



Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Interpretariato e traduzione
editoriale, settoriale

ordinamento ex D.M. 270/2004

Tesi di laurea

**“Appunti di un grafico pubblicitario”:
proposta di traduzione e commento
del fumetto di Sean Chuang
e come si è sviluppato il genere comic nel
mondo**

Relatrice

Ch.ma Prof.ssa Federica Passi

Correlatrice

Ch.ma Prof.ssa Nicoletta Pesaro

Laureanda

Francesca Giordanelli
Matricola 858871

Anno Accademico

2019/2020

*L'esperienza mi ha poi insegnato che
traduzione e compromesso sono
sinonimi.*

Primo Levi

Ringraziamenti

I ringraziamenti che sento di porgere dal mio cuore, oltre che per la stesura di questa tesi, vanno fatti tenendo conto di tutto il mio intero percorso universitario.

Ho avuto la fortuna di studiare, sia per il corso di studi di laurea di triennale che per quello magistrale, presso Ca' Foscari. Durante questi anni, sono due le persone che non hanno mai smesso di incoraggiarmi: mia madre e mio padre. Fin dal primo anno, mi hanno aiutato nei problemi che incontravo lungo la strada (nel vero senso della parola, anche quando mi perdevo per Venezia, lasciandomi indizi per strada in modo che potessi seguire le tracce per arrivare in sede universitaria) e sostenendomi, anche se non conoscevano questo mio mondo, osservando a debita distanza la mia crescita sia personale che universitaria. Non mi hanno fatto mai mancare niente, dandomi tutti gli strumenti per avanzare nel mio percorso e sono stati i miei primi sostenitori. È grazie a loro se sono arrivata dove sono adesso, e non potrò che essergli riconoscenti a vita.

Un'altra figura che è stata partecipe del mio percorso, è *Federico*, arrivato a metà strada, ma che ha recuperato pienamente, risultando, tra tutti, il mio punto di riferimento anche nelle decisioni più difficili da prendere. Ciò per cui lo ringrazio maggiormente è il coraggio che mi ha infuso in questi anni, e la grinta che mi ha trasmesso spronandomi a intraprendere un periodo di studio a Taiwan. La mia stima verso di lui raggiunge l'apice e lo ringrazio per aver spesso messo la mia felicità prima della sua, lasciandomi fare le mie esperienze. Grazie, perché senza di te non sarei quel che sono, per te cercherò di superare tutti i miei limiti.

Ringrazio tutti i componenti della mia famiglia, le mie nonne *Antonietta* e *Caterina*, spesso presenti durante le mie sessioni di studio e dietro tutto ciò che queste comportano, le mie zie, i miei zii e i miei cugini.

Successivamente, ci sono state delle persone in particolare che dovrò ringraziare singolarmente. Per prima cosa, una persona che mi conosce da ancora prima che io nascessi, *Tiziana*, che ha sempre ascoltato i miei problemi e condiviso con me le gioie più grandi. Spero di poter essere per lei ciò che è stata per me durante questi anni. *Anna*, la mia prima coinquilina e anche ultima in quest'esperienza, che si è rivelata una grande amica, ascoltatrice e sostenitrice, la ringrazio per la serenità che mi ha trasmesso e le auguro di coronare i suoi sogni. *Chiara*, che anche se non conosceva il contesto e ciò che studiavo si è sempre resa partecipe, sia emotivamente, che in modo pratico aiutandomi in molte situazioni universitarie, senza di lei, molte volte non avrei raggiunto il traguardo. E poi assolutamente devo ringraziare *Giulia*, l'unica persona in grado di diffondermi autostima e il coraggio di intraprendere esperienze nuove, a volte, più grandi di me e con lei tutti i miei colleghi universitari con cui ho condiviso gran parte della mia vita accademica. Ringrazio anche le mie amiche e i miei amici della città in cui sono nata, che hanno condiviso le mie scelte, rispettando i momenti in cui non potevo dedicare loro del tempo e aspettando pazientemente. Grazie per avermi donato la vostra amicizia, senza aver voluto nulla in cambio.

Non posso che ringraziare, infine, *Giovanni*, un grande amico a distanza, che mi ha sempre aiutato rendendosi disponibile anche se dall'altra parte del mondo e che ha reso il mio soggiorno a Taiwan molto piacevole.

Ringrazio tutti per aver contribuito al conseguimento di questo traguardo, che con tutti voi al mio fianco, non può che essere un successo.

Abstract

My thesis presents a translation proposal, with a related translation commentary, of the comic book "Film Maker's Notes" by Sean Chuang, a Taiwanese cartoonist.

My target, in addition to the translation of this text, is to dig deeper into the role that comics had in the world during the various eras.

I would therefore like to provide an exhaustive definition of comic, also listing its various categories and explaining the contexts and countries in which it developed up to the contemporary era, in which it enjoys worldwide fame.

I will focus on one country in particular, Taiwan, the place of origin of "Film Maker's Note" and of its author Sean Chuang.

I will then draw up an analysis of the work done through a translation commentary that will include difficulties, strategies and decisions made during the translation process.

In addition to the introduction, my thesis will be divided into three main chapters.

In the first chapter I will deal with comics, providing a clear definition of this textual typology and explaining the various types of comics in the world. Subsequently, I will talk about all the transformations it had in the world, from Europe to America, since it was born until today. In fact, although the comic was founded with a primary purpose of "soft reading" without a deep content, it is currently defined as one of the most read genres in the world, enjoying its fame all over the world.

The second chapter contains an introduction to the author and his main works followed by a synopsis of the text, and my translation proposal of "Film Maker's Notes".

My translation will be completed with the commentary, to which the entire third chapter of my thesis will be dedicated. I will consider many points, such as the choice of the model reader, the dominant, the macro-strategy and many other elements in which I will explain, through examples, the decisions made during the translation.

Finally, I will write my conclusions, answering in an exhaustive way to the questions that I had previously asked myself in my introduction.

序言

漫画是一种真实的艺术形式：这种表达方式并不那么明显，对很多人来说，其实这是一个清晰而公认的概念，然而对于其他人来说，它只是一种简单的娱乐形式。选择这个话题绝非偶然，而是出于一种雄心壮志，即希望谈论一个在我看来没有得到充分对待的话题，比如在大学环境中。

我的论文提出了台湾漫画家小莊的漫画书《廣告人手記》的翻译建议和相关的翻译评论。

小莊1968年生，台湾台北复兴商互美术互艺科毕业。

《廣告人手記》写于2014年。它讲述了作者年轻时的生活，直到他受雇于电影拍摄领域。在这部漫画中，他以幽默的方式讲述了他的旅行，童年和青春期的冒险经历以及成年后的困难。

除了翻译本文，我的目标是深化漫画在各个时代在世界上的角色。

漫画是一种非常强大的传播手段，借助于各种形状和颜色的漫画，漫画能够用其他文学体裁所需的一半文字来表达任何类型的概念。

正是由于这一多媒体特性，它具有被大部分人理解的独特性，因此是一种强大的通信手段。

因此，我想提供一个详尽的漫画定义，并列岀漫画的各个类别，并解释漫画在当今世界享有盛誉的时代和背景。

我将重点关注一个国家，台湾，这是《廣告人手記》及其作者小庄的发源地。

然后，我将通过翻译评论对所做的工作进行分析，其中包括翻译过程中遇到的困难，策略和决策。

除了引言之外，我的论文将分为三个主要章节。

在第一章中，我将专注于漫画，为这种文本类型学提供清晰的定义，并解释世界上各种漫画。随后，我将讨论它从诞生到今天，在世界上所有的转变，尤其是美国，在某种意义上，它可以被认为是这一流派及其后来的名声的发射台，日本，著名漫画的发源地，英国和法国，尽管程度较低，但它为制作今天的漫画做出了贡献，最终意大利，虽然是一个小国，但在这一流派中却出现了一个转折点。实际上，尽管该漫画的诞生主要目的是“软阅读”，但没有深入的内容，但目前被定

义为世界上最受欢迎的讀物类型之一，享誉全球。

在第二章中，对作者进行了介绍，介绍其主要作品及其摘要，以及我的翻译提案《廣告人手記》。

我的翻译将和注释一并完成，我将花费整整第三章的时间来完成它。

我将考虑许多方面，例如阅读受众的选择，主导者，宏观策略以及许多其他元素，我将通过翻译过程中做的范例、选择和决定来解释。

在我的论文中，我认为保留原文，扫描和分页在我的论文中是恰当的，因为我认为没有图像的表现是不可能完成详尽的翻译的，图像是这种文学体裁的基本组成部分。

在本章的最后一段中，还探讨了图形和润饰程序的使用，这对我的编辑工作的成功做出了贡献。

最后，我将写出结论，以详尽的方式回答先前我在引言中曾经问过自己的问题。

Indice

INTRODUZIONE	1
CAPITOLO I: Il fumetto	5
1.1 Che cos'è il fumetto: breve definizione e generi.....	5
1.1.1 <i>Il fumetto comico</i>	7
1.1.2 <i>Il fumetto avventuroso</i>	9
1.1.3 <i>Il fumetto drammatico o fumetto rosa</i>	12
1.1.4 <i>Il fumetto erotico</i>	12
1.1.5 <i>Il fumetto sperimentale e il fumetto surreale</i>	13
1.1.6 <i>Il fumetto grottesco</i>	14
1.1.6 <i>I fumetti didattici e promozionali</i>	15
1.1.7 <i>Le graphic novel e i fotoromanzi</i>	15
1.2 Caratteristiche tecniche del fumetto	17
1.3 Fumetti e nazioni: lo sviluppo nel mondo	22
1.3.1 <i>Francia e Belgio</i>	22
1.3.2 <i>Italia</i>	26
1.3.3 <i>Gran Bretagna</i>	33
1.3.4 <i>Giappone</i>	37
1.3.5 <i>Stati Uniti.....</i>	43
1.4 <i>Il fumetto e Taiwan.....</i>	51
CAPITOLO II: Appunti di un grafico pubblicitario	61
2.1 Biografia dell'autore	61
2.2 Sinossi del testo tradotto.....	65
2.3 Appunti di un grafico pubblicitario: proposta di traduzione	69
CAPITOLO III: Commento traduttologico.....	188
3.1 La traduzione: considerazioni preliminari.....	188
3.2 Tipologia testuale	191
3.3 Dominante e sottodominante	193
3.4 Lettore modello	194
3.5 La macrostrategia traduttiva.....	195
3.6 Microstrategie traduttive	196
3.6.1 <i>Fattori lessicali.....</i>	196
3.6.1.1 <i>Titolo.....</i>	198
3.6.1.2 <i>Nomi propri</i>	199
3.6.1.3 <i>Toponimi.....</i>	201

3.6.1.4	<i>I realia</i>	202
3.6.2	<i>Fattori linguistici</i>	205
3.6.2.1	<i>Sintassi</i>	205
3.6.2.2	<i>Punteggiatura</i>	206
3.6.2.3	<i>Registro</i>	207
3.7	Gestione del residuo traduttivo	208
3.8	Scanlation: procedura di digitalizzazione e impaginazione del testo	209
CONCLUSIONI		212
GLOSSARIO		215
BIBLIOGRAFIA		219
SITOGRAFIA		222
DIZIONARI		224

INTRODUZIONE

Il fumetto è un'autentica forma d'arte: questa espressione non è così scontata, per molti, infatti, il concetto in questione è sdoganato e ormai riconosciuto, per altri, invece, il fumetto è ancora ritenuto unicamente come una forma di intrattenimento. Per questo motivo, si ritiene che il processo di emancipazione di questo genere necessiti di essere completato.

Prima di iniziare la preparazione per la mia tesi, non possedevo molte informazioni riguardo questa categoria letteraria. Sapevo che, ormai, questo genere si era costruito un impero alle sue spalle, autoproclamandosi uno dei principali generi narrativi con un vasto pubblico a suo sostegno, ma desideravo approfondire le mie conoscenze.

La scelta di questo argomento non è stata affatto casuale, ma dettata dall'ambizione di voler parlare di un tema che, a mio parere, non viene trattato adeguatamente, come ad esempio in ambito universitario. È solo di recente, infatti, che il mondo accademico ha mostrato interesse per lo studio dei fumetti e per la loro traduzione. Negli anni 2000, il numero di corsi universitari offerti sul fumetto o che includevano il fumetto è cresciuto in modo esponenziale nel mondo, soprattutto in Nord America. Sebbene meno frequentemente rispetto agli Stati Uniti, anche in Europa, in particolare nei dipartimenti inglesi in Francia, alcuni corsi hanno iniziato ad includere lo studio della traduzione di questo genere; in Italia, tuttavia, non ci sono percorsi di studio o corsi in questo ambito.¹

Il fumetto, infatti, è unico al mondo, ma quanti sono a conoscenza del suo sviluppo e della sua storia? L'obiettivo della mia tesi è fornire un quadro contestuale e temporale di come e dove sia nato e, successivamente, sviluppato questo genere, presentando poi una proposta di traduzione dell'opera di Sean Chuang 廣告人手記 *Appunti di un grafico pubblicitario* con relativa analisi traduttologica.

Il fumetto è un mezzo di comunicazione potentissimo, che ha la capacità di esprimere qualsiasi tipo di concetto utilizzando la metà delle parole che sarebbero necessarie per altri generi letterari, grazie all'aiuto delle sue vignette di varia forma e

¹ Reys-Chikuma Chris, *Comics and Translation*, Transcultural vol. 8.2, A Journal of Translation and cultural studies, University of Alberta, Canada, 2016, p.1.

colore.

Proprio per questa caratteristica *multimediale* ha la singolarità di essere compreso da una vasta parte della popolazione e quindi è un potente strumento di trasmissione. Durante il corso del tempo, tuttavia, ha sviluppato alcuni aspetti e ne ha rinnovati altri, sia per quanto riguarda il formato, sia per quanto riguarda il genere.

Il mio elaborato è costituito da tre capitoli principali. Il primo capitolo è incentrato sulla storia e sulla composizione del fumetto. In particolare, ho focalizzato la parte iniziale sulla definizione di questo genere e delle tipologie di fumetto in cui esso può suddividersi, da quello comico o avventuroso fino alla graphic novel. Successivamente, ho trattato le caratteristiche tecniche di questo genere, ovvero, gli elementi principali da cui è composto, come ad esempio la vignetta o il balloon, per poi proseguire con le sue varie modalità di impaginazione, che possono variare dalla tavola domenicale al formato tascabile, fornendo anche alcuni esempi iconici citando titoli di fumetti che corrispondono a ogni caratteristica.

L'ultimo argomento che affronto all'interno del primo capitolo è lo sviluppo del fumetto nei paesi in cui è potuto emergere come genere effettivo, in particolare gli Stati Uniti, che si può in un certo senso identificare come piattaforma di lancio per questo genere e della sua successiva fama, per poi proseguire con il Giappone, sede dei celebri manga, la Gran Bretagna e la Francia che, anche se in parte minore, hanno contribuito comunque a rendere il fumetto quello che è oggi e infine l'Italia che, anche se un paese di dimensioni contenute, ha comunque apportato una svolta all'interno di questo genere.

Un paragrafo a parte è dedicato alla storia del fumetto taiwanese. Il fumetto da me tradotto, infatti, come già accennato, è stato creato da un fumettista taiwanese, ho ritenuto indispensabile, quindi, approfondire la storia del genere comic di Taiwan. Questa parte del mio lavoro non si è rivelata semplice, in quanto non ci sono fonti o documenti, digitali o cartacei che siano, che forniscano informazioni riguardo l'argomento. Ho contattato, per cui, alcuni fumettisti in prima persona, tra cui ovviamente Sean Chuang.

Il secondo capitolo del mio elaborato si focalizza principalmente sulla proposta di traduzione di 廣告人手記 *Appunti di un grafico pubblicitario*, con una breve biografia dell'autore e la sinossi del testo trattato.

La traduzione di un fumetto può a volte risultare insidiosa. In prima persona non mi ero mai occupata di un tale lavoro: con questa mia esperienza ritengo che l'aspetto più difficile spesso sia stato il mantenere la continuità nel rapporto parola-immagine.

All'interno della mia tesi, ho ritenuto opportuno mantenere le pagine originali del

testo, scansionate e impaginate all'interno del mio elaborato, in quanto reputo non si possa giungere ad una traduzione esaustiva senza la rappresentazione delle immagini, parte fondamentale di questo genere letterario.

Per quanto riguarda i cenni della vita dell'autore e la descrizione dell'opera, ho attinto le informazioni dai contenuti inediti alla fine del fumetto originale, mi sono documentata attraverso interviste su varie piattaforme digitali come Youtube e ho chiesto personalmente a Sean Chuang, che ha risposto in modo esaustivo a qualsiasi domanda gli venisse posta.

L'ossatura del secondo capitolo, però, è la traduzione su cui ho lavorato, ovvero, un paragrafo di un centinaio di pagine, che mostrerà oltre al mio lavoro di traduzione, il progetto grafico che ho voluto intraprendere.

Oggi il mondo dell'arte cambia rapidamente e l'onda rivoluzionaria dello sviluppo delle tecnologie caratterizzate da strumenti digitali ha inevitabilmente toccato anche il mondo del fumetto, che quindi ora possiamo facilmente trovare in rete o su piattaforme web, con ciò che viene denominata "traduzione multimodale", un approccio che considera l'unione di immagini e testo durante la lettura e comprensione dei contenuti.

Negli ultimi anni, anche la ricerca accademica ha mostrato un interesse crescente per i testi multimodali e le loro traduzioni. Nel 2008, lo studioso italiano Federico Zanettin ha raccolto una serie di saggi in *Comics in Translation*, che potrebbero probabilmente essere presentati come l'inizio di un serio investimento accademico sulle questioni relative alla traduzione dei fumetti in modalità digitale.²

Anche io, quindi, ho ritenuto necessario ricreare la pagina originale, con all'interno, tramite un lavoro di editing e impaginazione grafica, il mio testo in italiano, servendomi di strumenti multimediali come Photoshop, Paint e Adobe Flash Player.

Il mio terzo e ultimo capitolo è dedicato unicamente al commento traduttologico. Anche questa parte, come la traduzione del fumetto, è stata un'esperienza che non avevo mai fatto prima d'ora, posso permettermi di definire, quindi, questo processo di traduzione un insieme di "prime volte". All'interno dell'analisi di traduzione sono stati specificati in modo minuzioso e attento tutti problemi affrontati in ambito lessicale e morfologico, sintattico e strutturale e linguistico e culturale, soffermandomi anche sul trattamento di alcuni termini che non hanno avuto un corrispondente in italiano, su

² Reys-Chikuma Chris, *Comics and Translation*, Transcultural vol. 8.2, A Journal of Translation and cultural studies, University of Alberta, Canada, 2016, p.2.

problemi di punteggiatura e sulla codificazione di vari toponimi.

Nell'ultimo paragrafo del capitolo è stato approfondito anche l'uso dei programmi di grafica e ritocco, che hanno contribuito alla riuscita del mio lavoro di editing. Sono riuscita a reperire il fumetto 廣告人手記 *Film Maker's Notes*, grazie ad amicizie coltivate durante la mia esperienza di studio a Taiwan, e tra il fumetto cartaceo ancora impacchettato e la pagina formato digitale ci sono stati numerosi passaggi, di cui spiegherò i dettagli successivamente nel commento.

In conclusione, il mio lavoro, su cui ho incentrato l'elaborato finale di laurea, si pone l'obiettivo di, in primis, impegnarsi a rendere in modo efficace e corretto la traduzione del testo in italiano e, successivamente, fornire un quadro del contesto culturale e temporale in cui si è sviluppato questo genere, descrivendone le sue caratteristiche tecniche, con l'intenzione di apportare anche qualche innovazione e curiosità attraverso le varie procedure che ho seguito per la presentazione del fumetto.

CAPITOLO I: Il fumetto

1.1 Che cos'è il fumetto: breve definizione e generi

Il fumetto è uno strumento comunicativo che è diventato parte integrante della cultura popolare.

Nato inizialmente come fenomeno culturale del tutto marginale, si è gradualmente ritagliato uno spazio sempre più importante all'interno della società.

Durante il corso degli anni, sono state tante le definizioni attribuite a questo genere. È mio interesse, discutere di alcune di esse:

Il fumetto, in inglese *comic*, è un insieme di simboli grafici: l'illustrazione funge da caposaldo ed è eventualmente accompagnata da un testo, collocato nella cosiddetta "nuvoletta" (che ricorda il fumo: da qui il nome "fumetto"), o da una didascalia. (Provenzano – Bonura 2017, p.13)

Stando alla definizione dello Zingarelli: "Il fumetto è una breve battuta di dialogo che sembra uscire dalla bocca dei personaggi raffigurati in narrazioni svolte quasi soltanto per via di immagini" (Raffaelli 1997, p.8)

Il fumetto, dunque è un tipo di linguaggio. Senza esso, il fumetto non può esistere. Esistono almeno quattro tipi di rapporti tra il linguaggio dei fumetti e gli altri linguaggi: *inclusione*, quando il linguaggio del fumetto fa parte del linguaggio generale della narrativa; *generazione*, dove il linguaggio è figlio di altri linguaggi; *convergenza*, quando due linguaggi convergono su certi aspetti e *adeguamento*, ovvero quando il fumetto cita un altro linguaggio.³

Prima della nascita del fumetto vero e proprio, esisteva il *protofumetto*, generalmente in voga all'interno dei giornali satirici. Questi periodici erano caratterizzati da protagonisti ispirati a persone realmente esistenti e non utilizzavano le nuvolette per contenere le battute.⁴

Il fumetto, quindi, nasce da un insieme di illustrazioni e letteratura, tuttavia, ha anche dei punti in comune con il teatro, il cinema e la fotografia.

Da sempre l'uomo manifesta il desiderio di costruire storie attraverso immagini, in quanto queste, hanno una capacità di suggestione superiore a quella della parola.⁵

³ Barbieri, Daniele, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano, 1991, p.4.

⁴ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.15.

⁵ Raffaelli, Luca, *Il fumetto*, Il Saggiatore editore, 1997, p.12.

