed, <https://deenadraws.art/ar/home> (data d'accesso: 26/05/2019)

Damlūgī, Nadīm , "The Forgotten Awlad: Pre-1950 Comics in Egypt", in *Medium*, 20/02/2017, <https://medium.com/@ndamluji/the-comic-book-heroes-of-egypt-7030f6a884fd> (data d'accesso: 19/05/2019).

Demrdash, Dina, "Egypt's new hijab-clad superheroine", in *BBC News*, 08/12/2013, <https://www.bbc.com/news/world-middle-east-25254555> (data d'accesso: 07/06/2019).

Ferreyrolle, Catherine, "Introduction à la bande dessinée: des repères sur le genre", *Takam Tikou*, Dossier 2011, <http://takamtikou.bnf.fr/dossiers/dossier-2011-la-bande-dessinee/introduction-a-la-bande-dessinee-des-reperes-sur-le-genre>, (data d'accesso: 21/12/2018).

Gallerani, Fabrizio, "Yellow Kid", in *Enciclopedia online del fumetto*, 01/02/2003, <http://www.ubcfumetti.com/enciclopedia/yellowkid/> (data d'accesso: 15/05/2019)

Ghaibeh, Lina, "La propagande dans la bande dessinée arabe: du nationalisme au religieux", in *TakamTikou*, s.d., <http://takamtikou.bnf.fr/dossiers/dossier-2011-la-bande-dessinee/la-propagande-dans-la-bande-dessinee-arabe-du-nationalisme-a> (data d'accesso: 20/05/2019).

Gravett Paul, "Art-Comics: Artists' Lives As Graphic Novels", in *Paul Gravett*, 24/11/2014, http://www.paulgravett.com/articles/article/art_comics (data d'accesso: 11/04/2019).

Guyer, Jonathan, "Speech Bubbles: Comics and Political Cartoons in Sisi's Egypt", in *The Century Foundation*, 02/05/2017, <https://tcf.org/content/report/speech-bubbles/?session=1> (data d'accesso: 17/05/2019).

Id., "On the Arab page", *Le Monde Diplomatique*, 2017, <https://mondediplo.com/2017/01/15cartoons> (data d'accesso: 17/05/2019).

Id., “From Beirut: The Origin Story of Arab Comix”, in *Institute of Current World Affairs*, 30/08/2015, <https://www.icwa.org/from-beirut-the-origin-story-of-arab-comix/> (data d’accesso: 20/05/2019).

Id., “The Paper, the Pen and the President”, in *Institute of Current World Affairs*, 10/03/2016, <https://www.icwa.org/the-paper-the-pen-and-the-president/> (data d’accesso: 25/05/2019).

Human Rights Watch, “Egypt: Rab’a Killings Likely Crimes against Humanity”, *Human Rights Watch*, 12/08/2014, <https://www.hrw.org/news/2014/08/12/egypt-raba-killings-likely-crimes-against-humanity> (data d’accesso: 05/06/2019).

Id., “Egypt: 7,400 Civilians Tried In Military Courts”, in *Human Rights Watch*, 13/04/2016, <https://www.hrw.org/news/2016/04/13/egypt-7400-civilians-tried-military-courts> (data d’accesso: 05/06/2019).

ICAM L’Olivier (Redazione), “De Mahfouz à Mahfouz : les graphistes égyptiens et le livre”, in *ICAM L’Olivier*, s.d. <http://www.icamge.ch/de-mahfouz-a-mahfouz-les-graphistes-egyptiens-et-le-livre/> (data d’accesso: 20/05/2019).

Jacquette, Elisabeth, “Formerly Banned Graphic Novel ‘Metro’ Now Available in Cairo”, *ArabLit*, 28/01/2013, <https://arablit.org/2013/01/28/formerly-banned-graphic-novel-metro-now-available-in-cairo/>, (data d’accesso: 17/12/2018).

Jaggi, Maya, “The godfather of Egyptian graphic novelists: Magdy el Shafee”, in *Newsweek*, 25/06/2012, <https://www.newsweek.com/godfather-egyptian-graphic-novelists-magdy-el-shafee-65109> (data d’accesso: 25/05/2019)

El Kafrawy, Omar, “The Fringes: Wishful Sketches in Deena Mohammed’s Shubeik Lubeik”, *Cairo Scene*, 11/12/2018, <http://cairoscene.com/In-Depth/The-Fringes-Interview-Comics-Artist-Deena-Mohamed?fbclid=IwAR0vJUA0GLcRSzYq2759WfKfP6Lm5IF1Qji1feqHNJdwbKfXhT8I4O5H4cI>, (data d’accesso: 17/12/2018).

Khoury, George, “La bande dessinée d’expression arabe de 1950 à nos jours”, *TakamTikou*, Dossier 2011, s.p. <http://takamtikou.bnf.fr/dossiers/dossier-2011-la-bande-dessinee/la-bande-dessinee-d-expression-arabe-de-1950-a-nos-jours>, (data d’accesso: 17/12/2018).

Mada Masr (Redazione), “Sisi: 2016 will be the year of Egyptian youth”, *Mada Masr*, 9/01/2016, <https://madasar.com/en/2016/01/09/news/u/sisi-2016-will-be-the-year-of-egyptian-youth/> (data d’accesso: 05/06/2019).

Morsi, Eman, “Revolutionary Cartoons: an Interview with Ahmad Nady”, in *Jadaliyya*, 4/07/2011, <http://www.jadaliyya.com/Details/24162/Revolutionary-Cartoons-An-Interview-With-Ahmad-Nady> (data d’accesso: 25/05/2019)

O’Neill, Josh, “Egypt’s Cartoonists are Drawing a Lost Revolution”, in *The Atlantic*, 20/11/2017, <https://www.theatlantic.com/international/archive/2017/11/egypts-cartoonists-are-still-drawing-a-lost-revolution/546398/> (data d’accesso: 25/05/2019).

Roggia, Carlo Enrico, “Testi Narrativi”, *Enciclopedia dell’italiano*, Treccani, 2011, http://www.treccani.it/enciclopedia/testi-narrativi_%28Enciclopedia-dell%27Italiano%29/ (data d’accesso: 11/04/2019).

Ryan, Marie-Laure, “Media and Narrative. Entry for the forthcoming Routledge Encyclopedia of Narrative”, in *Marie-Laure Ryan*, s.d., <http://www.marilaur.info/mediaentry.htm>, (data d’accesso: 11/04/2019).

Skefkef, <https://skefkef.tumblr.com/aboute>, (data d’accesso: 14/06/2019).

Smolderen, Thierry, “Why the Brownies are important”, in *Coconino World*, s.d., http://www.old-coconino.com/s_classics/pop_classic/brownies/brow_eng.htm, (data d’accesso: 11/04/2019).

TūkTūk, <https://www.toktokmag.com/>, (data d’accesso: 26/05/2019).

Zanelli, Patrizia, “Art and Revolution in Egypt”, *East European Crossroads*, N. 46, Marzo/Aprile 2013, pp. 108-9 https://eastwest.eu/attachments/article/296/108-109_EAST_46_-_Art_and_revolution_in_Egypt.pdf (data d’accesso: 05/06/2019).