Le immagini, infatti, vengono memorizzate dal nostro cervello con più facilità e, in genere, possono essere capite o decodificate anche dalle persone meno colte. La narrazione svolta attraverso immagini, diventa a poco a poco, attraverso il fumetto, un vero e proprio linguaggio, caratterizzato da elementi propri come i *balloon*, onomatopee e metafore.

Questo tipo di linguaggio che si viene a creare, è caratterizzato anche dallo scambio con altre forme di comunicazione come la letteratura, il cinema, l'illustrazione, anticipando soluzioni grafiche e narrative.⁶

Moltissimi generi letterari, dunque, hanno punti in comune con il fumetto. Un primo esempio può essere rappresentato, come già accennato nelle righe precedenti, dalle opere teatrali. Il teatro, infatti, ha influenzato il fumetto nell'aspetto diretto e dialogico, nella frammentazione di tempi e spazi, ma anche nella tipizzazione dei personaggi.⁷

Anche le favole e fiabe sono generi che hanno condizionato il fumetto, in particolare per la fantasia, gli animali parlanti, i mondi fantastici e situazioni irreali.

I saggi e i dialoghi filosofici possono essere annoverati nella lista di influenze per questo genere, in particolare per l'utilizzo del "botta e risposta" come procedimento di dialogo e per la comicità all'interno dei saggi; un esempio tangibile è *L'umorismo* di Pirandello.

L'ultimo, ma non per importanza, è il romanzo o i racconti popolari, in particolare i diari di viaggio, i gialli, i romanzi epici, ma soprattutto i romanzi per ragazzi, genere che consente maggiormente l'accostamento fumetto-letteratura.⁸

Durante il corso della storia e sviluppo del fumetto, si sono evolute molte varianti di questo genere. Al giorno d'oggi, sono presenti molti sottogeneri, come il fumetto d'avventura, o quello comico e così via, che verranno tutti approfonditi nel prossimo sotto capitolo.

⁶ Raffaelli, Luca, *Idem*, p.16.

⁷ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.48.

⁸ *Ibidem*.

1.1.1 Il fumetto comico

A partire dagli anni Dieci del Novecento, com'era stato per la letteratura e per il cinema, anche il fumetto a differenziarsi in generi⁹. Ad oggi, i generi del fumetto sono numerosi, ognuno con le sue proprie caratteristiche e peculiarità. Il primo dei tanti che vorrei affrontare all'interno della mia tesi è il genere comico.

Con il termine "comico" non si intende solamente il fumetto con la classica comicità da burle e strafalcioni dei personaggi, definito comunemente *slapstick*. Il fumetto comico, infatti, possiede un'ulteriore classificazione in sottogeneri. Il primo, è senza dubbio il *Funny animal strip*, ovvero, un fumetto comico che ha come protagonisti animali antropomorfi. Questo sottogenere ha ottenuto ottimi e inaspettati risultati, mescolando il comico /umoristico con l'avventuroso. Alcuni famosi esempi sono *Krazy Kat* di George Herriman, o *Felix the Cat*, creato da Otto Messmer e Pat Sullivan, o anche *Lupo Alberto*, fino ad arrivare all'intramontabile *Topolino*.

Il *working class strip* è un altro sottogenere del fumetto comico. Ha come protagonisti dei lavoratori, spesso sovrappensiero a causa di grattacapi procuratigli dalla loro professione. Un esempio è il venditore di auto ebreo *Abie the Agent*, di Harry Hershfield, un uomo comune di una classe sociale affaticata dal proprio impiego e dalle scelte politiche della nazione. Anche *Wash Tubbs* di Roy Crane ebbe successo, ed è la storia di un uomo che lavora in un piccolo negozio, che per raggiungere la vita mondana, svolge parecchi lavori per i vari personaggi che si presentano all'interno della trama.

La *Sit-com* appartiene ad un altro sottogenere, principalmente familiare. Questo tipo di narrazione consiste in episodi umoristici all'interno di luoghi prescritti, che possono essere la casa, o l'ufficio, incentrati sui battibecchi tra moglie e marito, genitori e figli o generi e suoceri, oppure sul protagonista che deve costantemente combattere con il capo difficile. Un esempio può essere la striscia *Blondie* (Blondie e Dagoberto in Italia) di Chic Young, o *Bringing Up Father* di Geo McManus (Arcibaldo e Petronilla) storia di una coppia di due immigrati irlandesi che battibeccano per qualsiasi cosa.

All'interno della classificazione del fumetto comico è presente anche quello con bambini.

Si possono distinguere due tipi di *fumetti con bambini*: fumetti che pongono la loro attenzione sull'effetto che le marachelle dei bambini provocano nel mondo degli adulti,

⁹ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.91.

come *Katzenjammer Kids*, e fumetti più attenti nei confronti del problematico periodo della crescita come *Just Kids* di Ad Carter o *Mafalda* di Quino, una bambina di 6 anni con uno sguardo indagatore sulla vita che si interessa dei problemi del mondo, con l'attitudine da adulto.

L'ultima categoria in cui si può suddividere il fumetto comico è il *satirico*. All'interno delle sue nuvolette, il fumetto comico-satirico caricaturizza personaggi reali attraverso una battuta di disarmante comicità che veicola il messaggio. Celebri fumetti satirici sono principalmente quelli di Jules Feiffer, che affronta vari tabù e temi come la massoneria, il comunismo, la guerra in Vietnam e la spersonalizzazione del cittadino americano. Qui, il disegno e lo sfondo appena abbozzati, passano in secondo piano, dando rilievo unicamente al messaggio da trasmettere.¹⁰



Figura 1. Il celebre fumetto *Krazy Kat*.



Figura 2. Scena tratta dal fumetto *Felix The Cat*.



Figura 3. *Mafalda* di Quino.

¹⁰ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.91-101.

1.1.2 *Il fumetto avventuroso*

Gli albori del fumetto avventuroso vengono fatti risalire agli anni 1928-1929 con la nascita di *Buck Rogers* (in Italia *Elio Fiamma*), *Tarzan*, *Captain Easy*, *Tim Tyler's Luck* (meglio conosciuto come *Cino e Franco*) e *Popeye* (*Braccio di Ferro*). Altri importanti protagonisti di questo genere sono *Zorro*, nato nel 1958 da Alex Toth, *Flash Gordon* di Alex Raymond nel 1934, e *Phantom*, approdato anche in Italia, di Lee Falk e Ray Moore.

Anche il fumetto avventuroso contiene dei sottogeneri. Tra questi, spicca il *Western*, in cui vi sono storie che gravitano attorno a sceriffi nel vecchio west. Tra questi, non può ovviamente mancare *Tex*, ma vale la pena citare anche *Speranza e Carità*, dove appaiono Bud Spencer e Terence Hill sotto forma di fumetto. Nell'ambito del western italiano a fumetti si ricordano anche *Bleck*, creato dal gruppo Essegese e *Ken Parker*, del 1977 di Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo.

Sotto il fumetto di avventura si può inserire il *Giallo* o *Poliziesco*. Qui, generalmente, un detective dai tratti duri investiga in una metropoli con crimini e violenza. Esempi di questo genere possono essere *Dick Tracy* di Chester Gould. Per quanto riguarda il contesto italiano, *Dick Fulmine* diventò il personaggio più popolare dell'epoca.

Tra i fumetti gialli, si possono distinguere i *neri*, qui ovviamente spicca *Diabolik*, ideato dalle sorelle Giussani, genio criminale che grazie alle sue maschere in plastica, può impersonare chiunque per uccidere i suoi avversari. Di altra pasta, è il *Commissario Spada* di Gianluigi Gonano e Gianni De Luca.¹¹

Con il tempo, i Supereroi sono diventati così famosi, da racchiudere un genere proprio all'interno del fumetto di avventura. Il supereroe più famoso, è *Superman/ Clark Kent* nato nel 1938 per opera di Jerry Siegel e Joe Shuster. Anche *Batman* gode di una certa fama, aparendo per la prima volta su Detective Comics da Bill Finger e Bob Kane, fino ad arrivare al lancio, negli anni Sessanta, di un gruppo di supereroi, *I Fantastici Quattro* di Stan Lee. Tra questi, sono da ricordare *Spiderman* e *Hulk*.

Il *Fantasy* è un altro dei numerosi sottogeneri di avventura. È un tipo di storia che principalmente si svolge in un passato leggendario della vicenda, carico di incantesimi e creature mostruose. Spicca *Prince Valiant* di Hal Foster, un giovane principe vichingo, che vuole riconquistare il trono di Thule, sottratto illegittimamente dal padre. Anche

¹¹ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.102-109.

Conan il Barbaro è molto famoso, una serie della Marvel negli anni Settanta, e *La ricerca dell'uccello del tempo*.

Un'altra classificazione che il fumetto di avventura può avere, è il *fumetto di fantascienza*, da non confondere con il *Fantasy*. Qui viene riflesso il coraggio dei protagonisti, sempre in movimento per sconfiggere il malvagio di turno e mostri provenienti da altri pianeti. Uno dei primi ad uscire, nel 1901, fu *The Marsoozalums* di James Swinnerton. Uno dei primi personaggi dei fumetti fantascientifici fu *Mr. Skygack, from Mars* di A.D Condo, un alieno-reporter sceso sulla Terra che, in tutte le sue vignette, documenta le stranezze riscontrate sul nostro pianeta.

L'ultima classificazione del fumetto avventuroso è l'*horror*. I racconti horror comparvero negli anni Cinquanta con *Tales from the Crypt*, una raccolta di storie agghiaccianti. Ci fu un periodo in cui questo genere ebbe una breve crisi, che durò fino al 1960, quando Harvey Kurtzman fondò la rivista *Mad*.

In Italia, il fumetto horror più seguito rimane *Dylan Dog* di Tiziano Sclavi.¹²

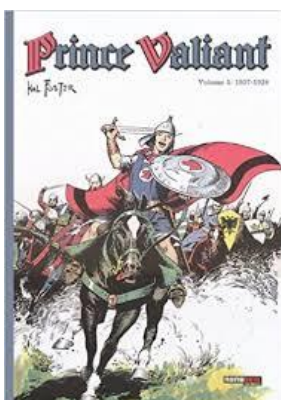


Figura 4. *Prince Valiant* di Hal Foster.

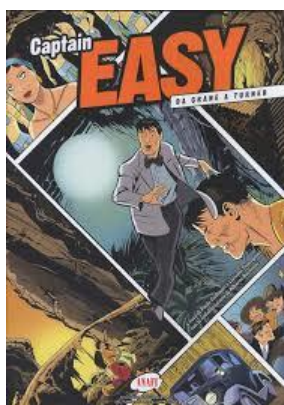


Figura 5. *Captain Easy* di Roy Crane



Figura 6. Locandina de Il Commissario Spada

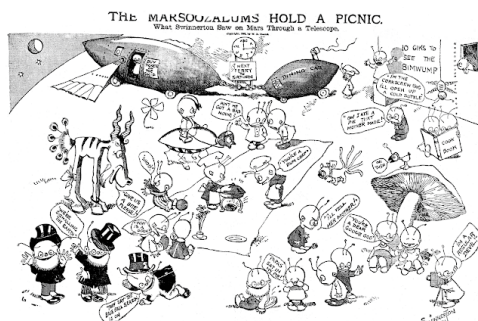


Figura 7. *The Marsoozalums* di James Swinnerton



Figura 8. *Mr. Skygack, from Mars* di A.D Condo

¹² Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.110-116.

I fumetti di guerra, altro sottogenere, nascono con la produzione di alcuni war movies negli anni Quaranta, per continuare poi negli anni Cinquanta. Alcuni esempi sono *Buz Sawyer* di Roy Crane, un aviatore della Marina, e *Steve Canyon* di Milton Caniff, un veterano che torna ad arruolarsi nell'esercito per la Guerra di Corea. Anche se il nome in sé di questo tipo di fumetti non sembra avere come requisito la comicità, lo humour è comunque presente tramite alcuni personaggi, che incarnano la figura del "soldato goffo". Degno di nota è sicuramente *Corto Maltese*, di Hugo Pratt; qui, l'autore, pur di evidenziare le emozioni interne dell'essere umano, non si sofferma sui ruoli dei personaggi, tanto che attribuisce connotati positivi anche a soldati nazisti e fascisti.¹³

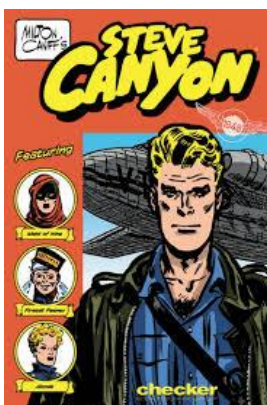


Figura 9. Steve Canyon di Milton Caniff



Figura 10. Il celebre Corto Maltese di Hugo Pratt

¹³ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p. 120.

1.1.3 Il fumetto drammatico o fumetto rosa

Il fumetto drammatico o fumetto rosa, si rivolge principalmente ad un pubblico femminile perlopiù reazionario, ad oggi, però, non riscuote successo. Le protagoniste all'interno delle trame venivano denominate “flappers”, donne disinibite degli anni Venti, che si facevano strada nel mondo non cedendo a compromessi, ritenuti indegni per delle donne indipendenti come loro.

Un esempio di fumetto rosa era *Ella Cinders* di Bill Conselman e Charles Plumb, una variazione al classico *Cinderella*, oppure *Little Orphan Annie* di Harold Gray, una piccola orfanella con una storia strappa lacrime. Le protagoniste di questa categoria o appartenevano al mondo della borghesia, o ci entravano per ricompensa.

Un'altra caratteristica di questo genere è che i racconti pullulano di bruti maschilisti, ereditati dal melodramma ottocentesco.

Una striscia più drammatica invece, può essere *Ben Casey* di Neal Adams, un giovane medico con problemi legati all'attualità. Spesso i generi drammatico e rosa, sebbene non siano equivalenti, coesistono nella stessa storia.¹⁴



Figura 11. *Ella Cinders* di Bill Conselman

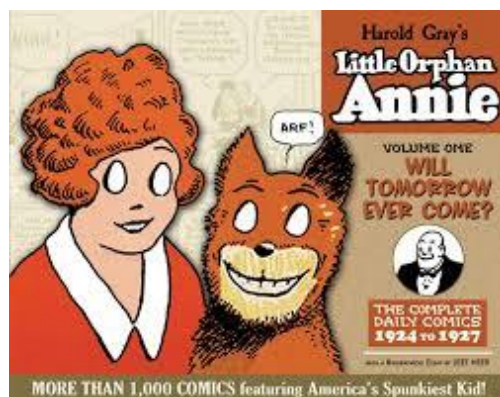


Figura 12. *Little Orphan Annie* di Harold Gray

1.1.4 Il fumetto erotico

Questo genere raggiunse il suo massimo solo negli anni Sessanta. Il punto di partenza fu *Jane* di Norman Pett, figura iconica che fu ispiratore delle eroine del comic d'avventura, che fossero personaggi secondari in veste di fidanzate del protagonista, o delle vere e proprie dark ladies pronte a eliminare il partner. Le pin-up raffigurate in questi fumetti, avevano un ruolo significativo: comparivano nei fumetti di guerra in modo che i

¹⁴ Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci editore, 2014, p.46.

soldati potessero godere di leggero intrattenimento. Da qui, nacquero numerose eroine, in Italia fu famosa *Valentina*, creata da Guido Crepax. *Valentina* è un fumetto che fa riflettere il lettore su alcune inquietudini personali e sulla sensibilità umana, per indicare la presenza anche di argomenti profondi e non solo “light”, come si potrebbe pensare di un genere erotico.

In generale, nei fumetti erotici, è spesso presente la consapevolezza da parte della protagonista di essere un oggetto, e di vendere il proprio corpo per degli scopi, generalmente monetari. L’amore è solitamente poco valutato, manca una vera consapevolezza di questo sentimento come dono e non semplice divertimento. In alcuni casi, sono presenti anche dibattiti sulla morale e l’arte di nudo erotico.¹⁵

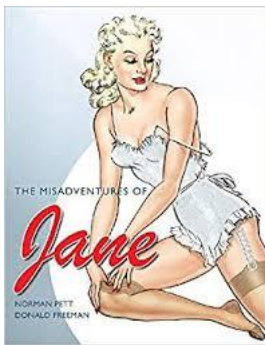


Figura 13. *Jane* di Norman Pett



Figura 14. *Valentina*.

1.1.5 Il fumetto sperimentale e il fumetto surreale

Il fumetto sperimentale per eccellenza è sicuramente *Little Nemo in Slumberland* di Winsor McCay e *Krazy Kat*, di cui abbiamo già parlato precedentemente. All’interno di questo tipo di fumetto, non c’è nessuna pretesa realistica, non c’è connessione tra i personaggi e lo sfondo alle loro spalle, che, infatti, mentre loro discutono, è in continuo cambiamento da vignetta a vignetta.

Il fumetto surreale, invece, può definirsi anche onirico, poiché ricrea o attinge alla materia dei sogni, omettendo le consuete leggi spaziali e temporali. Un fumettista noto per il fumetto surreale è Moebius e la sua serie fantascientifica, *Il garage ermetico di Jerry Cornelius*.¹⁶

¹⁵ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.118-120.

¹⁶ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Idem*, p.120-121.



Figura 15. *Little Nemo in Slumberland* di Winsor McCay

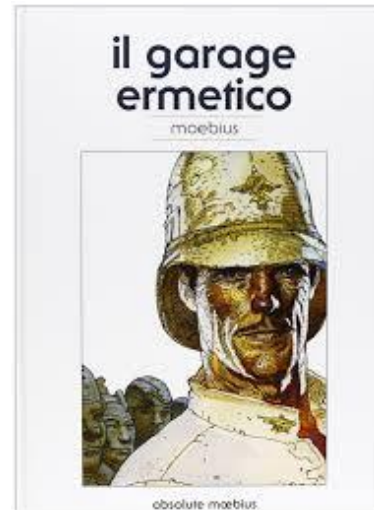


Figura 16. *Il garage ermetico* di Jerry Cornelius

1.1.6. Il fumetto grottesco

Peculiarità del genere grottesco, è deformare la realtà con un preciso scopo satirico e spesso un chiaro messaggio politico.

Molti esponenti del genere grottesco appartenevano alla “generazione del ‘77” legata al movimento contestatario sorto in quell’anno. Erano un gruppo di artisti ansiosi di produrre qualcosa di nuovo, ispirandosi alle riviste underground americane. Un fumetto che può rappresentare al meglio questo genere è *Le straordinarie avventure di Pentothal* di Andrea Pazienza. Sono storie visionarie e oniriche, generate dagli ideali della sua generazione e dagli eventi di quel problematico decennio.¹⁷



Figura 17. *Le straordinarie avventure di Pentothal* di Andrea Pazienza

¹⁷ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Idem*, p.122-123.

1.1.6 I fumetti didattici e promozionali

Questi due generi mirano a raggiungere uno scopo pratico. Il fumetto didattico trasmette generalmente un insegnamento in modo diretto, mentre quello promozionale ha l'obiettivo di vendere qualcosa (ad esempio le vignette pubblicitarie sui giornali).

Un recente fumetto didattico può essere *Capire il Fumetto. L'arte invisibile*, di Scott McCloud.

Un sottogenere del fumetto didattico è il fumetto religioso, il quale propone uno scopo educativo mettendo in risalto non solo l'amore degli uomini verso il prossimo, ma anche l'amore di Dio. All'interno vi sono tantissimi esempi, come *Don Bosco, ami des jeunes* del 1941 di Joseph Gillain. Spesso, questo tipo di fumetto è biografico.

Altri fumetti didattici possono essere quelli psicologici e a tema medico.



Figura 18. *Capire il Fumetto. L'arte invisibile* di Scott McCloud

1.1.7 Le graphic novel e i fotoromanzi

La definizione di graphic novel (romanzo grafico), diffusasi a partire dagli anni Sessanta, riguarda quelle storie in sé compiute – in contrapposizione al fumetto seriale – caratterizzate da un certo spessore narrativo e da una spiccata intensità, dall'approfondimento dei caratteri psicologici dei personaggi (che spesso non sono destinati a tornare in una seconda storia) e dall'aspetto grafico del fumetto, potente, penetrante. (Provenzano – Bonura 2017, p.126)

Il termine graphic novel venne utilizzato per la prima volta nel 1964 da Richard Kyle, in un notiziario che circolava tra i membri dell'Amateur Press Association.

La graphic novel è principalmente una storia illustrata a cavallo tra il giornalismo, la narrativa e il fumetto, in genere indirizzata ad un pubblico adulto.

Solitamente è caratterizzata da una narrazione autonoma e si distingue dai classici fumetti per l'aderenza a temi e vicende reali e per lo scarso ricorso a elementi fantastici. Molte volte può essere improntato sul reportage o diario di viaggio.¹⁸

Un chiaro esempio di graphic novel è il fumetto argentino di fantascienza *L'Eternauta* di Hector G. Oesterheld e Francisco Solano López. Tuttavia, possono essere identificati altri romanzi grafici che lo precedono, come ad esempio il primo numero della serie *I tre moschettieri di A. Dumas*, della casa editrice Ventura Editore. Vengono annoverati tra questo genere anche diverse storie di Guido Buzzelli come *La rivolta dei racchi*, *I Labirinti* e *H.P. Watchmen*, di Alan Moore, è un'altra graphic novel incentrata sui supereroi, quasi tutti però, senza superpoteri.

Gode di grande fama anche *Maus*, di Art Spiegelman, in cui viene mostrato l'Olocausto con gli umani sotto forma di animali, rispettivamente, ebrei come topi e tedeschi come gatti. Qui, Spiegelman vuole raccontare l'esperienza del protagonista all'interno dei campi di concentramento per poterla tramandare alle generazioni future.

I fotoromanzi, invece, sono stati ideati da Cesare Zavattini e Damiano Damiani. I fotoromanzi adottano principalmente i meccanismi dei fumetti drammatici e rosa unendoli all'avventura e adattando un po' di drammi.

A differenza del fumetto, il fotoromanzo ha il compito di far scattare immediatamente la molla dell'immedesimazione.¹⁹



Figura 19. L'Eternauta



Figura 20. L'Eternauta

¹⁸ Tosti, Andrea, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Tunuè editore, Roma, 2016, p. 592.

¹⁹ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.126-131.

1.2 Caratteristiche tecniche del fumetto

Il fumetto, rispetto ad altri generi letterari, si distingue sicuramente per la sua struttura narrativa unica.

Il fumetto, infatti, è generalmente costituito da riquadri chiamati *vignette*, formate da linee che le racchiudono dette *frames*. Il tempo tra un'azione e l'altra è chiamato *closure*.

Solitamente, all'interno dei fumetti, sono contenute le cosiddette *nuvolette*, in inglese *balloon*. Queste, possono essere di diverso tipo e genere: con il classico indicatore a punta quando indicano un proferir parola, quando invece l'indicatore è a forma di bolle, vuol dire che è in corso un pensiero. Una nuvoletta piena di punte e spigolature caratterizza una voce al telefono, televisione o radio, mentre una con linee tratteggiate è un sussurro.²⁰

L'aspetto più interessante della nuvoletta è la sua capacità di visualizzare graficamente ciò che il personaggio dice o pensa, sussurra o grida, modificandosi nel contorno e la punta che collega il balloon al personaggio, creando una serie di codici linguistici differenziati che vanno dal monologo al dialogo, al pensiero o al sogno, al canto o alle grida, al segno simbolico. (Provenzano – Bonura 2017, p.26)

Nella storia a fumetti, inoltre, può essere presente un'illustrazione iniziale descrittiva, chiamata *splash panel*.

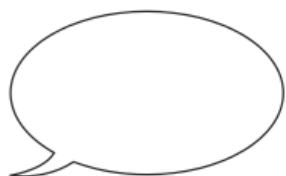


Figura 21. Dialogo

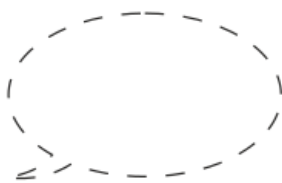


Figura 22. Sussurro

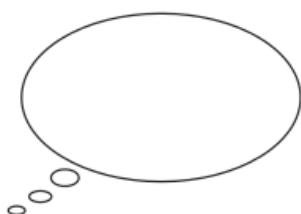


Figura 23. Pensiero

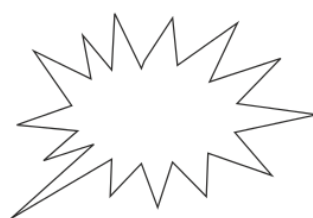


Figura 24. Voce al telefono, in televisione o in radio

²⁰ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.26.

Per quanto riguarda il disegno, invece, esistono varie tecniche per la sua focalizzazione nella griglia. La percezione del lettore, infatti, può cambiare a seconda della prospettiva e dell'inquadratura proposta dall'artista. I più usati per focalizzare l'attenzione sono: il primo piano, il primissimo piano, anche definito dettaglio, e secondo e terzo piano, molto più generici che includono lo sfondo.

Anche il colore svolge un ruolo fondamentale nell'architettura grafica della pagina. Il fumetto nasce a colori, tuttavia vive anche gran parte della sua esistenza attraverso il bianco e nero. Secondo Sergio Toppi, infatti, una sufficiente abilità grafica può ottenere benissimo l'effetto di percezione immediata dell'architettura d'insieme anche senza il colore, attirando comunque il lettore.²¹

La data fissata per la nascita del fumetto, è il 1896, e si riferisce in particolare al personaggio di *Yellow Kid*, creato due anni prima da R.F Outcault, all'interno di una illustrazione a colori a pagina intera, apparsa per la prima volta sul supplemento domenicale di un quotidiano di New York, il "The New York World".²²

La forma standard, scelta in accordo tra direttore, proprietario del quotidiano e del supplemento domenicale, corrispondeva ad una pagina intera per i protagonisti principali, in alto il titolo del fumetto, e dodici vignette distribuite in quattro strisce orizzontali di tre vignette ciascuna; questa disposizione prende più comunemente il nome di *tavola domenicale*.

Il fumetto, tuttavia, nel corso del suo sviluppo, si è manifestato sotto varie forme rappresentative, di cui vorrei parlare brevemente.

Oltre alla striscia domenicale la quale ho già illustrato, un'altra rappresentazione iconica del fumetto è quella della *striscia giornaliera*. Il ritmo classico della striscia giornaliera consiste principalmente in tre vignette: nella prima si presenta la situazione, ovvero l'ambiente in cui questa si svolge e i personaggi che ne saranno i protagonisti. Nella seconda è previsto il suo svolgimento e la causa, che dovrà scatenare un qualche effetto; la terza e ultima vignetta, sarà tanto più divertente quanto più sorprendente rispetto alle premesse iniziali.²³ Un classico esempio di striscia giornaliera può essere quello dei *Peanuts* di Charles Schulz.

Tavola domenicale e striscia quotidiana sono i formati nati, come si può facilmente

²¹ Barbieri, Daniele, *Semiotica del fumetto*, Carrocci, Roma, 2017, p.58.

²² Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, 2012, p.5.

²³ Raffaelli, Luca, *Il fumetto*, Il Saggiatore editore, 1997, p.37.

notare dal nome stesso, all'interno dei quotidiani. Qui, la lettura di ogni personaggio è puntuale, ma brevissima. In più, la carta del quotidiano si deteriora in fretta pertanto non è fatta per essere conservata. I diversi formati del fumetto, infatti, non hanno a che fare solo con la forma o con la vignetta, ma organizzano anche il rapporto tra lettore e personaggio, permettendo o meno la rilettura delle storie e dunque dando via al fenomeno del collezionismo.

Quando il successo delle *tavole domenicali* si stabilizza, si afferma la consuetudine di ripubblicare sotto forma di libro o albo le serie di maggior fortuna editoriale. Da qui, negli anni trenta inizia ad insediarsi il termine *comic book*, per indicare non un libro umoristico, ma un albo a cadenza mensile di comics.²⁴



Figura 25. Tavola domenicale



Figura 26. Striscia giornaliera

²⁴ Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci editore, Roma, 2014, p.37.

Tra i vari formati del fumetto, anche se non può essere completamente definito tale, c'è il *formato all'italiana*. Il primo formato del fumetto italiano esce con “Il Corriere dei Piccoli”. Solitamente, le storie all'interno sono personali, dinamiche e innovative dal punto di vista grafico, ma sviluppano una morale semplice e banale, con uno schema ripetitivo. Tutto va a favore di ciò che è semplice e obbediente, in totale coerenza con il contesto italiano di quegli anni, tenendo soprattutto conto del regime fascista.²⁵

Il *formato giornale* arriva con *Jumbo*, un settimanale edito da Lotario Vecchi. Questo tipo di formato è abbastanza grande, in verticale, forma tipica dei giornali periodici. Un formato giornale che gode di grande fama è senza dubbio *L'Avventuroso*, pieno di personaggi che mostrano la loro carica emotiva, che decidono di prendere in mano il loro destino e salvare l'umanità.

Ci sono alcuni formati, che si reggono principalmente su titoli ben precisi, come ad esempio il *formato libretto*, che contiene il classico *Topolino*. Il formato Topolino predilige la suddivisione di una tavola in sei vignette, anche se spesso due di queste si uniscono a formare una vignetta più grande orizzontale. Il ritmo di lettura è molto veloce e i dialoghi sono abbastanza sintetici.

Con la pubblicazione della rivista *Il Monello* nel 1953, si definisce il *formato popolare* in cui i soggetti si legano a temi e generi tipici della narrativa popolare, i posti sono generalmente esotici e i personaggi hanno nomi stranieri e si danno del voi, non per motivi nostalgici, ma per facilitare la comprensione del testo. Anche i disegni devono essere facilmente comprensibili, con inquadrature che mirino alla chiarezza.²⁶



Figura 27. Formato giornale



Figura 28. Formato libretto o Topolino.

²⁵ Raffaelli, Luca, *Il fumetto*, Il Saggiatore editore, 1997, p.63-64.

²⁶ Raffaelli, Luca, *Idem*, p.73.

Il *formato quaderno*, specificamente 17x24 cm, è quello che ha ottenuto maggiore successo all'interno del fumetto italiano. Questo formato viene anche denominato *Tex 1* e successivamente *Tex 2*, per appunto la fama che ha avuto attraverso la storia western. Se un esempio per il *formato Tex 1* può essere *Piccolo Sceriffo* di Torelli del 1949, il rispettivo per *Tex 2* è senz'altro *Dylan Dog*, creato da Tiziano Sclavi nel 1986.

Nel 1962, un'altra svolta storica scuote il mondo del fumetto: arriva *Diabolik*, creato dalle sorelle Giussani, che cominciano ad immaginare una lettura adatta al viaggio in treno dei tanti pendolari in movimento la mattina. Da qui nasce il *formato tascabile* o, per l'appunto, formato *Diabolik*. Questo tipo di fumetto è molto agile, tascabile, facile da portare in giro e leggere. È caratterizzato da due vignette disposte verticalmente per ogni pagina, abbastanza grandi da poter contenere campi lunghi, ma anche adatti a contenere il bacio finale, chiaro segnale della conclusione della storia.

Tra i vari formati si distingue anche quello *d'autore*. Il *formato d'autore* corrisponde a quello della rivista, più grande degli altri finora nominati. L'autore ha la libertà di gestire uno spazio piuttosto ampio e il formato delle vignette può variare. Questo tipo d'impaginazione, si distingue per la sua varietà negli stili e nelle proposte. Possiamo quindi definire *d'autore*, quel fumetto che non esaurisce il suo valore nel più semplice effetto comunicativo, nel narrare o nel costruire la situazione umoristica.²⁷

L'ultimo formato che vorrei affrontare è quello *orizzontale*, denominato anche formato *Lupo Alberto*, per la fama del personaggio di Guido Silvestri. Le storie del formato orizzontale sono caratterizzate da grande capacità comunicativa dei disegni e da situazioni umoristiche efficaci.²⁸



Figura 29. Formato quaderno



Figura 30. Formato orizzontale



Figura 31. Formato tascabile

²⁷ Raffaelli, Luca, *Il fumetto*, Il Saggiatore editore, 1997, p.94.

²⁸ Raffaelli, Luca, *Idem*, p.118.

1.3 Fumetti e nazioni: lo sviluppo nel mondo

Comics have a different cultural status in different countries.²⁹

Le aree nelle quali il fumetto ha raggiunto un notevole grado di presenza e consistente influenza e un'autonomia creativa e originale, anche se non paragonabili a quella statunitense e successivamente giapponese, sono la Francia e il Belgio, l'Italia e la Gran Bretagna. Altre aree marginali, come Argentina, Africa, Germania o Spagna, hanno prodotto qualche titolo di rilevanza internazionale, ma nel complesso non hanno contribuito in maniera e in misura significativa e incisiva alla storia del fumetto come vera e propria forma d'arte.

Sicuramente, le società in cui i fumetti hanno riscontrato maggior successo, erano rigidamente stratificate sul piano sociale, economico e culturale, oltre che per i livelli di istruzione e alfabetismo e quindi di accessibilità alla lettura, sia nelle fasce adulte che in quelle infantili.

Nelle pagine che seguiranno, affronterò la produzione, il valore artistico e lo sviluppo che il fumetto ha avuto nei vari paesi del mondo.

1.3.1 Francia e Belgio

In Francia e in Belgio il fumetto è designato attraverso il termine *bande dessinée*. Per buona parte della prima metà del Novecento, la Francia adotta la stampa periodica con illustrazioni tramite vignette in sequenza e con didascalie esterne narrative. Questa tradizione, si ravviva soprattutto a fine secolo, con l'arrivo di Georges Colomb, un professore universitario appassionato di fumetti che pubblica le sue storie in edizioni molto economiche. In particolare, Geroges Colomb lancia alcune serie dal nome *La Famille Fenouillard* nel 1889, *Le Sapeur Camember* nel 1890 e *Le Savant Cosinus* nel 1893.

Nel 1905, appare un settimanale per bambine, in cui all'interno viene pubblicato *La Semaine de Suzette*, la storia di una servetta bretone giunta a Parigi in cerca di un lavoro e assunta poi da una marchesa.³⁰ Significativo è anche il fumetto *La bête est morte!*

²⁹ Celotti, Nadine, *The translator of Comics as a Semiotic Investigator*, a cura di Federico Zanettin, *Comics in Translation*, London/New York, Routledge, 2008, p.35.

³⁰ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.233-234.

di Victor Dancette e Jacques Zimmerman, un adattamento a fumetto della Seconda Guerra Mondiale.

Nel 1925, il fumettista francese Alain Saint-Organ, creò i personaggi di *Zig et Puce*. Zig, alto e magro, viene licenziato, quindi, decide di lasciare la Francia per cercare fortuna affiancato da Puce, basso e grassottello, che accompagna l'amico nel viaggio verso l'America, meta che, dopo infiniti tentativi falliti, non riescono comunque a raggiungere poiché si perdono in terre sconosciute come Africa e Polo Nord. Ciò che porta alla fama questo fumetto, non è tanto il disegno o gli sfondi, ma l'umorismo e le battute finali che puntualmente fanno ridere i bambini che lo leggono.

La conoscenza del fumetto statunitense in quegli anni non è ancora molto conosciuta, fino a quando, nel 1934-1935, appare una serie di settimanali che fa conoscere alla Francia la produzione di fumetti Disney e il nuovo fumetto d'avventura statunitense. Un esempio è *Le journal de Mickey*, che dà il via alla pubblicazione di altri settimanali come *Hurrah*, *L'Aventureux e Junior*. Essi contengono tutti gli eroi d'avventura statunitensi, da *Tarzan* a *Flash Gordon*, passando anche per *Popeye*, più comunemente *Braccio di Ferro*.

Si può dire, quindi, che la seconda metà degli anni Trenta ha rappresentato gli anni d'oro del fumetto in Francia, non tanto per la produzione francese, quanto per il boom di interesse da parte di giovani e adulti verso questo genere, che fin ad all'ora non era conosciuto e limitato alle forme tradizionali di illustrazioni e didascalie.³¹

Successivamente con l'arrivo della guerra, che impegna molti autori francesi al fronte e vede la Francia in parte occupata dai tedeschi, fa scomparire i fumetti statunitensi.

Il fumetto rinasce con molte difficoltà nel 1944, godendo di un periodo di grande libertà tematica. Nel 1949, però, una legge vieta l'importazione di fumetti statunitensi ponendo vincoli ai contenuti che questi contengono.

Con l'arrivo della liberazione, tuttavia, si ha sia un periodo di rinascita con nuovi contenuti francesi, sia una riscoperta dei vecchi settimanali statunitensi. Il primo dei nuovi settimanali è *Coq Hardi*, fondato nel 1944 da Jacques Dumas, che ripropone in varie puntate la storia di *Les Trois Mousquetaires du Maquis*.

La conclusione di questa prima fase di sviluppo inarrestabile del fumetto e degli studi su di esso, è rappresentata dall'esposizione al Musées des Arts Décoratifs del Louvre, *Bande Dessinée et Figuration Narrative*, ancora oggi uno dei testi fondamentali

³¹ Restaino, Franco, *Idem*, p.236-237.

nella storiografia e critica del fumetto.³²

La data d'inizio per il rinnovamento del fumetto francese è l'ottobre 1959, quando viene pubblicata nelle edicole, con un formato grandissimo, la rivista *Pilote* creata da tre giovani autori che lasceranno un segno notevole in quegli anni; parliamo di René Goscinny, Albert Uderzo e Jean-Michel Charlier.

All'interno della rivista appare per la prima volta il famoso fumetto *Asterix*, che raggiunge l'apice della sua fama gradualmente, diventando, insieme al fumetto belga *Tintin* di cui parleremo dopo, due istituzioni del fumetto in lingua francese, conosciuti in tutto il mondo e tradotti in decine di lingue.³³

Un'altra creazione degna di nota pubblicata su *Pilote*, è il western *Blueberry*, con trame avvincenti e colpi di scena.

Nel 1961, prende vita il Club des Bandes Dessinées a Parigi, che, più avanti, con la pubblicazione della rivista *V Magazine*, e le storie di *Barbarella*, trasgredisce ufficialmente alla legge di censura del 1949. Dopo pochi mesi, il Club si trasforma, prendendo il nome di Cercle d'Etudes de Littératures d'Expression Graphique. Da qui, nel 1964, un gruppo di studiosi si staccherà da questa cerchia per fondare nel 1966, la rivista *Phénix*.

Dopo il movimento del '68, a maggio, gli editori nutrono qualche incertezza verso il nuovo mercato, nel 1969, tuttavia, vengono lanciate alcune riviste quali *Charlie* e *Pogo*. Queste due riviste scopriranno successivamente Hugo Pratt con il suo *Corto Maltese*, che avrà un successo senza precedenti a Parigi.

Il 1975 è un anno chiave del fumetto francese contemporaneo. In quell'anno, infatti, si distingueranno due linee di tendenza che in maniera diversa aspireranno a conquistare ed accrescere un nuovo pubblico di giovani.

La prima tendenza è più innovativa e sperimentale, come ad esempio *Métal Hurlant*, o *Ah Nana*. Al secondo gruppo, invece appartengono il mensile *Circus* e il famoso *À suivre*, che prende come modello *La ballata del mare salato* di Hugo Pratt.³⁴

La produzione dei fumetti continuerà sulle riviste per almeno altre tre edizioni: per ragazzi nei settimanali storici, per giovani e adulti nelle riviste mensili di orientamento innovativo e sperimentale, e per lo stesso pubblico in riviste non sperimentali focalizzate sulla

³² Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci editore, Roma, 2014, p.107.

³³ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.252.

³⁴ Restaino, Franco, *Idem*, p.264-265.

narrazione.

L'istituzione senza dubbio principale e più rilevante e maggiormente riconosciuta all'estero, è il Museo Angoulême, nato principalmente dai vari festival organizzati a partire dal 1972. Ad oggi, è diventato un vero e proprio Museo del fumetto che conserva i fumetti così come sono usciti dalle mani degli autori, non come poi sono stati pubblicati e stampati.

In un contesto colmo di studi e bilanci, tra la metà degli anni Ottanta e il decennio successivo, nel 1990 nasce a Parigi un gruppo, noto come L'Association, che nel 1990 pubblica l'opera più massiccia e completa di tutta la storia del fumetto, *Comix 2000*. Tuttavia, attualmente, esistono due volumi principali che spiegano in modo esaustivo la situazione di questi ultimi anni, una di queste è *La nouvelle bande dessinée*, dedicata, attraverso interviste e documentazioni, ai principali giovani autori che si sono affermati negli ultimi anni come Blain, Blutch, Guibert e tanti altri. Ci sono poi due riviste principali: *Bang!* E *Cahiers du 9e Art*, necessarie per fornire un aggiornamento critico costante, anche su altre aree del fumetto come quella giapponese, italiana o statunitense.³⁵

Mentre in Francia dopo la guerra nel 1949, viene attuata una severa legge di censura, nel mondo belga, nello stesso periodo, accadono i fatti di maggior rilievo.

Il 10 gennaio 1929 compare la prima pagina di *Tintin* di Hergé, sul settimanale cattolico *Le Petit Vingtième*. È un evento storico per il fumetto europeo, anche se in quel momento passa abbastanza inosservato. Il successo di *Tintin* cresce rapidamente e nel 1946 Hergé passa a condurre una rivista che porta il nome del suo personaggio, nella quale si pubblicano anche altri autori, e che nel 1948 verrà pubblicata anche in Francia.

Il più importante tra i seguaci di Hergé è Edgar Pierre Jacobs, che dal 1946 crea la serie *Blake et Mortimer*.

Nel frattempo, sta già nascendo la concorrenza ad Hergé e i suoi disegni, ovvero, il settimanale *Spirou*, nato nel 1938 da Rob-Vel. Al suo interno, compaiono diverse delle serie di maggior successo dei decenni successivi, come *Les Schtroumpfs (I Puffi)* e *Peyo*. Un'altra serie importante è *Lucky Luke*, creata nel 1946 da Morris, principalmente una parodia del West in cui tutto è iperbolico, dalla forza del protagonista alla stupidità dei

³⁵ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.267-268.

cattivi.³⁶

Sebbene la produzione di fumetti in Francia e Belgio non gode della stessa fama che altri paesi hanno avuto, la storia franco-belga di questo genere ha senza dubbio influenzato lo sviluppo del fumetto, con alcune produzioni uniche al mondo.

1.3.2 Italia

Il fumetto in Italia ha una storia analoga a quella del fumetto francese.

In Italia, i fumetti approdano sul finire dell'Ottocento; in questo periodo, il settimanale *Novellino*, svolge un ruolo fondamentale per la datazione di quell'epoca. Tale rivista contiene, infatti, racconti testuali e brevi storie a fumetti mute, in cui spesso le vignette venivano eliminate e sostituite con didascalie in rima a piè di quest'ultima. Questa modalità di impaginazione, in quel periodo, viene definita avanguardia pura.

All'interno del *Novellino*, nasce il personaggio serializzato italiano, *Cretinetti*.³⁷

Nel 1900, compare sul mercato *Il Giornalino della Domenica*, che si focalizza su un approccio pedagogico nell'ambito della letteratura per l'infanzia, e che ha come pubblico di lettori principalmente borghesi.³⁸ *Il Giornalino* viene pubblicato da don Giacomo Alberione, fondatore anche di *Famiglia Cristiana*.

La data tradizionalmente accettata come ufficiale per la nascita del fumetto in Italia cade poco più di cento anni fa, precisamente, il 27 dicembre 1908 quando esce il primo numero del *Corriere dei Piccoli*, come supplemento del milanese *Corriere della Sera*.³⁹

Contrari al nuovo mezzo espressivo dei balloon, i responsabili del giornale decidono di eliminare le nuvolette, sostituendole con strofette in rima alla fine delle vignette, proprio come il *Novellino*. Con tali modalità, nascono, dal 1908 al 1935 circa, le creazioni di Antonio Rubino, ovvero *Quadratino* e *Pierino*, *Bilbobul* di Attilio Mussino, *Il Signor Bonaventura* di Sergio Tofano, che successivamente viene trasformato in disegni animati per la Tv per ragazzi, *Marmittone* di Bruno Angioletta, o sia, un soldato che per trascuratezza e svogliatezza finisce costantemente in prigione e *Sor Pampurio* di Carlo Bisi, un signorotto di ceto medio, costretto con la sua famiglia ad abbandonare sempre gli

³⁶ Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci editore, Roma, 2014, p.108-110.

³⁷ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, 2017, p.39.

³⁸ *Ibidem*.

³⁹ Barbieri, Daniele, *Idem*, p.111.

appartamenti in cui si trasferisce.⁴⁰

Una parte di questi disegnatori contribuisce anche alle illustrazioni di un giornale, *La Tradotta*, promosso dall'esercito italiano per risollevarne l'animo delle truppe dopo la disfatta di Caporetto del 1917.

Successivamente, oltre al *Corriere dei Piccoli*, vengono fondati altri giornali negli anni Venti e Trenta con propositi culturali, politici e religiosi. Alcuni esempi sono *Il Giornale dei Balilla* e *La Piccola Italiana*, finanziati dal regime fascista, *Il Giornalino*, di stampo prettamente cattolico e successivamente *Il Cartoncino dei Piccoli*, pubblicati unicamente a scopo ludico.⁴¹

Il picco in cui si raggiunge maggiormente una diffusione e un'accettazione del fumetto in Italia, avviene nel 1937. In particolare, si ha un grande successo nel campo degli editori, tra cui spiccano la Lotario Vecchi e la Mondadori di Milano, la Nerbini di Firenze e Fratelli Del Duca a Modena.

Nel 1938, il regime fascista, vede con preoccupazione il crescente successo di questo genere tra adolescenti e giovani, in quanto i personaggi fumettistici di quel periodo erano molto lontani dai modelli di comportamento imposti dal governo, pertanto, vieta l'importazione di fumetti statunitensi, mantenendo solamente i Disney per i più piccoli. Tra le case editrici di questi anni, le prime a godere di una certa fama, sono Lotario Vecchi e Nerbini. La prima, lancia il settimanale *Jumbo* nel 1932, mentre Nerbini lancia *Topolino*, all'inizio del 1933.

La casa editrice Nerbini, tuttavia, ebbe il vero boom nel 1934, con la pubblicazione della testata del *L'Avventuroso*, che si può definire un vero e proprio simbolo avanguardista. Questo fumetto, infatti, possedeva personaggi disegnati in modo che potessero esprimere visivamente tutta la loro carica emotiva, dimostrando di voler prendere in mano il loro destino e quello dell'intera umanità.⁴²

La novità apportata dalla casa editrice Nerbini è la modifica dell'impaginazione de *L'Avventuroso*, in grandi albi di formato più largo che alto in modo da non frammentare le strisce: questo metodo avrà un gran successo, poiché il formato permette la conservazione del fumetto e la ristampa, anche a colori, di intere storie, senza aspettare il seguito ogni settimana.

⁴⁰ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.41.

⁴¹ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p. 272.

⁴² Raffaelli, Luca, *Il fumetto*, Il Saggiatore editore, Milano, 1997, p.66.

La risposta cattolica a *L'Avventuroso*, arriva molto presto. Il 1° gennaio 1937, infatti, viene pubblicato il settimanale *Il Vittorioso*. Questo fumetto, in realtà, non può fare una vera concorrenza a *L'Avventuroso*, forse perché pubblica materiale prodotto solo da autori italiani, tuttavia, è su *Il Vittorioso* che approda l'autore di gran lunga più interessante e originale della prima fase del fumetto in Italia, ovvero, Benito Jacovitti. Le sue caricature di figure umane sono più estreme e stilizzate, ha una grande capacità di creare trame intrecciate e fitte ed è dotato di un'inventività narrativa impressionante.⁴³ Un ultimo settimanale da segnalare, proposto da Mondadori nel 1937, è *Paperino*. I settimanali Mondadori erano soliti coprire sia le fasce basse d'età con i personaggi *Disney*, sia le fasce alte con *L'Audace*.

La produzione del primo dopoguerra vede una situazione molto difficile. La carta, infatti, diventa un bene di lusso e il denaro in tasca ai giovani scarseggia, gli editori, quindi, inventano un nuovo formato editoriale: *l'albetto orizzontale a striscia unica*, ovvero poche pagine spillate in bianco e nero, con due o tre vignette per pagina in orizzontale.⁴⁴

Tra le nuove riviste simili a quelle del periodo dell'anteguerra, una tra le più significative è *L'Avventura*, che però ripropone già noti personaggi statunitensi come ad esempio Flash Gordon. Anche *L'Asso di Picche* può inserirsi in questa categoria. *L'Asso di Picche* esce a Venezia da Dino Battaglia e Hugo Pratt, ma non gode di un particolare successo. La terza, quella più ricca di materiale, è *Robinson*, che pubblica storie come *Rip Kirby* di Raymond e *Dick Tracy* di Gould.

Fra i primi a rappresentare personaggi in albi dal nuovo formato sono i fratelli Cossio, come *Raff*, *Pugno d'acciaio*, un pilota che scommette di fare il giro del mondo con soli tre scali e poi si ritrova su Marte, e *Tanks*, *l'Uomo d'acciaio*, un giovane molto robusto carico di invulnerabilità.

I personaggi veramente nuovi, tuttavia, sono *Gim Toro* di Andrea Lavezzolo, *Il piccolo sceriffo* di Tristano Torelli, un adolescente cui il padre è stato assassinato e a cui viene affidata la carica di sceriffo e che, nonostante sia messo sempre alla prova, riesce comunque a garantire la sicurezza della città.

Anche *Sciuscià* è tra le novità, sempre di Torelli e finalmente approda *Tex Willer* di Aurelio Galleppini, l'unico sopravvissuto fino ad oggi tra i personaggi del dopoguerra.

⁴³ Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci editore, Roma, 2014, p.114.

⁴⁴ Barbieri, Daniele, *Idem*, p.117.

Sciuscià è un adolescente lustrascarpe che gira con la sua cassetta con tutto l'occorrente a tracolla e dove nasconde una lettera segreta, che deve consegnare al di là delle linee tedesche.

Tex, invece, è un fuorilegge "buono", quasi costretto dalle circostanze, che negli anni cinquanta grazie al suo autore, diventa ranger, scorrazzando per il West a ristabilire giustizia.⁴⁵

Il fumetto italiano, dopo questi anni di innovazione espressiva e tematica, è costretto sia per le leggi di censura, sia per mancanza di creatività, ad adattarsi ad una produzione quantitativamente abbondante, ma qualitativamente modesta. L'unico episodio di rilievo di questi anni Cinquanta, infatti, è stato *Il Giorno dei Ragazzi*, pubblicato il giovedì dal quotidiano *Il Giorno*, fondato da un ex partigiano.

Gli anni Sessanta in Italia, come del resto anche altrove, iniziano nel segno della trasgressione, aprendo al pubblico adulto il mondo del fumetto.

Nel novembre del 1962, appare nelle edicole un piccolo albo dal formato inusuale: due vignette per pagina, da leggere in verticale invece che orizzontale, di circa 120 pagine: stiamo parlando di *Diabolik*, ideato dalle sorelle Giussani.

Nel clima di censure che avevano portato ad una produzione standardizzata, irrompe un personaggio scandaloso, inaccettabile per alcuni individui di quel periodo, che è appunto *Diabolik*, un ladro, un criminale, che alla fine di ogni episodio risulta sempre vincente contro il buono della situazione. Successivamente, nel 1963, accanto a lui arriverà Eva Kant, introducendo, oltre al tema del crimine, anche quello del sesso, suscitando reazioni negative da una parte di stampa benpensante.⁴⁶

Un ulteriore fattore che contribuisce a modificare la concezione che si ha del fumetto, è la nascita, agli inizi degli anni Sessanta, di una "cultura" su questo genere, ovvero una serie di ricerche che considerano il fumetto come un qualcosa degno di essere studiato e che merita attenzione. Intellettuali come Umberto Eco o grandi editori come Mondadori, infatti, propongono una concezione di fumetto come prodotto apprezzabile e non semplice merce usa e getta.

Le pubblicazioni derivanti da questa ambizione contribuiscono alla nascita delle prime case editrici amatoriali e, successivamente, ai Saloni del Fumetto, inaugurati nel 1965.

Da questo insieme di iniziative e studi, nasce nel 1965 la rivista *Linus*, pubblicata da

⁴⁵ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.285-286.

⁴⁶ Restaino, Franco, *Idem*, p.287-291.

Milano Libri, che pubblica principalmente fumetti statunitensi. Il suo punto forte sono senza dubbio i *Peanuts* di Schulz, che diventeranno i personaggi più amati in Italia. Pubblica, infine, anche se in misura ridotta, produzioni di autori italiani, tra cui spicca Guido Crepax, che diventa l'autore italiano più innovativo sia per il suo modo di disegnare, sia per il suo tratto lineare arricchendo non solo il panorama stilistico e figurativo, ma anche quello tematico del fumetto contemporaneo. Tra i suoi lavori principali ricordiamo: *La curva di Lesmo*, dove spicca *Valentina*, *l'Histoire d'O*, *Emmanuelle* e successivamente *Dracula* e *Dottor Jekyll e Mr. Hyde*.⁴⁷

Con *Linus*, si apre un periodo che dura circa vent'anni, in cui a guidare le sorti del fumetto di qualità in Italia sono quasi esclusivamente le riviste.

I grandi editori, non solo stampano classici passati in formati e traduzioni nuove, ma sostengono con forza anche i nuovi autori. In più, puntano a fornire un'informazione critica e storica sullo sviluppo che ha avuto il fumetto, nel 1970, infatti, viene pubblicata in due grossi volumi *L'Enciclopedia del Fumetto*. Anche De Agostini nel 1990 farà lo stesso, con *La grande avventura dei fumetti*. Vale la pena menzionare la rivista *Sgt. Kirk*, finanziata da un ricco mecenate genovese, Fiorenzo Ivaldi, amico e ammiratore di Hugo Pratt.

Hugo Pratt è l'autore di fumetti italiano più diffuso e più famoso in tutto il mondo. Una delle sue opere più famose è *La Ballata del mare salato*, che ha come protagonista il celebre Corto Maltese. Quello che ha affascinato maggiormente il pubblico di questo fumetto, e di tante altre storie di Pratt, è l'andamento tematico e il senso dell'esotico che solo lui sa esprimere in modo così naturale.

Corto Maltese è una figura molto affascinante, è un personaggio disincantato, che ha avuto innumerevoli avventure e rappresenta l'uomo senza catene, non avendo radici né un posto in cui fare ritorno. Con lui ci sono alcune donne, in cui Pratt vuole evidenziare i forti segni di appartenenza a culture ed etnie diverse.⁴⁸

Altre riviste mensili si succedono dal 1967 in poi, ma sono di scarsa durata e incidenza, ad eccezione della grande rivista *Il Mago*, che pubblica un rarissimo comic book: *Wonder Woman*.

Ai margini di queste riviste è da segnalare anche *Arcibraccio*, che esce dal 1973 al 1974 e *Strix*, rivista nata nel 1978 per un'iniziativa di autrici di orientamento femminista.

⁴⁷ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.292-295.

⁴⁸ Restaino, Franco, *Idem*, p.300-301.

All'interno di questa rivista, è giusto segnalare Cinzia Ghigliano, che pubblica nel 1978 la versione a fumetti del dramma *Casa di bambola*.

Da *Linus*, nel 1974 nasce *Alterlinus*; la rivista originaria non riusciva più a star dietro al quantitativo di pubblicazioni provenienti da tutto il mondo quindi *Linus*, si limita a trattare di autori statunitensi e italiani, mentre *Alterlinus* tratta prevalentemente la pubblicazione di materiale recente e innovativo.

Per quanto riguarda la linea più legata alla tradizione, oltre a Hugo Pratt, riconosciamo anche Guido Buzzelli, autore de *La rivolta dei racchi*, o *Zil Zelub* e *H.P.*

I nuovi autori tra la fine degli anni Settanta e gli inizi degli anni Ottanta vengono collocati principalmente all'interno di altre due riviste, *Cannibale* e *Frigidaire*.

Un ulteriore autore lanciato da *Alterlinus* è Milo Manara, famoso per la serie di avventura *Jolanda de Almagiva* nel 1970, che viene presentata sulla rivista attraverso *Lo Scimmiotto*, versione a fumetti di un noto romanzo classico cinese. Ciò che conferisce a Manara la fama mondiale è la pubblicazione de *Il gioco*; la fama di questo autore continua ancora oggi.

Fra gli autori e autrici di *Linus* e *Alterlinus*, viene ricordato anche Attilio Micheluzzi, che crea nel 1978 il personaggio *Marcel Labrume*.

Un altro scrittore che fa parte di questa categoria è Lorenzo Mattotti, che attraverso il suo primo lavoro *Fuochi*, acquisisce fama mondiale e, successivamente, Giorgio Carpinteri, di cui le creazioni sono raccolte nel volume a colori *Polsi sottili* del 1985 e in *Incrocio magico*, un formato in bianco e nero del 1999.

Ultimo grande autore all'interno di *Alterlinus* è Andrea Pazienza che con *Le straordinarie avventure di Penthothal*, attraverso cui nel 1977 crea il personaggio di Zanardi, che sarà il simbolo di una generazione.⁴⁹

La grande epoca del fumetto di qualità, di stile tradizionale o sperimentale, si conclude attorno al 1985.

Tra i nuovi titoli e personaggi apparsi al di fuori delle grandi case editrici sono presenti Max bunker (Luciano Secchi) e Max Magnus (Roberto Raviola) che collaborano per la scrittura di *Kriminal* e *Satanik*.

Si distinguono anche Bonvi (Franco Bonvicini) ideatore di *Sturmtruppen* e Silver (Guido Silver), che tra il 1973 e il 1974 crea il fumetto *Lupo Alberto*, in cui le avventure dei

⁴⁹ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.305-307.

personaggi, rigorosamente tutti animali, si svolgono all'interno della fattoria McKenzie.

La casa editrice di Tex è stata, comunque, la più prolifica di nuovi titoli e autori. Tra questi, vale la pena ricordare *Martin Mystère* e *Dylan Dog*. *Martin Mystère* non incarna l'eroe tipo, al contrario, è un grande studioso e detective dell'impossibile, che gira il mondo accompagnato dalla sua fidanzata Linda. Neanche *Dylan Dog* è il classico detective, infatti, si fa pagare dai suoi clienti per liberarli dai fantasmi che li terrorizzano.⁵⁰

Per terminare questo paragrafo è necessario citare anche due "outsider" del fumetto italiano, ovvero, Dino Buzzati, che pubblica nel 1969 *Poema a fumetti*, che si può definire il primo graphic novel italiano, e il grande Federico Fellini, che lavora, insieme a Milo Manara, a *Viaggio a Tulum* nel 1989 e successivamente a *Viaggio di G. Mastorna* detto Fernet del 1992.

Alla fine degli anni Novanta, quando l'epoca delle riviste è ormai al tramonto, vedono la luce diverse realtà editoriali che svolgono un ruolo rilevante nel trasformare il fumetto in prodotto da vendere anche in libreria.

A seguito del formarsi di questo nuovo ambiente, nel 2004 viene fondata la casa editrice Tunué da Massimiliano Clemente, tra cui è giusto ricordare Paco Roca, che si rivelerà l'autore di punta con il suo *Rughe*, fumetto che nel 2008 diventerà un film d'animazione.⁵¹

Nel 2006, nasce Edizioni PuntoZero, ad opera di Andrea Plazzi ed Edoardo Rosati, che si impegnano nella pubblicazione di fumettisti molto diversi tra loro. Fra questi, tre sono particolarmente rilevanti e rappresentativi: Alexandar Zograf, fumettista serbo, Scott Morse, autore statunitense e Will Eisner, definito come l'ideatore del graphic novel.

Successivamente, nel 2010, nasce la nuova società Black Velvet, fondata da Omar Martini e Luca Bernardi, di cui l'editore Giunti deteneva il 60%, ma che nel 2014 chiude lasciando il suo catalogo alla Coconino Press/Fandango con il progetto *The Box*.⁵²

Sempre nello stesso anno, nasce la Bao Publishing di Michele Foschini e Caterina Marietti, che nel 2011 lanciano *La profezia dell'armadillo* di Zerocalcare, che riscuote un grande successo.

Oltre al commercio del fumetto nelle librerie, si sviluppa anche la vendita di questo genere all'interno delle edicole, in particolare, la Mondadori, lancia l'etichetta

⁵⁰ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, 310-315.

⁵¹ Tosti, Andrea, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Tunué editore, Roma, 2016, p.885.

⁵² Tosti, Andrea, *Idem*, p.881.

Mondadori Comics, con una collana particolarmente interessante *Historica e Fantastica*, fumetti a tema storico e fantastico.

Anche Panorama, nel 2008, offre la possibilità di acquistare insieme al settimanale i volumi di *Batman* e successivamente, L'Editoriale Cosmo, nata nel 2012, pubblica la collana *Cosmo Books*, che va avanti ancora oggi.⁵³

Per molti aspetti, rispetto alla produzione distribuita in libreria, l'offerta relativa al fumetto all'interno delle edicole appare a oggi più variegata. L'impressione è che i due settori si sovrapporranno sempre di più, dando al fumetto un valore commercialmente competitivo.

1.3.3 Gran Bretagna

In Gran Bretagna, non è mai nata una cultura per il fumetto. Si può definire, infatti, un paese atipico rispetto a quelli citati fino ad ora, e a quelli di cui andrò a parlare successivamente. Questa nazione visse un vero e proprio isolamento culturale fino alla seconda guerra mondiale non subì, quindi, nessun tipo di influenza da altri paesi.

In Gran Bretagna, inoltre, la stampa periodica illustrata per adulti è rimasta da sempre completamente separata da quella destinata ai bambini o adolescenti. Fenomeni di fumetti con destinazione duplice come negli Stati Uniti, non sono mai risultati possibili. In Inghilterra quasi tutti i fumetti sono di diffusione nazionale, in più sono molto pochi e solo cinque di essi pubblicheranno strisce di fumetti. Ciascun quotidiano, inoltre, ha i suoi testi in esclusiva, bloccando così la diffusione di questo genere e confinando il fumetto unicamente al quotidiano di famiglia.

Per quanto riguarda la produzione complessiva, sono presenti una decina di titoli ma solo la metà hanno ottenuto fama all'estero, mentre per i settimanali ci sono solo un paio di titoli fino agli anni Sessanta e pochi altri fino al 1980.⁵⁴

Il primo personaggio a fumetti di origine britannica è *Ally Sloper*, protagonista all'interno di un'unica vignetta sulla rivista *Judy*, pubblicata il 14 agosto 1867 e creata da Charles Ross e la moglie Marie Duval. Successivamente, *Ally Sloper* avrà una pubblicazione dedicata interamente a lui, in *Ally Sloper's Half Holiday*.⁵⁵ Questo

⁵³ Tosti, Andrea, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Tunuè editore, Roma, 2016, p.890-891.

⁵⁴ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.317-318.

⁵⁵ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.140.

personaggio è un ometto brutto, goffo e strambo, di cui si illustrano e si descrivono in maniera umoristica le sue buffe avventure.

Un altro periodico illustrato che gode della stessa fama di Ally è *Punch*, nato nel 1841 e durato fino ai giorni nostri.

I settimanali per bambini nascono grazie ad Alfred Harmsworth, quando acquistò *Ally Sloper* nel 1894 e lanciò nel 1896 il quotidiano *Daily Mail*. Successivamente, nel 1890 creò altri titoli di questo genere, come *Comic Cuts* e *Chips*.

Tuttavia, presto il suo dominio viene sostituito dall'arrivo di *Dundee*, un editore scozzese che lancia tre settimanali molto rilevanti per la storia del fumetto inglese, ovvero, *The Dandy*, *The Beano* e *Magic*.

Nel 1950 si ha un cambiamento notevole con l'entrata in campo dell'editoria cattolica che lancia, sotto forma di tabloid, ovvero un formato molto più grande rispetto a quello dei settimanali illustrati, *Eagle*. Qui, il pezzo forte è *Dan Dare*, un pilota spaziale.⁵⁶ Non essendoci sul mercato prodotti su supereroi statunitensi, questo fumetto viene seguito per tutti gli anni Cinquanta.⁵⁷

Un altro filone della produzione fumettistica in Gran Bretagna è rappresentato dai quotidiani. Alcuni fanno ovviamente eccezione e non pubblicano fumetti sulle loro pagine come *The Times* o *The Guardian*. Tuttavia, nel 1915, sempre sul *Daily Mail*, viene pubblicato *Teddy Tail*, sempre riguardante la letteratura per bambini.

Nel 1920 è il *Daily Express* che propone un fumetto che godrà di un successo duraturo, ovvero, *Rupert*, un orsacchiotto molto umanizzato.

Agli adulti, invece, erano principalmente rivolti *Pop*, un personaggio grassottello che fa continuamente gaffe, e *Dot and Carrie*, apparso nel 1922, che tratta di due giovani descritti nel loro ambiente di lavoro. Questo fumetto è molto importante perché tiene conto delle conquiste ottenute dal movimento femminista di quegli anni, ovvero, l'immagine della donna che ha un lavoro di pari dignità a quello di uomo giovane.

Si considera come data di nascita del fumetto qualitativamente alto nei quotidiani della Gran Bretagna, il 5 dicembre 1932 quando appare, sulle pagine del *Daily Mirror*, *Jane's Journal* di Norman Pett.⁵⁸

Jane è la protagonista di una serie di avventure che la vedono, sempre di più, in atteggiamenti promiscui, ma sempre nei limiti dell'elegante e mai del volgare. Con questo

⁵⁶ Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci editore, 2014, p.103.

⁵⁷ Restaino, Franco, *Idem*, p.320-321.

⁵⁸ Raffaelli, Luca, *Il fumetto*, Il Saggiatore editore, Milano, 1997, p.60.

fumetto, infatti, vengono rappresentate delle scene di nudo, non molto frequenti in quel periodo. La fortuna del fumetto è stata assicurata dalle frequenti pubblicazioni in albi o volumi di raccolte delle sue strisce.

Simili a *Jane*, vennero create anche *Patti*, nel 1959 da McLaughlin e Hamilton, *Tiffany Jones* nel 1964 da Jenny Butterworth e Pat Tourret, e *Scarth* nel 1969 da Luis Roca, che tratta di una donna clinicamente morta in seguito ad un incidente, che rinviene tramite un trapianto di cervello. Nel complesso, sono stati tutti fumetti gradevoli, ma di qualità media.

All'interno del *Daily Mirror*, oltre a *Jane*, vengono pubblicati anche altri tipi di fumetti, come *Buck Ryan* di Ray Monk dal 1937 al 1962, che tratta di avventure di un detective privato inglese, oppure *Garth* di Stephen Dowling del 1943, un uomo gigantesco proveniente dalla Grecia antica, scoperto da uno scienziato.

Tra queste trame possiamo riconoscere anche l'umoristico a sfondo poliziesco *Romeo Brown* del 1954 creato da Peter O'Donnel, e *Andy Capp* creato nel 1957 da Reg Smythe.

Il miglior fumetto di fantascienza di tutta la storia del fumetto inglese sarà *Jeff Hawke*, risalente al 1954 e creato da Sydney Jordan, un autore scozzese. *Jeff Hawke* è un pilota di un aereo supersonico sperimentale, quando urta una nave spaziale extraterrestre e muore. Viene riportato in vita dai "Signori dell'universo" e così entra in contatto con il mondo degli alieni. Lui non incarna la figura del supereroe, è semplicemente un pilota che ha studiato materie scientifiche e riesce a risolvere i suoi problemi grazie ad una combinazione di intelligenza e intuito.⁵⁹

Successivamente, un popolare quotidiano chiamato *Evening Standard*, lancia altri due fumetti, rispettivamente *Bristow* nel 1960, un classico lamento molto umoristico e dall'aspetto caricaturale di Frank Dickens e *Modesty Blaise* nel 1963, disegnato da Jim Haldaway, un genere poliziesco e contro spionistico.

Gli anni Settanta, vedono in Gran Bretagna un risveglio di interesse per il fumetto come forma d'arte e non più come semplice oggetto commerciale.

Nascono intorno al 1970 alcune riviste quali *It*, *Oz*, *Cozmics* e *Nasty Tales*, che però durano pochi anni.

Nel 1976, invece, nasce *Action*, in cui gli editori confidavano nella crescita di un

⁵⁹ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.326-328.

pubblico punk, tendenza a quel tempo molto famosa in Gran Bretagna, ma che, successivamente, non va in porto facendo chiudere i battenti alla rivista.

L'anno successivo, però, nasce la rivista *2000 A.D* che propone sempre fumetti punk e fantascientifici, ma ottenendo maggior successo. Il fumetto punta di diamante è *Judge Dredd*, un giudice atipico che lotta per far rimanere in piedi una delle due città rimaste nel mondo. Anche altri fumetti, della stessa rivista, raggiungono il successo, come *Halo Jones* di Ian Gibson, la cui protagonista è una ragazza punk di cui le avventure si svolgono nello spazio. Escono ancora riviste sulla scia del successo di *2000 A.D*, ma quasi tutte chiudono in breve tempo.⁶⁰ Una delle ragioni principali della crisi di queste riviste, è stata la fuga di molti autori inglesi verso gli Stati Uniti.

Nel 1979, tuttavia, nasce una piccola rivista da tre ragazzi, *Viz* che raggiunge gradualmente la fama attraverso le sue proposte provocatorie, anche nei confronti del movimento femminista.

L'ultima importante rivista innovativa è *Deadline* del 1988 che, oltre ai fumetti, dà ampio spazio a servizi e articoli vari sulla musica pop e rock più recente. Per quanto riguarda il fumetto, lanciò *Tank Girl*, una ragazza post-punk che viaggia su un carro armato.⁶¹

Oltre alle riviste, in Gran Bretagna arrivano anche i romanzi a fumetti o graphic novel, sempre in quantità molto modeste.

L'autore più creativo in questo campo è Raymond Briggs, a cui si devono tre grandi realizzazioni: *The Snowman*, una favola senza balloon e didascalie del 1978, che parla dell'amicizia tra un bambino e il suo pupazzo di neve.

La seconda opera è *When The Wind Blows* del 1982 e racconta di una famiglia che apprende dalla televisione l'esplosione di una bomba atomica, innescano, tuttavia, una psicologia secondo cui questo fenomeno non gli riguarda, fino a quando non muoiono per le radiazioni.

La terza importante opera è una biografia dei genitori dell'autore, dal loro primo incontro alla loro morte, pubblicata nel 1998 con il titolo *Ethel&Ernest. A True Story*.⁶²

Ulteriori graphic novel, sono apparse in Gran Bretagna nel corso degli anni Novanta. Tra queste, è necessario ricordare *Gemma Bovary*, di Posy Simmonds, in cui la protagonista

⁶⁰ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.145-146.

⁶¹ Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci editore, Roma, 2014, p.106.

⁶² Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.333-335.

fa riferimento a *Madame Bovary* di Flaubert, o ancora *Strange Embrace* di David Hine, una vicenda che mostra l'orrore della vita quotidiana, in quanto un ragazzo è cresciuto con la fobia del sesso inculcatagli dalla madre fanatica religiosa e successivamente chiusa in un manicomio.

Oltre a questi romanzi c'è da segnalare *Alex*, di Peattle e Taylor, apparso nel 1987 sulla rivista *Daily Telegraph*, che narra le vicende di Alex e la sua famiglia durante il governo Thatcher.

Un'ultima grande creazione è *The Book of Leviathan*, all'interno del quotidiano *The Independent*, apparsa inizialmente nel 1995 e poi raccolta in un unico volume nel 2001. Il protagonista è un bambino che non è ancora in grado di camminare, tuttavia vive all'interno dei suoi sogni la trasfigurazione del suo cane e della sua famiglia. Il bambino deve superare una serie di prove, sottoposte dal cane, per ritrovare i suoi genitori morti, e finiti in un altro pianeta.⁶³

In conclusione, sebbene l'Inghilterra non sia stata la patria simbolo dello sviluppo del fumetto, ha comunque contribuito, anche se in minima parte, allo sviluppo di questo genere narrativo, in qualche modo influenzandolo.

1.3.4 Giappone

Se si pensa alle parole "fumetto" e "Giappone", la prima cosa che ci balenerà la mente sarà sicuramente il *manga*.

Il termine *manga* nasce nel 1814, quando Katsuhika Hokusai, uno dei più grandi artisti nella storia del paese, inizia a disegnare le proprie caricature, definendole *man-ga*, ovvero "immagini di derisione". Più nello specifico, *man* è traducibile con "improvvisato" e *ga* significa "immagini".⁶⁴

Prima di proseguire sul percorso del manga in Giappone e nel mondo, è necessario chiarire alcune caratteristiche fondamentali di questo genere, che per alcuni punti, è caratterizzato da differenze sostanziali rispetto a un fumetto italiano o statunitense.

Il *manga* dà maggiore importanza all'atmosfera, alle emozioni e all'introspezione dei personaggi. Sebbene i dialoghi siano più scarni, comunque questo genere si focalizza più sull'illustrazione che sul testo.⁶⁵

Prima di tutto, il senso di lettura di un *manga* è invertito, questo vuol dire che non

⁶³ Restaino, Franco, *Idem*, p.336-337.

⁶⁴ Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci editore, Roma, 2014, p.75.

⁶⁵ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.229-230.

è possibile leggerlo come un libro normale, poiché la prima pagina in realtà è l'ultima. In più, se il comic book veniva pubblicato a colori, un fattore del *manga* è quello di essere stampato in bianco e nero.

I fumetti, generalmente, non hanno più di una trentina di pagine, questo genere, invece, è costituito da storie di almeno trecento pagine e che tra l'altro fanno immaginare che ci sia un seguito e che il racconto non sia comunque terminato.⁶⁶

In Giappone il termine *manga* indica tutti i fumetti in generale, tuttavia, per alcuni generi vi è una denominazione più specifica come il *gekiga* per il genere drammatico o il *mecha* per storie su celebri robot.

Il tratto di molti manga è tondeggiante e l'elemento principale sono gli occhi molto grandi dei personaggi. A primo impatto, tuttavia, al lettore occidentale questo tratto molto ricorrente potrebbe portarlo su una strada sbagliata, pensando che sia un genere unicamente per bambini.

Al di là del tratto, la differenza maggiore tra fumetto giapponese e quello occidentale è nella modalità di narrazione, regia e impaginazione. Il *manga*, infatti, ha quello che si chiama tachikiri, ossia una gabbia di impaginazione, più larga rispetto al fumetto occidentale, quindi in generale le pagine e il formato sono molto più grandi.

Il primo approccio con l'estero avvenne nei primi anni Ottanta, quando, nel 1976, si viene a creare un gruppo internazionale dal nome "Progetto Gen", che si impegna per la traduzione in molte lingue e la diffusione del fumetto giapponese nelle scuole. Da qui, *Gen dai piedi scalzi*, creato da Keiji Nazakawa, che diventa subito un successo. Il fumetto racconta in modo crudo l'esplosione di Hiroshima, e i morti che ha causato. Successivamente, viene tradotto in italiano nel 2001, e negli Stati Uniti da Educomics, un piccolo editore di San Francisco.

I precedenti lontani del fumetto giapponese, corrispondono a rotoli di pitture su carta che raccontano tramite sequenze di immagini delle vicende di argomenti aristocratici, o religiosi, storie divertenti di animali o di essere mostruosi e demoniaci. Oltre ai rotoli, sono state trovate delle raccolte in albi di stampe illustrate che, attraverso la xilografia, si erano affermate durante il periodo Edo (l'attuale Tokyo).⁶⁷

Nella seconda metà dell'Ottocento, nascono i primi periodici illustrati moderni grazie a stranieri e, quindi, prevalentemente destinati a lettori non giapponesi che,

⁶⁶ Raffaelli, Luca, *Il fumetto*, Il Saggiatore editore, Milano, 1997, p.51.

⁶⁷ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.346-347.

tuttavia, incideranno in modo rilevante sui disegnatori giapponesi che li consulteranno. In modo più specifico, stiamo parlando di *The Japan Punch*, mensile in lingua inglese creato da Charles Wirgman nel 1862, e di *Tobaé. Journal Satirique*, quindicinale francese creato da George Bigot nel 1887.

Da qui, alcuni autori presero l'iniziativa di creare nel 1877 il primo periodico illustrato giapponese moderno, ovvero, *Marumaru Chimbun* cui fondatore è Fumio Nomura. Negli anni di passaggio tra Ottocento e Novecento il fervore della cultura giapponese più moderna comincia a spostarsi verso gli Stati Uniti, scoprendo la stampa a colori.

Un avvio della stampa illustrata verso il fumetto vero e proprio si ha all'inizio del Novecento grazie a Rakuten Kitazawa, che fonda nel 1905 un settimanale a colori intitolato *Tokyo Punch*.

Un altro grande iniziatore del fumetto è Ipeei Okamoto, che pubblica per circa dieci anni vignette singole o strisce di vignette sul quotidiano *Asahi Shinbun*.

Nel 1923 appaiono le prime strisce di un fumetto statunitense tradotte poi in giapponese, come *Bringing Up Father*, *Happy Hooligans* e *Felix The Cat*; inoltre, molti autori giapponesi, iniziano a viaggiare verso gli Stati Uniti, convincendosi sempre di più che il modello americano è quello più idoneo da seguire.

Successivamente, i contenuti di alcuni fumetti si estendono anche alla fascia adulta, con narrazioni abbastanza realistiche, ma che tendono comunque a suscitare del divertimento a chi legge, come *Nonki na Tosan (Papà bonaccione)* di Yutaka Aso, in cui il protagonista è un uomo di mezza età, alle prese con la moglie litigiosa e il figlio capriccioso. Un altro titolo simile è *Gli sposi novelli* con numerose gag di una giovane coppia di ceto medio, di Hisara Tanaka.⁶⁸

Il 1931 vede la nascita del fumetto più popolare del Giappone durante il periodo delle due guerre, *Norakuro*, creato da Suiho Tagawa e durato fino al 1941. Il protagonista è un cane nero randagio che si arruola nell'esercito dei cani feroci, che gradualmente sale di gerarchia fino a diventare comandante di un'armata. Durante le scene di guerra, ogni tipo di animale rappresenta un paese che entra nel conflitto, ad esempio i cani sono i giapponesi, i maialini sono cinesi e così via, per rappresentare le iniziative militari nazionalistiche ed espansionistiche del Giappone degli anni Trenta.

Questi anni, infatti, sono un periodo molo difficile per il Giappone: si accentuano i conflitti sociali e si rafforzano le tendenze autoritarie.

⁶⁸ Restaino, Franco, *Idem*, p.350.

Si presenta un cambiamento, ovviamente, anche nel campo del fumetto, i quali iniziano a narrare la situazione di quel periodo attraverso le loro storie, come ad esempio *Tadano Bonji* di Yutaka Aso, che tratta di un giovane laureato in difficoltà per la situazione economica e sociale di quel periodo.

L'arrivo della guerra mette fine quasi a tutta la produzione libera di fumetti. Il governo, nel 1940, impone agli autori di unificarsi sotto un'unica associazione con un unico mensile chiamato *Manga*. Da una parte vengono consentite produzioni politicamente innocue, come il genere per famiglia e bambini, mentre dall'altra si impone a questi autori di produrre fumetti unicamente a scopo di propaganda di regime.⁶⁹

Il dopoguerra in Giappone è un periodo duro, difficile e drammatico per i disastri apportati dalla guerra. La ripresa, tuttavia, viene avviata già qualche mese dopo. Rinascono alcuni quotidiani e gli autori di fumetti si riuniscono in una nuova associazione verso la fine del 1945, e si viene a creare uno spazio per i fumetti o in riviste già note o si assiste alla formazione di nuove.

Tra queste, una è *Manga Shonen (Fumetti per ragazzi)*, pubblicata dal 1947 al 1954.

Nel 1946, una giovane autrice, Machiko Hasegawa, propone il suo fumetto *Sazae-san*, che ottiene subito successo. La trama tratta di una ragazza, inizialmente goffa e distratta che diventa donna, cresce, si sposa e ha anche dei figli, soffermandosi su uno sviluppo e una crescita della protagonista raccontato anche attraverso il cambiamento dell'abbigliamento, dell'arredamento e così via.

Nelle nuove riviste per fumetti, principalmente due necessitano di una particolare menzione, ovvero, *Patcher nel paese delle meraviglie*, di Fukujiro Yokoi scritto nel 1946 e *La principessa Anmitsu* del 1949, di Shosuke Kurakane.

Lo spartiacque tra due epoche differenti della storia del fumetto giapponese risiede in un autore in particolare: Osamu Tezuka, denominato "dio dei manga".

Quando ancora studente, pubblica già nel 1946 la sua prima serie di storie umoristiche, chiamata *Machan no Nikkicho*.

Successivamente, pubblica la sua prima storia, intitolata *La nuova isola del tesoro*, una vicenda incentrata su un ragazzo che parte all'avventura alla guida di un'automobile, che riscuote un successo enorme.⁷⁰

La rivoluzione che compie Tezuka, consiste essenzialmente nel portare all'interno del

⁶⁹ Restaino, Franco, *Idem*, p.351-352.

⁷⁰ Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci editore, Roma, 2014, p.77.

fumetto le tecniche del cartone animato. All'interno del testo, inoltre, moltiplica le vignette, cercando di inserire il movimento tipico del cartone animato ottenuto attraverso lo scorrere rapido delle migliaia di vignette del proiettore. In parole più semplici, Tezuka ha l'obiettivo di trasformare in un proiettore, l'occhio del lettore.⁷¹

Tra i principali successi di Tezuka, bisogna citarne assolutamente tre, considerati dei capolavori: *Metropolis*, *Pinocchio* e *La storia dei tre Adolf*.

Metropolis viene scritta nel 1949 ed è un'opera di fantascienza. Tratta di una società segreta nota come "Il Partito Rosso", guidata dal misterioso Duca Red, che si infila in una Conferenza Internazionale degli scienziati a *Metropolis*. Durante questo incontro, gli scienziati scoprono che il sole è ricoperto da alcune macchie che emanano radiazioni. Le macchie solari, se riflesse su un serbatoio pieno di cellule morte, prendono vita, così facendo, il Duca Red ordina di creare una forma più simile possibile a quella umana attraverso quelle cellule. Lo scienziato incaricato, tuttavia, dopo averlo creato nasconde questa nuova creatura prendendosene cura.

Il 23 febbraio 1940, viene pubblicato il secondo classico della Disney *Pinocchio*, che arriva in Giappone il 17 maggio 1952, colpendo a tal punto Tezuka che ne crea uno suo. La terza opera rilevante, è *Adorufu ni tsugu*, ovvero *La storia dei tre Adolf*, pubblicata il 6 gennaio 1983, che prende spunto da una teoria mai confermata: che il nonno di Hitler fosse stato ebreo.

La storia ha inizialmente luogo a Berlino nel 1936, quando il protagonista, giornalista inviato per le olimpiadi, viene a sapere del possesso da parte del fratello di alcuni documenti che proverebbero le origini ebraiche di Hitler. Nello stesso momento, in Giappone, altri due Adolf vengono a conoscenza di questo segreto: uno, figlio di un membro del consolato tedesco e madre giapponese e l'altro, figlio di due panettieri ebrei. Al termine della storia, tutti e tre gli Adolf moriranno, e rimarrà solo il giornalista che narrerà la storia.⁷²

Le creazioni di Tezuka sono di fama mondiale, tuttavia, non tutti, nel corso della storia, decidono di seguire le sue orme, sviluppando un filone narrativo in particolare, chiamato gekika. Questo genere comprende libri di ambientazione storica o drammatica, oppure tratta di luoghi contemporanei con tematiche realistiche.

⁷¹ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.357.

⁷² Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.232-235.

Tra queste riviste ricordiamo *Kage* del 1956, *Machi*, fondata nel 1957 e *Garo*, nata il 1964. Il primo importante autore in questo campo è Sampei Shirato, che pubblica *Il fascicolo dell'arte militare dei ninja*.

Dagli anni Settanta agli anni Ottanta si costruisce nel fumetto giapponese un sistema di genere che da una parte ricorda il fumetto americano, dall'altra parte se ne differenzia in modo radicale.

Un'influenza e spinta particolarmente forte, è stata data dalla nascita, nel 1972, di un gruppo di giovani autrici, chiamatosi Gruppo 24.

Da qui prende forma la proliferazione delle riviste di fumetti shojo, ovvero per ragazze, rivolte a un pubblico femminile preferenzialmente adolescenziale e giovanile.

Fra le iniziatrici del fumetto femminile ricordiamo Riyoko Ikeda, che scrisse nel 1972 *La rosa di Versailles (Lady Oscar)* e Igarashi Yumiko, che scrisse nel 1975 *Candy Candy*.

Un altro filone sfruttatissimo è quello di fantascienza, tra questi fumetti sono molto famosi *Akira* di Katsuhiro Otomo e *Nausicaa della Valle del Vento* di Hayao Miyazaki, realizzato nel 1982.

L'ultimo autore che vale la pena citare nella storia dei fumetti giapponesi, è Jiro Taniguchi. La sua opera principale consiste in una serie di storie brevi come *Hotel Harbour View*, raccolte poi nel volume *Tokyo Killers*. Negli ultimi anni, dal 1998 in poi, Taniguchi ha prodotto un fumetto in collaborazione con Moebius intitolato *Icaro*, un racconto di fantascienza che ha come protagonista un giovane per l'appunto di nome Icaro, alla cui nascita scopre di avere la capacità di volare.

Un ultimo genere di cui è necessario parlare è il mecha, ovvero ciò che indica tutto ciò che è meccanico, robotico, tra cui i cyborg, enormi macchine pilotati dagli umani e usati come gigantesche armi-veicoli contro terribili forze del male.

I robot nel manga, tuttavia, esistevano già grazie a Tezuka, come ad esempio il celebre *Astro Boy* e *Super Robot 28*, anche se i super robot alti come palazzi che combattono, sono stati ideati da Go Nagai.

La trama è sempre la stessa: un popolo mostruoso proveniente dal passato reclama il dominio della Terra, quindi, è necessario creare guerrieri in grado di fronteggiare le minacce nemiche. Tra i grandi ricordiamo: *Mazinga Z* del 1972, *Il Grande Mazinga* del

1973, *Atlas Ufo Robot* del 1975 e *Jeeg Robot d'acciaio*, anche lui dello stesso anno.⁷³

Il Giappone, sebbene sia un paese piuttosto estraneo al concetto di graphic novel, se ne appropria dilatando un po' le sue caratteristiche; una storia unica, infatti, viene suddivisa in più volumi.

Un altro elemento diverso dal resto del mondo e al giorno d'oggi molto diffuso all'interno del mercato giapponese è il media mix, ovvero, la divulgazione di uno stesso argomento tramite diversi canali simultaneamente. È molto frequente, infatti, che da un manga venga tratta una serie animata, un film o una serie tv.

Esempi molto famosi conosciuti anche in italiano sono *Dragon Ball*, *One piece* e *Naruto*. La stessa cosa è capitata alle vicende della ben nota guerriera *Sailor Moon*, pubblicata precedentemente dal 1992 al 1997 sulla rivista *Nakayoshi*, mensile della casa editrice Kodansha.⁷⁴

Attualmente, il Giappone gode di una fama senza paragoni. Anche se inizialmente questo mondo era poco conosciuto, al giorno d'oggi sono veramente poche le persone che non sono a conoscenza del termine simbolo di *manga*.

1.3.5 Stati Uniti

Gli Stati Uniti sono il primo paese in cui è avvenuta e propria rivoluzione del fumetto. Questo paese raggiunge senza problemi il primato per quantità di fumetti pubblicati, e innovazioni, che durante il tempo, hanno reso il fumetto ciò che è oggi: un colosso narrativo.

I primi dieci anni di storia del fumetto sono stati esclusivamente il regno delle tavole domenicali a colori, che avevano come tema principale quello dei bambini.

Nel secondo periodo del Novecento, inizia il periodo della Syndication anche per questo genere attraverso, per l'appunto, i Syndicate. Istituiti a metà dell'Ottocento, i Syndicate sono agenzie che producono materiale preconfezionato da inviare dietro pagamento o abbonamento soprattutto ai quotidiani di provincia, che non potevano permettersi economicamente l'assunzione di personale per le pagine culturali e per i servizi non direttamente legati alla cronaca locale.⁷⁵

In questo periodo, prevalgono sulla scena i Syndicate di Pulitzer e Hearst,

⁷³ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.236-238.

⁷⁴ Tosti, Andrea, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Tunuè editore, Roma, 2016, p.777-779.

⁷⁵ Raffaelli, Luca, *Il fumetto*, Il Saggiatore editore, Milano, 1997, p.11-12.

costantemente in competizione. Arriva dopo il 1920, tuttavia, un terzo competitore, la casa editrice Patterson, che compra il quotidiano a più bassa diffusione, ovvero il Daily News, battendo la concorrenza. Da qui, inizierà una forte competizione tra le due case editrici, che durerà per un periodo molto lungo.

La prima grande striscia da parte di Patterson è *The Gumps*, che ha come oggetto la vita quotidiana all'interno di un appartamento di classe media, di una coppia matura con frequenti litigi per colpa dell'alcoolismo del marito.

Hearst risponde immediatamente con la pubblicazione di *Barney Google* nel 1919, un signorotto molto goffo che un giorno riceve in regalo un cavallo ed entra nel mondo delle corse.

Il secondo grande fumetto lanciato da Patterson è *Gasoline Alley* nel 1918, e l'anno dopo, Hearst rilancia con *Thimble Theater*.

Patterson lancia così un terzo famoso fumetto nel settembre del 1920, *Winnie Winkle the Breadwinner* di Martin Branner, storia di una giovane segretaria che lavora per mantenere il padre e il fratello, ottenendo come risposta da Hearst un fumetto sullo stesso piano, *Tillie the Toiler* nel 1921, che narra allo stesso modo di una segretaria.

Un altro fumetto che vede come protagonista una ragazza femminile e giovane è *Connie* di Frank Godwin, una donna che, dopo la crisi del '29, si butta nel mondo del giornalismo. Mentre Hearst nel 1923, lancia il famosissimo *Felix The Cat*, Patterson non si è mai interessato a storie riguardanti animali. Il quarto fumetto molto rilevante è, nel 1924, *Little Orphan Annie* di Harold Gray. Alla fine della competizione durata svariati anni, si potrà decretare Patterson come vincitore.⁷⁶

Al di fuori di questi due Syndicate, tuttavia, altre case editrici lanciano numerosi fumetti di breve o lunga durata come la NEA, che lancia nel 1924 *Wash Tubbs*.

Il secondo decennio del secolo, in particolare verso la fine dei suoi anni, è quindi di grande importanza, in quanto vengono a maturazione completa rilevanti cambiamenti sia nelle proposte di stampa sia nell'organizzazione del lavoro degli autori e del loro rapporto con i Syndicate.

Il cambiamento principale è dato dalla comparsa e dalla rapida affermazione della striscia del fumetto feriale, in bianco e nero. La sua prima apparizione avviene nel 1903

⁷⁶ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.50-62.

in un giornale di Chicago, di proprietà Hearst, dal titolo *A.Piker Clerk* di Clare Briggs.⁷⁷

La striscia fumettistica che costituisce il vero inizio del fumetto seriale è, tuttavia, *A.Mutt* creata da Bud Fisher e comparsa sul San Francisco Chronicle il 15 novembre 1907. Quel che appare da questo genere, è la quotidianità. Non vengono trattate storie o personaggi astratti, ma persone che si incontrano tutti i giorni per strada, nei luoghi di lavoro o di svago in successioni temporali realistiche.

Un'altra striscia quotidiana fortemente innovativa è *Polly and Her Pals* di Cliff Sterett.

All'interno di questo fumetto, si nota il contrasto tra la nuova generazione femminile, fortemente influenzata dal movimento femminista e la vecchia generazione, che non comprende e non accetta la rivendicazione delle giovani donne istruite.

Prima di proseguire con la storia dello sviluppo del fumetto, è giusto soffermarsi su due noti autori, sempre di stampo striscia quotidiana: George McManus e George Herriman. Il primo è universalmente noto per il suo fumetto *Bringing up Father*, da noi conosciuto come Arcibaldo e Petronilla, che tratta di una famiglia di estrazione operaia di immigrati irlandesi, che per un colpo di fortuna si arricchisce all'improvviso e da qui inizia la descrizione di come ogni personaggio reagisca al confronto con la ricchezza.

A George Herriman, invece, si deve la creazione di *Krazy Kat* nel 1913, che narra le famose vicende di questo particolare gatto, innamorato follemente del topo Ignatz e del cane Pupp, innamorato ma non corrisposto di Krazy Kat.

Dal 1929, in particolare dal 17 gennaio, l'impostazione del fumetto si rinnova, così come le sue tematiche. In questa data, infatti, nascono due fumetti molto importanti, *Buck Rogers*, che dà origine al fumetto di fantascienza, e *Tarzan* che inaugura il fumetto esotico-avventuroso.

Buck Rogers è un aviatore ventenne che, dopo essersi addormentato nel 1919 a causa di gas misteriosi durante un giro di perlustrazione in missione, si risveglia cinquecento anni trovandosi davanti alla scena di una donna che vola in una strana tuta e spara con una pistola a uomini anche loro volanti.⁷⁸

Nel frattempo, Hearst continua a pubblicare fumetti di grande successo. Nel gennaio 1929, infatti, esce *Popeye*, il noto *Braccio di Ferro* e nel 1930, segna un altro grosso

⁷⁷ Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zip editore, Bologna, 2017, p.28-29.

⁷⁸ Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci editore, Roma, 2014, p.24-26.

colpo: in seguito ad un accordo stipulato con il colosso Walt Disney, infatti, inizia a pubblicare e diffondere anche all'estero il personaggio più noto in questo campo, ovviamente, *Mickey Mouse o Topolino*.

Più tardi, nel 1934, lancerà un altro personaggio molto popolare, *Betty Boop*, ballerina e attrice molto dubbiamente vestita e con forme volutamente disegnate in maniera che potessero apparire sensuali.

Anche *Blondie* del 1930 è un grande successo lanciato dal Syndicate Hearst. La protagonista è una donna giovane e indipendente ma non ricca, e che quindi cerca di stabilizzarsi economicamente sposando Dagwood Bumstead (in Italia Dragoberto).⁷⁹

In America si sviluppa, con il tempo, anche il genere scientifico. Tra gli esempi più noti ricordiamo sicuramente *Mandrake the Magician* di Lee Falk e Ray Moore, che narra di un prestigiatore e un mago o *The Phantom*, sempre di Lee Falk, da noi conosciuto come *L'uomo Mascherato*, personaggio riconoscibile per la tuta rossa e la mascherina nera sugli occhi, che appare sempre all'improvviso e non lascia scampo ai suoi nemici, grazie anche all'aiuto del suo cane fidato Lupo Diavolo.

Al di fuori delle grandi Hearst e Patterson, viene pubblicato *L'il Abner* di Al Capp, apparso nel 1934 come striscia quotidiana, che narra le avventure di questo ragazzo, appunto L'il Abner, che vive su un'isola abitata da persone ma anche da famiglie semiselvagge che vivono a modo loro.

Nel 1934, la Patterson pubblica il suo ultimo grande titolo, ovvero *Terry and the Pirates* di Milton Caniff, che tratta delle avventure di Terry, un ragazzo di sedici anni e del suo amico Pat Ryan, più grande di lui, quasi trentenne.⁸⁰

Il decennio 1938-48 è stato il più ricco e creativo della storia del fumetto statunitense ed è stato anche il più conosciuto all'estero, influenzando gli altri paesi in termini di stile figurativo.

L'ultimo fumetto di casa Patterson uscì nel 1940 con il nome di *Brenda Star*, prodotto da Dahlia Messick. Anche *Mopsy* è un altro fumetto del 1939 di Gladys Parker, caratterizzata per una graffiante satira di costume.

Gli anni fino al 1948 non vedono molte importanti creazioni. Tra queste, tuttavia, spicca *Barnaby*, storia di un bambino che dopo una favola raccontatagli dalla madre, desidera avere un folletto che gli faccia compagnia. Un altro fumetto di breve

⁷⁹ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.69-80.

⁸⁰ Restaino, Franco, *Idem*, p.81-85.

durata è *Male Call* di Milton Caniff, disegnato per le truppe in guerra.

Tra gli anni Trenta, molto famoso è *Rip Kirby*, di Alex Raymond, un detective con occhiali e pipa che usa l'intelligenza al posto delle armi.

Nel periodo che va dal 1948 al 2003 circa, si ha una situazione di crisi e soltanto una decina di fumetti possono essere considerati validi della creatività artistica di questo periodo.

Il genere avventuroso, ad esempio, scompare del tutto nel corso di questi anni, sia perché la televisione offre già avventure in abbondanza, sia perché le strisce quotidiane iniziavano ad essere un po' troppo piccole e scomode per farci rientrare i tratti dettagliati di supereroi.

L'inizio di questo periodo è marcato da *Pogo* di Walt Kelly, pubblicato nel 1948, il più alto prodotto dell'arte del fumetto dell'ultimo cinquantennio. *Pogo* è un opossum, che vive le sue avventure con altri animali all'interno del bosco nella contea immaginaria di Okefenokee, che agiscono e parlano come veri e propri esseri umani. Questo fumetto può essere quasi paragonato ai *Peanuts* di Charles Schulz, apparso su un quotidiano per la prima volta il 2 ottobre 1950.

Peanuts è costituito da strisce divise rigidamente in quattro vignette quadrate che possono essere collocate orizzontalmente o verticalmente, e che ha come protagonisti bambini e bambine dai caratteri più variegati insieme al celebre Snoopy, il bracchetto dalle mille avventure. Ciò che è assolutamente da tenere in considerazione, però, è come questi bambini dai tre ai sette anni parlino, pensino e agiscano come adulti, nonostante i genitori o altre persone più grandi non si vedano o sentano mai.

In questo periodo si assiste anche alla nascita di un altro genere che, sebbene sia minore, ha comunque assicurato l'attenzione sui quotidiani e la lettura da parte di numerose lettrici, ovvero, il genere *soap opera*. Un esempio è senz'altro *The Heart of Juliet Jones*, creato nel 1953 da Stan Drake.

Un fumetto che esce fuori dal coro ma che successivamente si rivela indispensabile per una trasformazione e rivoluzione del pensiero in quegli anni è *Doonesbury* di Garry Trudeau. Questo fumetto ha condotto molte campagne contro le scelte del governo americano considerate sbagliate, soprattutto la guerra in Vietnam. Tocca anche altri tabù, come la presenza all'interno del fumetto di persone di colore, presentate non come diverse ma alla pari, senza che venisse accentuato il colore della loro pelle.⁸¹

⁸¹ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, 2012, p.99-110.

Un'ulteriore novità è ciò che descrive la striscia, ovvero la quotidianità. Dalla fatica e l'impegno che richiede la cura dei bambini, al lavoro, alle faccende domestiche, mostrando le preoccupazioni di ogni giorno che appaiono con naturalezza e autenticità, cosa che non era mai successa prima d'ora.

Garfield di Jim Davis del 1978 è divenuto il fumetto più diffuso in questo campo, ed ha come oggetto i rapporti quotidiani tra il giovane Jon Arbuckle e il suo gatto, appunto *Garfield*, dove tra i due chi decide e chi comanda è sempre il felino.

La tendenza di narrare in maniera semplice e senza drammi o colpi di scena i temi quotidiani, persiste anche negli anni Ottanta e Novanta.

Possiamo ritrovare, infatti, queste caratteristiche all'interno del fumetto *Calvin and Hobbes* di Bill Watterson disegnato nel 1985. Calvin è un bambino tra i cinque e i sei anni che vive una vita normale insieme ai suoi genitori e il suo pupazzo, un tigrotto di nome Hobbes che, quando è solamente in presenza di Calvin, diventa reale, accompagnando il bambino in mille avventure.

Un fumetto con la trama simile è *Dilbert*, disegnato da Scott Adams e lanciato nel 1989, un colletto bianco dei giorni nostri, accompagnato frequentemente dal suo cagnolino *Dogbert*.⁸²

Nel 1938, si afferma con forza e con sorpresa la forma del fumetto in comic book o albo. Sempre nello stesso anno, infatti, appare il numero uno dei comic book, ovvero, *Superman* dalla DC National.

Nel corso di poco più di due decenni, dalla fine degli anni Venti ai primi anni Cinquanta, oltre ai libretti cartonati di inizio secolo e ai primi comic book apparsi nel 1930, che contenevano anch'essi ristampe di fumetti dei quotidiani, la forma d'arte del fumetto ha visto un'altra modalità di presentazione, ovvero, il formato rettangolare a portafoglio, con il protagonista in copertina. Questi venivano prodotti e venduti illegalmente e non furono mai scoperti dagli autori o distributori e venditori.

I periodi di maggior produzione sono stati gli anni 1934-1936 e 1939-1940. *Superman*, come già accennato, apre la strada a tutti i supereroi. Si può parlare di due generazioni principali di supereroi: quella dagli anni 1938-1941 legata alla DC National e quella che va dal 1961-1964 legata prevalentemente ai *Marvel*. Clarence C.Beck disegna nel 1940 *Captain Marvel* e successivamente *Captain America* creato nel 1941 da Jack Kirby, viene definito uno dei più grandi supereroi dell'epoca.

⁸² Restaino, Franco, *Idem*, p.112-120.

Sempre nello stesso anno, Max Gaines porta le eroine, con la pubblicazione di *Wonder Woman*.

Un eroe atipico appare nel fumetto *The Spirit* di Will Eisner nel 1940. Questo supereroe, infatti, è un criminologo che viene dato per morto in seguito ad un'esplosione di un gas velenoso e viene quindi sepolto. Lui però è ancora in vita, e inizia a vivere in un locale sotterraneo ricavato dalla sua tomba, aiutando il commissario Dolan e incastrare i cattivi e riportare la giustizia.⁸³

Nel dopoguerra e fino al 1945, tuttavia, si affermò un periodo di crisi per i supereroi, e contemporaneamente, si sviluppano altri generi, quali il romantico-sentimentale, rivolti a un pubblico maschile e femminile adolescenziale e giovanile e il poliziesco-criminale.

Il 1954 è definito un anno nefasto, a causa di un libro dal titolo *Seduction of the Innocent* di un noto psicologo e psichiatra che provoca un dibattito in seguito alle critiche da parte di quest'ultimo verso i generi di comic book che, per l'autore, seducono i lettori adolescenti favorendone la corruzione, tra cui l'uso di droga e l'attitudine alla violenza. Il caso viene risolto con l'elaborazione di un codice con determinate leggi da seguire. Viene creato, infatti, un marchio simile a un francobollo da stampare sulla copertina di ogni comic book con la seguente frase: "Approved by the Comics Code Authority", rendendo il fumetto idoneo. Finisce così l'età dell'oro dei comic book.⁸⁴

Dal 1961 al 1963 arriva la nuova generazione di supereroi creata dal grande Stan Lee e Jack Kirby. Il primo lancio della Marvel è *The Fantastic Four* del 1961, con *The incredible Hulk* pubblicato l'anno dopo, seguito da *Spiderman*.

Tra gli altri personaggi spiccano infine gli *X-Men* nel 1963, non solo uomini ma ragazzi e ragazze, risultati mutanti all'esame cui li sottopone il prof. Xavier, dotato di misteriosi poteri telepatici. L'ultimo tra i supereroi più conosciuto è *Thor*, uscito nel 1970; attraverso *Thor* si inaugura la voga del nordico e barbarico.

Nel periodo che va dal 1965 al 1975 circa, si articolano i fumetti underground e i fumetti denominati indipendenti. In più, si sviluppa un sistema chiamato "direct market sale", ovvero la vendita diretta in cui il comic book viene venduto direttamente dal venditore senza alcun intermediario; nascono così le attività di collezionismo, in quanto i clienti potevano andare in un determinato negozio e scegliere con cura il fumetto da

⁸³ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, 2012, p.142-143.

⁸⁴ Restaino, Franco, *Idem*, p.120-134.

acquistare. La produzione del fumetto underground e indipendente è molto scarsa.

Il fumetto underground nasce a San Francisco, e il suo iniziatore è Robert Crumb. Successivamente, questo fumetto si sviluppa nel tempo, affrontando temi che prima erano considerati tabù, come le gravidanze e gli aborti. Il fumetto underground, dunque, costituisce il momento liberatorio per eccellenza della storia del fumetto contemporaneo. L'epoca d'oro di questo fumetto finisce più o meno a metà degli anni Settanta e dall'altra parte, si afferma la forma del graphic novel attraverso il libro a fumetti di Will Eisner *A Contract With God*.

In quel periodo, nasce la casa editrice al giorno d'oggi più innovativa: la Fantagraphics Press, fondata da Gary Groth. Accanto a lei, ci sono poche altre case editrici che pubblicano nuovi autori e autrici. Tra le opere che contribuiscono in maniera rilevante c'è *Love&Rockets* nel 1982 dei fratelli Hernandez.

Fra le realizzazioni più alte si devono considerare altre due grandi opere, ovvero *Cages* di Dave McKean e Jimmy Corrigan e *the Smartest Boy on Earth* di Chris Ware.

Cages tratta del protagonista, pittore e artista, che sta cercando l'affittacamere della casa per entrare in quella a lui assegnata e, mentre aspetta che tutte le sue cose siano portate al suo interno, fa la conoscenza di altri due artisti tra cui lo scrittore Sabarsky, autore di un romanzo intitolato *Cages*, che è chiuso in casa con la moglie poiché perseguitato da persone a causa del suo libro. Il protagonista, è un uomo che ha un lavoro d'ufficio ed è una persona solitaria che non riesce ad avere una storia normale e vere amicizie. L'unico rapporto umano è quello con la madre, molto possessiva e ora in casa di cura. Jimmy, nel corso della trama, decide di andare alla ricerca di suo padre dopo che riceve da lui stesso una lettera con l'indirizzo in cui vive e un biglietto aereo per raggiungerlo.⁸⁵

Durante gli anni Ottanta una profonda crisi colpisce i grandi editori di fumetti, sia a causa della crescente concorrenza della televisione con i suoi programmi, sia per le vendite dei grandi classici in videocassetta, portando i lettori pian piano a disaffezionarsi. La perdita di interesse verso i fumetti continua ancora oggi, mettendo in grave difficoltà librerie e case editrici, che si vedono ogni giorno ad affrontare una nuova sfida contro l'oblio di questo genere.

⁸⁵ Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012, p.208-213.

1.4 Il fumetto e Taiwan

Prima di parlare di come sia nato e successivamente di come si sia sviluppato il fumetto taiwanese, è necessario fare una premessa.

Il conflitto, per ora ancora diplomatico, tra Cina e Taiwan va avanti ormai da molti anni. Da una parte, la Cina definisce, senza alcun dubbio, Taiwan sotto il suo territorio e potere legislativo, proponendo insistentemente un'inclusione dell'isola all'interno del territorio cinese in tutto e per tutto. Dall'altro lato, Taiwan non sente alcun senso di appartenenza alla Cina, sia culturalmente, sia politicamente, al contrario, si definisce un insieme di varie culture e paesi, in particolare del Giappone e soprattutto di gruppi etnici sviluppatisi all'interno del territorio taiwanese agli albori della nascita di questo territorio. Sebbene Taiwan sia in parte composta anche da una percentuale di etnia Han, continua a sostenere di voler rimanere indipendente.⁸⁶

Essendo, quindi, questi due paesi divisi e diversi, è necessario parlare, prima del fumetto taiwanese, anche di quello cinese.

In Cina riscuote maggior successo il fumetto avventuroso che, sebbene sia catalogato sotto la voce "letture per bambini", è letto anche da fasce d'età adulte; anche se non sappiamo niente sul livello culturale del fruitore medio, sappiamo che comunque questo genere riscuote molto interesse.

In Cina, il fumetto è considerato *meishuzuopin* 美食作品, ovvero "opera d'arte" o "prodotto artistico" e viene studiato e analizzato da critici d'arte e letterati. Attualmente, i fumetti vengono pubblicati principalmente a Taiwan e Hong Kong e non nella Cina continentale. Nella scena editoriale cinese, continuamente sopraffatta dalla censura, internet diventa per gli autori una piazza di scambio, una vetrina internazionale dove far circolare i propri lavori continuamente sotterrati e messi a tacere.⁸⁷

Nel panorama del fumetto cinese ci sono due correnti contrapposte: il fumetto indipendente e quello mainstream.

I fumetti indipendenti, anti-manga, seguono il filone europeo e statunitense: sono storie brevi, composte da poche tavole che raccontano la dimensione quotidiana della società cinese, problematiche che non vengono messe in evidenza e storie di denuncia sociale. Il fumetto mainstream, invece, segue il filone giapponese e, non toccando temi di natura

⁸⁶ Brown, Melissa, *Is Taiwan Chinese?* University of California Press, Berkeley, 2004, p.2-5.

⁸⁷ Greselin, Federico, *Note sui fumetti cinesi*, in Cina 13, Ismeo, Roma, 1976, p.86.

particolare, si può facilmente trovare nelle librerie o sul web. Queste due dimensioni del fumetto cinese lottano costantemente per ottenere un proprio spazio nella scena internazionale.

Il fumetto cinese è molto poco tradotto in Occidente. Di quelle rarissime traduzioni che esistono, come per tante altre cose, si traduce maggiormente verso l'inglese e in misura inesistente verso l'italiano.

Il primo fumetto, o *lianhuanhua* 连环画, che ci dà la prova che questo genere veniva considerato come forma d'arte e che successivamente riscuote molto interesse è il fumetto *Fu hu ji*, pubblicato sulla rivista *lianhuanhuabao* 连环画报.

Un altro fumetto che ottiene molto successo è *shanshan de hongxing* 闪闪的红星 *Splendente stella rossa*, tratto dal romanzo di Li Xintian 李心田 (1929-2019), da cui successivamente è stato prodotto un film di grande fama. Protagonista della vicenda, che ha inizio nel 1934, è Dongzi, un bambino con origini contadine che ha il desiderio di entrare nell'esercito. La prima apparizione in versione fumetto di questo racconto avviene nel 1974, all'interno della rivista *Renmin huabao* 人民画报, ed è uno dei pochi fumetti realizzati a colori.

All'interno di questo genere, la descrizione dell'eroe e del cattivo è sempre affiancata dall'illustrazione; questa, fin dalle prime battute, deve coincidere con il messaggio che viene dato. I due ruoli sono in costante contrapposizione, assumono posizioni molto stereotipate: il buono è sempre di bella presenza e ricco di doti umane, mentre il cattivo è fisicamente brutto, caratterizzato da una personalità poco piacevole. Questo schema viene utilizzato ancora oggi e non solo all'interno del genere fumettistico.⁸⁸

La mancanza in Cina di fumetti di serie, al contrario degli Stati Uniti, è giustificata dal fatto che il protagonista è uno stereotipo, un modello che il lettore trova in ogni storia. Per il lettore cinese il prodotto culturale oggi ha due funzioni principali: la prima è quella di carattere didattico-politico, che presenta modelli di comportamento, mentre la seconda è di carattere celebrativo-retorico, cioè di lode verso gli eroi; all'interno del fumetto, queste due funzioni sono svolte su due piani differenti: quello grafico e quello linguistico.⁸⁹

Quando in tutto il mondo, la creazione di fumetti diede vita ad una vera e propria industria creativa, i fumetti di Taiwan non riscuotevano ancora molto successo.

⁸⁸ Greselin, Federico, *Note sui fumetti cinesi*, in Cina 13, Ismeo, Roma, 1976, p.89-91.

⁸⁹ Greselin, Federico, *Idem*, p.94-97.

La cultura dei fumetti di Taiwan ha una lunga storia, anche se non è mai stata molto apprezzata. I fumetti nascono, infatti, all'interno di un contesto che vede la politica al comando, in cui le cariche principali di questo paese vedevano l'ironia e la vivacità all'interno di questo genere esagerata, come un pericolo, e pertanto andava limitata.

L'origine dei fumetti può risalire alle popolazioni indigene taiwanesi, risalenti a migliaia di anni fa.

Il libro *manhua yishu 漫画艺术 Comic Art*, pubblicato nel 1954, spiega come, recentemente, alcuni studiosi avessero trovato una forma di xilografia che circolava già da molto tempo, della popolazione Paiwan. La prima rappresentazione era una certa divinità/idolo da venerare, che potesse proteggere la vita della comunità e il raccolto.

Un altro esempio di questo tipo è una rappresentazione che raffigura un insieme di persone con alcuni serpenti.⁹⁰

Tra le sette tribù delle montagne di Taiwan, la popolazione Paiwan è la tribù con le più alte prestazioni artistiche. La sua arte primitiva consiste nel raffigurare persone, generalmente con animali come serpenti, cani, maiali, cervi e così via, ricreando figure decorative simili a quelle riconoscibili sui Totem in Alaska.

Successivamente, trecento anni fa, nel 1662, la guerra tra Zheng Chenggong 鄭成功 e il popolo olandese lascia molti dipinti, che nel futuro influenzeranno la storia taiwanese. La rivista *Hanqin Magazine*, infatti, in uno dei suoi numeri intitolato *L'ultima battaglia tra Zheng Chenggong e gli olandesi a Taiwan*, utilizza immagini fornite dai musei che appartengono a quel fatto storico realmente accaduto.

Dopo il XIX secolo, quando la stampa si sviluppa e la cultura della pittura diventa di massa, l'attitudine e lo sguardo che si ha verso il fumetto e le sue varie tecniche cambia notevolmente.

Nel 1895, il Giappone e l'Impero Qing si scontrarono nella guerra sino-giapponese del 1894-1895. Dopo che la dinastia Qing perse lo scontro, firmò il Trattato di Shimonoseki per cedere la metà orientale di Liaoning, Taiwan e Penghu al Giappone. Da quel momento, Taiwan passò sotto dominio giapponese per più di 50 anni, venendo influenzata dall'arrivo e, in un certo modo, dall'imposizione dei manga.⁹¹

Sebbene Taiwan sia sotto il dominio giapponese, e quindi sia stata costretta a

⁹⁰ Hong Delin 洪德麟, *Taiwan manhua lishi manbu 台灣漫畫歷史漫步 A walk through the history of Taiwan comics*; Taipei, Taiwan, 2006, p.22.

⁹¹ Hong Delin 洪德麟, *Idem*, p.23.

“civilizzarsi” secondo il profilo culturale di questo paese mediante molta pressione, le persone con alti ideali a Taiwan, come Chen Dingguo 陈定国, Wang Chaoji 王朝吉, Chen Binghuang 陈炳煌, Chen Guangxi 陈广西, Hong Guoming 洪国明, Xu Bingding 徐炳鼎 e così via, creano comunque fumetti con una forte coscienza locale e un autentico colore folkloristico in un ambito ristretto, per riflettere la situazione reale della società, come il divario tra ricchi e poveri, i prezzi in aumento, funzionari corrotti e così via, facendo sì che il fumetto svolga la sua funzione sociale positiva.⁹²

La maggior parte dei primi fumetti a Taiwan sono fumetti politici con una forte coscienza nazionale. Si dice che, nel 1927, Yang Guocheng 杨国成 e Chen Jizhang 陈继章 scrissero una vignetta politica a Taiwan nel giornale *Min Bao* 民报; il leader coloniale giapponese di Taiwan era nella capitale e decide di detenerli dalla polizia per 20 giorni. Durante questo periodo, anche xiandai fengshen bang 现代封神榜 *Modern Fengshen Bang* di Xu Bingding 徐炳鼎 suscita grande scalpore quando viene pubblicato in serie sui giornali.

Tra i vari autori che hanno caratterizzato la storia e lo sviluppo del fumetto taiwanese è essenziale ricordare Chen Binghuang 陈炳煌, il primo fumettista ad avere pubblicato un libro sull'argomento. Questo autore adotta un nome d'arte, ovvero Jilongsheng 鸡笼生 e la sua prima raccolta di fumetti è Ji long sheng manhua ji 鸡笼生漫画集 *Comic book of Jilongsheng, episode one*, pubblicata nel 1935.

Nel 1945 viene pubblicata la prima rivista 新新 *Xinxin*. Quattro giovani con una forte coscienza nazionale e una cultura entusiasta, tra cui Chen Jiapeng 陈家鹏, Wang Hua 王华, Ye Jiahong 叶嘉宏 e Hong Chaoming 洪朝明, diventano i pionieri dei fumetti a Taiwan in quel momento. *Xinxin* viene pubblicata mensilmente per otto numeri, che terminano successivamente a causa di problemi di finanziamento.

Quasi contemporaneamente al mensile *Xinxin*, viene pubblicato il primo episodio del fumetto shui hu chuan 水虎传 *La leggenda della tigre dell'acqua* di Wang Chaozong 王朝宗, che è stato il primo volume singolo a fumetti dopo l'epoca di restaurazione di Taiwan, considerato un grande fenomeno culturale.

⁹² “Hua li hua wai. Taiwan manhua” 画里画外。台湾漫画, (Dentro e fuori dall'immagine. Fumetti di Taiwan), China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994-2020, p.83.

Un anno dopo, questo artista pubblica altri fumetti come 貂蝉 *Diao Chan*, Xiao Jianxia 小剑侠 *Little Swordsman* e Meng jian bajaoshan 梦见芭蕉扇 *Sogno della banana scivolosa*.

Nel 1949, i fumettisti Liang Youming 梁又铭 e Liang Zhongming 梁中铭 fondano la prima pubblicazione di fumetti su larga scala, huihua shibao 图画时报 *Picture times*, che include fumetti politici internazionali (国际政治漫画), cartoni animati sociali (社会漫画), cartoni animati umoristici (幽默漫画) e cartoni animati in serie (连环漫画). Oltre ai fratelli Liang, i principali disegnatori sono 牛哥 Niu Ge, 何超尘 He Chaochen e 罗辅闻 Luo Fuwen.⁹³

Nel 1950, il quotidiano 新生漫画 *Xinsheng manhua* apre una nuova vignetta a tutta pagina. Successivamente, si espande a due principali edizioni. La seconda edizione aggiunge un gran numero di cartoni animati umoristici, formando due principali campi di cartoni animati e con il fumetto politico originale.

Fondata nel novembre 1950, la rivista semestrale 中国劳工 *China Labour* ha già una lunga storia ed è anche la rivista che attribuisce maggiore importanza ai fumetti. Nella sua fase iniziale, non solo conteneva il maggior numero di fumetti, ma reclutò anche il maggior numero di scrittori di questo genere, che successivamente giocano un ruolo di promozione e d'influenza di vasta portata sullo sviluppo dei primi fumetti.

Il 25 marzo 1957, la prima mostra di cartoni animati sponsorizzata dalla Chinese Fine Arts Association di Taiwan viene allestita presso la Zhongshan Memorial Hall di Taipei. Il pubblico, in quell'evento, esprime un entusiasmo senza precedenti. I giornali di Taiwan facevano a gara per riferire notizie sull'evento e scrittori letterari e artistici commentavano sul fatto che si trattasse di una mostra di successo.

Dopo l'incidente del 28 febbraio 1947, i fumetti di Taiwan iniziarono a tacere. Con il trasferimento delle autorità del Kuomintang a Taiwan dopo il 1949, le informazioni sull'assistenza dell'esercito americano contro l'Europa si diffusero ampiamente all'interno del paese.

⁹³ “Taiwan manhua fazhan shi” 台湾漫画发展史, (Storia del fumetto di Taiwan), China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994-2020, p.51-52.

I fumetti taiwanesi non ricevettero influenze unicamente dagli Stati Uniti e Giappone, ma anche il numero di riviste e fumetti inglesi importati svolge un ruolo importante nella creazione di nuove produzioni.⁹⁴

In quegli anni, le case editrici di maggior rilevanza sono Dongli 东丽 e Daran 达兰 con la quota più alta e la concorrenza più agguerrita. Dongli 东丽 aveva una quota elevata del 75% nel suo periodo di massimo splendore, il che mostra il monopolio dell'industria editoriale in quel momento.

Dopo il 1951, i fumetti per bambini diventano popolari su vari giornali, come 牛小妹 *Niu Xiaomei* o *Westward Journey* di Niu Ge, 小丁丁 *Xiao Dingding* o *TinTin* di Liu Xingqin e *La biografia degli eroi dei bambini cinesi* 中华儿女英雄传 di Lu An'an 陆安安.

Durante gli anni Cinquanta-Sessanta, il governo impone una rigida forma di censura sui contenuti dei fumetti taiwanesi. Le autorità, infatti, incaricano l'Istituto di traduzione e compilazione di Taiwan di esaminare rigorosamente i fumetti con diritto di censura. Molti fumettisti, a causa di questo fenomeno, cambiano la loro struttura del fumetto, o addirittura lavoro.

L'epoca d'oro dei fumetti taiwanesi termina con la rivista *Comic Weekly*, nel 1963.

Dopo il 1970, i fumetti di Taiwan, entrano ufficialmente in recessione e da qui nasce una storia ventennale di pirateria di questo genere. Per l'industria editoriale nel 1975, era molto comune stampare opere straniere senza autorizzazione, perché a quel tempo non esisteva il concetto di copyright.⁹⁵

A causa del fenomeno della pirateria, tuttavia, l'intera industria del fumetto viene fortemente influenzata dallo stile giapponese; la maggior parte dei fumettisti nati dopo il 1966, infatti, accettano i metodi di espressione comica di Osamu Tezuka.

Nel 1997, tutto il mercato riguardante il fumetto va in crisi. Le case editrici, quindi, devono ridimensionarsi, come ad esempio, la casa editrice Dongli 东丽, che deve sospendere la pubblicazione mensile di long shaonian 龙少年 *Dragon Drive*. Anche la

⁹⁴ “Hua li hua wai. Taiwan manhua” 画里画外。台湾漫画, (Dentro e fuori dall'immagine. Fumetti di Taiwan) , China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994-2020, p.85-86.

⁹⁵ “Taiwan manhua fazhan shi” 台湾漫画发展史, (Storia del fumetto di Taiwan), China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994-2020, p.53-55.

rivista *Comic Weekly* deve prendersi una pausa dopo la sua pubblicazione di xing shaonu 星少女 *Star Girl* nel maggio 2000.

Sempre nel 2000, la situazione diventa un po' difficoltosa: i videogiochi hanno la meglio sui fumetti, che subiscono, invece, un calo.

Nel 2005, però, Ao Youxiang 敖有祥 crea il fumetto wulongyuan da changpian 乌龙院 大长篇 *Oolongyuan Long Story*, pubblicato fino al 2012, con le sue 4868 pagine. È stato serializzato nel mondo dei fumetti per sette anni, che è il record più lungo per fumetti originali in tutta Taiwan, Hong Kong e Macao.⁹⁶

Nel 2013, questo fumettista scrive *Comics of Chinese Idioms*: il libro è il miglior lavoro del vignettista Ao Youxiang 敖有祥, che vince per tre volte il Taiwan Excellent Cartoon Award. Con una trama umoristica, il libro interpreta in modo semplice i profondi caratteri cinesi e introduce la loro pronuncia, provenienza e utilizzo corretto.

Ma perché gli abitanti di Taiwan amano particolarmente i fumetti? In questo paese, i fumetti sembrano essere ovunque.⁹⁷

Nel 1998, la Compagnia dell'Opera di Pechino si esibì a Taiwan. Fuori dal teatro, erano presenti due mascotte tridimensionali che invitavano gli ospiti a smettere di fumare in vista dell'inizio dello spettacolo. I modelli maschili e femminili di queste figure a fumetto, avevano ciascuno la stessa taglia delle persone reali, il che era impressionante. Inoltre, giornali e riviste non possono fare a meno dei fumetti. Molti libri economici e politici e persino opere accademiche hanno illustrazioni appartenenti a questo genere.⁹⁸

Un altro fumettista molto noto all'interno del contesto fumettistico taiwanese è Zhu Deyong 朱德勇, vissuto a Taipei e autore di due celebri fumetti shuangxiang pao 双响炮 *Battle Domestica* e se nulang 涩女郎 *Uptown Singles*.

Du Fu'An 杜福安, è un ulteriore fumettista che contribuisce, anche attualmente, alla creazione di una collezione unica, che tratta della storia dei fumetti di Taiwan, con il titolo di manhua taiwan lishi 漫画台湾历史 *Storia dei fumetti di Taiwan*. Secondo alcuni studi, è già da due anni che sta lavorando a questo progetto e stima di completare questo

⁹⁶ "Taiwan manhua fazhan shi" 台湾漫画发展史, (Storia del fumetto di Taiwan), China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994-2020, p.54.

⁹⁷ Dini, Antonio, Taiwan. Tra storia e generazioni, Fumettologica, <https://www.fumettologica.it/?s=taiwan>, 10/2018, (consultato il 07/07/20).

⁹⁸ "Gang tai lueying" 港台掠影, (Uno scorcio di Hong Kong e Taiwan), Beijing archives, China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994-2020, p.55.

libro non prima di altri tre.⁹⁹

Spostandoci verso un periodo non troppo lontano dal nostro, un altro fumettista che tengo a citare è Push, molto attivo una quindicina di anni fa, ma che ora, tuttavia, ha lasciato la sua professione. La sua opera più importante è *Promised Island*, collana costituita da 3 volumi, l'unica tradotta anche in Italia da BD Edizioni con il titolo di *Promised Island: chi non mantiene una promessa deve morire*. Push è un artista che ha cercato di unire con il suo tratto la tradizione orientale con quella europea per una miscela davvero esplosiva. In questi libri, incentrati sulla tematica della promessa, Push ha potuto liberare tutto il suo estro narrativo.¹⁰⁰

Liu Xingqin 劉興欽 può inserirsi tra i fumettisti più importanti di questa epoca. Di origine taiwanese, ha vissuto durante il periodo di occupazione giapponese. Tra le sue opere più rilevanti troviamo 快樂童年系列 *Happy Childhood Series*, 小聰明系列 *Little Clever Series*, 阿三哥 *Brother Ashan* e 大嬸婆系列 *Big Auntie Series*.¹⁰¹

Anche Kid Jerry è stato un fumettista molto famoso. Il suo vero nome è Hu Jue-Long 胡觉龙, ed è nato nel 1965. Prima di entrare nel mondo dei fumetti nel 1985, era un grafico ed illustratore. Ha lavorato anche nel settore discografico, creando figure di fumetti per alcuni cantanti rilevanti.

Tra le sue opere più importanti, ci sono *Balck&White Club*, pubblicato dalla China Times Publishing nella rivista Happy Cartoon. Sulla stessa rivista vengono pubblicati anche *The Change Club 1 e 2* e *Rompicapo*. Altri fumetti conosciuti sono *Rex Dark Horse* e *Love Soothsaying 1, 2 e 3*, pubblicati dalla Crown Culture Corporation. Kid Jerry è molto sensibile alla moda e molto minuzioso verso l'abbigliamento dei personaggi dei cartoni animati.¹⁰²

Anche Cai Zhizhong 蔡志忠 gode di una notevole fama. Cai Zhizhong 蔡志忠 è un fumettista professionista da quando aveva 15 anni. Descrive il fumetto con linee semplici e vivide, ed è popolare a Taiwan, Hong Kong, Singapore, Giappone, Malesia e

⁹⁹ *Ibidem*.

¹⁰⁰ “Atui manhua” 啊推漫画 (Push comics), <https://pushcomic.pixnet.net/blog>, (consultato il 10/09/2020).

¹⁰¹ Liu Xingqing 劉興欽, Wikipedia the free Encyclopedia, <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8A%89%E8%88%88%E6%AC%BD>, (consultato il 20/07/2020).

¹⁰² Kid Jerry 傑德·傑里, “Hall of fame”, Taiwan manhua jia renwen lu 台湾漫画家人文录, <http://www.tcdm.org/en/cartoonist/biography.aspx?id=20080128140609526487>, (consultato il 12/09/20).

in altri luoghi. Le sue opere sulla teoria di Zhuangzi, teoria di Laozi come 老子说 *Laozi dice*, documenti storici, viaggi verso ovest come 后西游记 *A journey to the West*, e così via, aprono un precedente con i libri antichi cinesi e fumetti classici. Con la sua esperienza unica in centinaia di scuole di pensiero, capolavori classici, poesia Tang, Song, scritture buddiste, linguaggio Zen e pennello fluente, rende il classico vernacolo caricaturale rendendone l'interpretazione moderna, in modo che le persone di oggi possano assorbire saggezza e imparare facilmente il classico senza alcun onere.¹⁰³

Il panorama del fumetto taiwanese è caratterizzato anche da alcune donne, come Li-Chin Lin, nata a Taiwan nel 1973 e successivamente trasferitasi in Francia per diventare illustratrice. Quest'autrice ha realizzato cortometraggi animati per poi buttarsi nel mondo del fumetto nel 2002. Le sue produzioni più importanti sono *Formose*, una storia incentrata sulla sua infanzia e la sua famiglia, *FudaFudak* che parla di comunità aborigene e *L'endroit qui scintille*.¹⁰⁴ Li-Chin Lin vinse il Prix Littéraire des Lycéens de la Région Île-de-France nel 2013.

Un'altra donna che si occupa di questo genere è Stellina Chen. I fumetti di Stellina si occupano sia di politica locale che di questioni internazionali. In alcuni dei suoi contributi più recenti, fa luce sugli ultimi sviluppi nelle relazioni tra le due sponde dello Stretto, in particolare il guadagno di forza di Xi Jinping 习近平.

Il suo lavoro appare anche su Cartoon Movements, Courier International e Cartooning For Peace.¹⁰⁵

Recentemente, presso il lago Xizi, ad Hangzhou, si è tenuto il 13 ° Festival internazionale di animazione cinese. Durante questo periodo, eccellenti opere di animazione da tutto il mondo, o personaggi legati all'animazione e prodotti periferici si sono riuniti a Hangzhou, portando un Festival dell'animazione ricco e colorato.¹⁰⁶

I fumetti di Taiwan, sebbene profondamente influenzati dai fumetti giapponesi, sono carichi di cultura tradizionale cinese, e il loro nucleo è concentrato sull'aspetto

¹⁰³ Cai Zhizhong 蔡志忠, Baidu 百度 <https://baike.baidu.com/item/%E8%94%A1%E5%BF%97%E5%BF%A0/3403>, (consultato il 19/08/20).

¹⁰⁴ Li-Chin Lin, 林立群, "Lin Li-Chin", *çà et là*, <http://www.caetla.fr/Li-Chin-Lin>, (consultato il 16/09/20).

¹⁰⁵ Chen Xiaoha, 陳筱涵, *Cartoons by Stellina*, <https://cartoonsbystellina.com/>, (consultato il 25/08/20).

¹⁰⁶ "Manhua Taiwan" 漫画台湾 (Comic in Taiwan), Xinhuanet, People's Daily Online, China Taiwan Net, China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994-2020.

locale dell'isola che, anche se fortemente influenzata da più paesi, vuole rappresentare con grinta la sua storia.

Poiché il contenuto dei fumetti è fondamentalmente quello di riflettere la realtà sociale, nella fase conclusiva dello sviluppo del fumetto taiwanese, si può dire che questo genere ha avuto una condotta positiva nella supervisione sociale.

CAPITOLO II: Appunti di un grafico pubblicitario

2.1 Biografia dell'autore

Sean Chuang (nome originale Yung-hsin Chuang), è un noto fumettista taiwanese. Prolifico direttore commerciale, intraprende successivamente la carriera di artista grafico trasformando le sue esperienze di vita in fumetti all'interno dell'industria pubblicitaria di Taiwan.

L'autore nasce il 26 ottobre 1968 a Kaohsiung, per poi trasferirsi, all'età di 4 anni, a Chiayi con la famiglia. Dai 12 ai 15 anni, vive in un collegio, dove inizia ad appassionarsi per la prima volta ai film e al settore cinematografico.

Dopo il diploma, l'autore viene preso alla Fu-Hsin Trade and Arts School, poiché si relazionava maggiormente con le materie artistiche, trasferendosi a Taipei per circa dieci anni.¹⁰⁷

Durante una conversazione con lo stesso Sean Chuang, gli chiesi quali fossero state le prime impressioni su Taipei la prima volta in cui arrivò nella capitale; lui mi rispose che si sentiva come un estraneo, esattamente come un nazionalista che entra in questo paese nel 1949. Tuttavia, anche se il primo approccio con questa città non fu dei migliori, l'autore afferma che entrambi si sono dati tanto.

Sebbene con gli anni Sean Chuang sia diventato uno dei fumettisti più conosciuti all'interno del paese, non è stato facile per lui coltivare questa passione e successivamente farne una professione, in quanto i fumetti a Taiwan non sono sempre stati visti come semplici letture a scopo ludico.

In una delle sue interviste, infatti, l'autore spiega che quando era piccolo, leggere i fumetti era un tabù. Questo genere, infatti, veniva considerato in modo negativo, in grado di avvelenare la giovinezza. Le trame dei fumetti potevano aumentare e sviluppare la fantasia dei bambini, ma anche influenzarli negativamente, in quanto non sempre i contenuti all'interno di un determinato racconto coincidevano con il canone governativo di quel periodo.¹⁰⁸

Suo padre, tuttavia, studiò presso il Department of Fine Arts alla NTNU di

¹⁰⁷ Chuang, Sean 莊永新, *Guanggao ren shouji 廣告人手記 Film Maker's Notes (Appunti di un grafico pubblicitario)*, Dalapub, 2014, p.302.

¹⁰⁸ "Guanggaorenshouji-xiao xhuang laoshi zhuanfang (2)" 《廣告人手記》-小莊老師專訪(2) (Appunti di un grafico pubblicitario-intervista con Xiao Zhuang, ep.2), <https://www.youtube.com/watch?v=Sl6bToAUOpc>, (consultato il 12/09/20).

Taipei, quindi chiuse un occhio e permise a Sean Chuang di appassionarsi al mondo dei fumetti.¹⁰⁹

Fin da piccolo, per questo autore, disegnare è stata una forma di espressione, attraverso cui poteva sfogare tramite il disegno:

Mio padre ha incoraggiato il mio interesse per l'arte. Mi rifugiavo spesso nel disegno, forse per scappare dai bulli. Pur di sfuggire alla realtà, saltavo la scuola per andare al cinema. Mi piacevano le immagini, quei mondi fantastici e gli artisti che li inventavano. Sono diventato un osservatore.¹¹⁰

Prima di diventare un grafico vero e proprio, Sean Chuang disegna a semplice scopo ricreativo dopo il lavoro, senza inserire alcun tipo di dialogo o conversazione, fino a che non presenta il suo lavoro ad un editore.¹¹¹

Sean Chuang, infatti, inizia la sua carriera lavorando per la Chang Shu A 8 V Production (長 澍 視 聽 傳 播 公 司), dove ne diventa direttore commerciale.

Dopo aver prodotto molti segmenti pubblicitari per Cina, Taiwan, Giappone e Singapore, i lavori dell'autore vengono letti dall'editore di fumetti Huang Jian-he 黃 健 和, che stava partecipando allo stesso progetto per puro caso.

I disegni di Sean Chuang attirano l'interesse dell'editore, che lo aiuta nella pubblicazione del suo primo lavoro 廣告人手記 *Film Maker's Notes* nel 1997, un fumetto che presenta, attraverso immagini umoristiche, la vita dell'autore.¹¹²

Anche se inizialmente l'editore non condivide il modo di lavorare di Sean Chuang, in quanto i dialoghi era molto sostanziosi e superavano di gran lunga i disegni all'interno del fumetto, che di sua natura deve comunicare più con disegni che non parole, quest'opera riscuote talmente tanto successo che venne stampata in 18 edizioni.

Da qui, inizia la sua carriera come fumettista. Nel 2010, realizza *The Window* 窗, che viene completato dopo 10 anni. Con una trama ambientata in Europa, la graphic

¹⁰⁹ “Guanggaorenshouji-xiao xhuang laoshi zhuanfang (3)” 《廣告人手記》-小莊老師專訪(3) (Appunti di un grafico pubblicitario-intervista con Xiao Zhuang, ep.3), <https://www.youtube.com/watch?v=CJ7kmwTZAqg>. (consultato il 15/09/20).

¹¹⁰ Milani, Noemi, “Il fumetto di Sean Chuang per raccontare i famosi anni Ottanta di Taiwan”, Il libraio.it, <https://www.ilibraio.it/news/dautore/fumetto-sean-chuang-taiwan-907203/>, 11/2018, (consultato il 01/10/20).

¹¹¹ “Guanggaorenshouji-xiao xhuang laoshi zhuanfang (1)” 《廣告人手記》-小莊老師專訪(1) (Appunti di un grafico pubblicitario-intervista con Xiao Zhuang, ep.1), <https://www.youtube.com/watch?v=xtCgSs384UA..> (consultato il 15/09/20).

¹¹² Chuang, Sean 莊永新, *Guanggao ren shouji 廣告人手記 Film Maker's Notes (Appunti di un grafico pubblicitario)*, Dalapub, 2014, p.10.

novel rende omaggio ai fumetti e agli scenari europei. Una versione spagnola di *The Window* viene rilasciata l'anno successivo. Quest'opera, successivamente, vince nel 2009 il premio per il miglior romanzo grafico del Government Information Office.¹¹³

Successivamente, Sean Chuang inizia a creare un fumetto in cui fossero inseriti i suoi ricordi d'infanzia dagli anni '80 agli anni '90 nel suo terzo romanzo *80's Diary in Taiwan (Volume 1)*. Le scene nostalgiche non solo riflettono la storia di Taiwan, ma riportano anche i ricordi collettivi di coloro che sono nati ai tempi dell'autore.

80's Diary in Taiwan (Volume 1) attira l'attenzione all'Angoulême International Comics Festival 2012 e riceve nel 2014 il Gran Premio annuale e il Premio per giovani fumettisti ai Golden Comic Awards. Sebbene la storia sia ambientata a Taiwan, le sensazioni culturali come break dance, cassette e MTV emerse negli anni '80 erano globali. La graphic novel è stata concessa poi in licenza e venne presto pubblicata in Francia e Germania.¹¹⁴

Nel 2013, Sean Chuang espone il suo lavoro all'Independent Cartoonist Joint Exhibition presso ACG ad Hong Kong e, nello stesso anno, le sue opere vengono esposte all'evento *A Parallel Tale: Taipei 80 X Hong Kong 90 comics festival*, organizzato congiuntamente dal New Taipei City Cultural Affairs Department, Dala Publishing e Hong Kong Arts Center.

Nel 2015, Sean Chuang pubblica *80's Diary in Taiwan (Volume 2)*, offrendo dodici racconti che riportano i lettori ad alcuni importanti momenti della cultura pop di un'era molto amata, come l'ascesa di Star Wars e la popolarità dei video games. Per l'autore, gli anni '80 sono stati l'età d'oro di Taiwan e spera di far rivivere alla gente questa storia attraverso i fumetti.

Inoltre, nel 2012, 2014 e 2015 prende parte alla delegazione di Taiwan al Festival Internazionale del fumetto di Angoulême in Francia.¹¹⁵

Durante la sua formazione e la sua carriera, Sean Chuang viene influenzato da una serie di fumetti, non necessariamente taiwanesi. Il primo tra questi, è manhua dawang da 漫画王大 *Comic King*, un giornalino per giovani sponsorizzato dalla China National Art

¹¹³ Chuang, Sean 莊永新, *Idem*, p.12.

¹¹⁴ Chuang, Sean 莊永新, *Guanggao ren shouji 廣告人手記 Film Maker's Notes (Appunti di un grafico pubblicitario)*, Dalapub, 2014, 306-307.

¹¹⁵ “Guanggaorenshouji-xiao xhuang laoshi zhuanfang (6)” 《廣告人手記》-小莊老師專訪(6) (Appunti di un grafico pubblicitario-intervista con Xiao Zhuang, ep.6), <https://www.youtube.com/watch?v=mAr0ZdQy9zg>, (consultato il 23/09/20).

Publishing House nel 1996, che si focalizza su una lettura di intrattenimento con argomenti leggeri, a unico scopo ludico e di intrattenimento.

La seconda fonte che ha un impatto molto rilevante sull'attività dell'autore è chaoren libawang 超人力霸王, ovvero *Ultraman*, una serie tv giapponese e, successivamente, xiaodingdang 小叮噹, conosciuto in Italia come *Doraemon*, un fumetto sempre giapponese che narra le avventure di questo gatto fuori dal comune e dei suoi amici umani. Altri due fumetti dai quali Sean Chuang viene influenzato sono balewuxie 芭蕾舞鞋 *Ballet shoes*, dalla trama di una ragazzina che, dopo aver assistito ad un balletto, insegue il suo sogno per la danza, e sanyan shentong 三眼神童 *Three eyed kid*, il famoso manga giapponese di Osamu Tezuka.

L'autore, tuttavia, non è ispirato solamente da fumetti giapponesi o cinesi, ma ottiene anche spunti europei, come il fumetto *Léon la came*, di Nicolas De Crécy, che vinse il premio Angoulême all'International Comic Festival del 1998.

L'ultima opera che si può considerare rilevante nella formazione di Sean Chuang, è un altro manga giapponese di Takehiko Inoue, ovvero, langren jianke 浪人劍客 *Drifter-Ronin Swordman*, che narra la leggenda dello spadaccino giapponese Miyamoto Musashi all'interno di un Giappone tra la fine del Periodo degli Stati Combattenti all'inizio di Tokugawa.¹¹⁶

Sean Chuang è un artista, oltre ad essere scrittore e fumettista, poiché è riuscito tramite la sua arte ad esprimere un periodo storico in generale e un periodo della sua vita più in particolare, utilizzando solamente una matita.

¹¹⁶ “Guanggaorenshouji-xiao xhuang laoshi zhuanfang (8)” 《廣告人手記》-小莊老師專訪(8) (Appunti di un grafico pubblicitario-intervista con Xiao Zhuang, ep.8), <https://www.youtube.com/watch?v=1e3x08nC9WA..>, (consultato il 24/09/20).

2.2 Sinossi del testo tradotto

Il fumetto *guanggao ren shouji* 廣告人手記 *Appunti di un grafico pubblicitario*, è una raccolta di tavole umoristiche autobiografiche, con alcuni elementi di continuità che collegano le varie avventure in un'unica narrazione frammentata, come una specie di racconto diaristico. L'autore è il principale protagonista di questo libro, che si muove fra satira contemporanea, racconto generazionale e nostalgico e riflessioni ironiche sulla quotidianità, con uno stile grafico che accoglie suggestioni provenienti dal fumetto underground, e molti altri elementi provenienti da tutto il mondo.

Appunti di un grafico pubblicitario viene scritto per la prima volta, come già accennato nel paragrafo precedente, nel 1997 e può essere definito come la prima opera di Sean Chuang.

Questo fumetto accoglie circa 300 pagine, ed è suddiviso in 44 capitoli; una parte di questi trattano della biografia dell'autore fin dall'infanzia, con alcuni pensieri su una serie di avvenimenti che si susseguono nella sua vita, mentre il resto dei capitoli narra i momenti per lui più rilevanti della sua esistenza, come l'adolescenza, il primo lavoro, i viaggi in Europa, la prima macchina e così via, raccontando con un tono comico e umoristico alcuni aneddoti delle esperienze che ha avuto.

I capitoli sono di lunghezza variabile, alcuni di poche pagine, mentre altri raggiungono un contenuto corposo, a seconda, ovviamente dell'argomento trattato.

Appunti di un grafico pubblicitario, direttamente e non, ha subito numerose influenze.

Occorre, prima di tutto, chiarire che l'autore vive la sua carriera di fumettista in un periodo molto particolare per il suo paese. Taiwan, sebbene molto più orientato ad una politica di condivisione e apertura verso gli altri paesi, era comunque molto arretrato rispetto all'America o al Giappone, dove si stava sviluppando una vera e propria cultura del fumetto:

Non avevamo internet e c'erano solo tre canali alla televisione che trasmettevano programmi approvati dalle autorità. Il nostro mondo era chiuso e ristretto. Le persone venivano persino punite perché ballavano. Dopo la fine della legge marziale, è arrivato il momento di MTV. I film, la cultura pop, hanno iniziato ad andare di pari passo con quelli del resto del mondo.¹¹⁷

¹¹⁷ Milani, Noemi, "Il fumetto di Sean Chuang per raccontare i famosi anni Ottanta di Taiwan", Il libraio.it, <https://www.ilibraio.it/news/dautore/fumetto-sean-chuang-taiwan-907203/>, 11/2018, (consultato il 01/10/20).

Inoltre, come lui stesso afferma nella citazione precedente, all'interno di questo paese stavano arrivando nuove tecnologie, come videocassette, walkman, cineprese: insomma, era come se Taiwan fosse bombardato da novità, sia per il naturale corso dell'evoluzione, sia per l'arrivo da altri paesi di elementi totalmente nuovi all'isola in cui viveva l'autore.

Questo fumetto in primis, è stato condizionato da molti racconti, ma lo scrittore che ha più influito sulla scrittura di questo racconto è stato Jean Giraud, noto come Moebius, un fumettista francese, considerato uno dei maestri dell'illustrazione del genere fantastico e fantascientifico, noto in tutto il mondo per il suo stile originale e personale. A quel tempo Sean Chuang, partì per la Francia, più precisamente ad Angoulême, per partecipare ad un evento con il fumettista e proprio lì entrò in contatto con molti fumetti europei, capendo che era nel posto giusto per essere ispirato.¹¹⁸

Ovviamente, Sean Chuang, dovette prendere un po' di dimestichezza con il lavoro di fumettista. Per assurdo, se prima questo autore disegnava senza alcun inserimento di parole e dialoghi, quando iniziò la sua prima opera risultava caricasse in modo eccessivo il testo del fumetto, valorizzando più le conversazioni e la narrazione che le figure e i disegni, suscitando una reazione negativa nei confronti del suo editore Huang Jian-he 黃健和. Tra di loro, infatti, come racconta anche Sean Chuang, in un primo momento non scorreva buon sangue, successivamente, però, trovarono un accordo e un giusto compromesso.¹¹⁹

Il fumetto terminato, infatti, risulta molto diverso dai fumetti che successivamente creerà l'autore, poiché nella creazione di *Appunti di un grafico pubblicitario*, si impegna in modo specifico a comunicare principalmente con le immagini, mettendo il testo in secondo piano.

Il linguaggio è molto diretto, sintetico ma allo stesso tempo ricco anche di una serie di imprecazioni ed esclamazioni che esprimono al meglio gli stati d'animo dei personaggi; le descrizioni e la trama narrativa non sono minuziose, ma si focalizzano sul raccontare in modo chiaro e semplice le varie vicende che si susseguono.

Per Sean Chuang, rimanere fedeli alle proprie scelte è la base della vita, lui stesso

¹¹⁸ “Guanggaorenshouji-xiao xhuang laoshi zhuanfang (5)” 《廣告人手記》-小莊老師專訪(5) (Appunti di un grafico pubblicitario-intervista con Xiao Zhuang, ep.5), <https://www.youtube.com/watch?v=0fS5uIupLm8>, (consultato il 21/09/20).

¹¹⁹ “Guanggaorenshouji-xiao xhuang laoshi zhuanfang (10)” 《廣告人手記》-小莊老師專訪(10) (Appunti di un grafico pubblicitario-intervista con Xiao Zhuang, ep.10), <https://www.youtube.com/watch?v=KSBcjvoq0Y8>, (consultato il 27/09/20).

ammette che, avendo molto pubblico e una vasta quantità di lettori, dovrebbe conformarsi con i canoni generali degli altri fumettisti, ma la sua indole, tuttavia, è di mantenere e preservare l'originalità.¹²⁰

Il fumetto, sebbene sia di stampo taiwanese, è ricco di riferimenti occidentali. In più capitoli, infatti, vengono menzionate città europee come Vienna o Parigi, o connotazioni dei cittadini di Barcellona, con molti elementi legati al cibo locale e a tradizioni e costumi delle varie nazionalità.

È necessario tenere in considerazione anche altri capitoli, dove vengono menzionati numerose figure che fanno parte del contesto cinematografico, artistico e letterario, da Roger Moore a Salvador Dalì, dal film *Alien* a *Star Wars*, come se l'autore volesse dimostrare di aver avuto influenze da tutto il mondo.

Come già accennato, questo fumetto ha 18 edizioni, questo vuol dire che, rappresenta il cambiamento dal 1997 fino ad oggi, come se i contenuti di quest'opera andassero di pari passo con le trasformazioni avvenute all'interno della società in termini di tecnologia e innovazione.

Sebbene molte persone possano associare il fumetto taiwanese al classico manga e quindi attribuire a quest'opera le stesse caratteristiche del genere giapponese, l'approccio che ha *Appunti di un grafico pubblicitario* è molto europeo.

Il fumetto, infatti, non prevede una lettura dall'ultima pagina e da destra verso sinistra, ma il senso di scrittura risulta molto semplice come se fosse un libro italiano, in cui la lettura si muove da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso.

Diversamente dai comuni fumetti, inoltre, il racconto non è caratterizzato da molte vignette. È come se l'autore raccontasse le sue avventure principalmente attraverso un monologo, allegando qualche conversazione in modo sporadico.

Appunti di un grafico pubblicitario è completamente in bianco e nero; quest'ordine cromatico conferisce a tutto il fumetto una sensazione di semplicità e ordine. Anche i disegni, infatti, non sono elaborati, ma creati attraverso l'utilizzo di singole linee. Lo sfondo è quasi accennato, poche volte dietro ai protagonisti di una determinata scena viene rappresentato uno spazio ricco ed elaborato e questo minimalismo si riflette anche sui vestiti e oggetti che risultano molto basici, senza decorazioni o fantasie in particolare.

¹²⁰ “Guanggaorenshouji-xiao xhuang laoshi zhuanfang (4)” 《廣告人手記》-小莊老師專訪(4) (Appunti di un grafico pubblicitario-intervista con Xiao Zhuang, ep.4), <https://www.youtube.com/watch?v=FNgodY6q5h0>, (consultato il 21/09/20).

Sebbene questo fumetto si faccia carico di numerose edizioni, ciò che Sean Chuang è riuscito sicuramente a compiere, è il mantenere viva e salda la natura di questo testo, sicuramente mutevole e a passo con il tempo, ma allo stesso tempo non alienando questo racconto, che rimane semplice, trasmettendo inconsapevolmente un grande concetto: l'inesorabile scorrere del tempo.

2.3 Appunti di un grafico pubblicitario: proposta di traduzione

Capitolo 1

Cane



Ho pensato attentamente al rapporto che ho con il mio cane.

A volte, penso che non sia altro che una macchina produttrice di feci.



Ogni giorno, prima di andare a letto, preparo una ciotola di cibo per cani e,



ogni volta che lui la vede, non riesce più a contenersi dalla felicità.



31

Il mio cane vive in una gabbia in acciaio di seconda mano,



anche se, ovviamente, ogni tanto lo porto con me!

Lui ama vedere il panorama dallo scooter!



Ho deciso di chiamarlo Milka, per il suo manto come una mucca con macchie che sembrano cioccolato.



Spesso il modo in cui si comporta mi fa pensare che ai suoi occhi io non sia meglio di una ciotola di croccantini...



Alcune volte lo vedo lì, nella sua gabbietta...



Dannazione! Ultimamente non ho avuto molto tempo per prendermi cura di lui, mi sento come se gli avessi fatto del male...



Ah Milka! Senza di me ti godresti la libertà eh?!



In realtà, ripensandoci, la vita di Milka e la mia non è che siano tanto diverse...



Ogni giorno, come da routine, rischio sempre di rimanere nel letto e arrivare in ritardo,



mi intrometto in questioni che non sono di mia competenza,



guardo gli altri che parlano mentre fisso il vuoto.



A volte ricevo una telefonata dai miei amici per fare due chiacchiere,



oppure mi guardo in tv quei programmi di "amore selvaggio" ...



In effetti, la maggior parte del tempo la passo con me stesso.



28 anni! È da quando sono bambino che immagino questo momento. Non proprio così però.

In realtà, anche io mi sento all'interno di una gabbia.

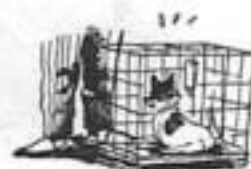
28
YEARS
old



Milka!
Dove posso trovare la libertà?



Il primo giorno di Milka





¹²¹ Nota

¹²¹ Il Partito Progressista Democratico (PPD) è un partito politico liberale di Taiwan. È attualmente il partito di maggioranza, che controlla sia la presidenza sia lo Yuan Legislativo.

Questo compito così "speciale" consisteva in una collaborazione con alcuni olandesi per la produzione di un film.

Il capo, contro voglia, decise che "fare esperienza" era più importante che "fare soldi".



A quel tempo, si aveva ancora una concezione retrograda sull'olandese medio: si pensava indossasse grossi zoccoli di legno e mangiasse formaggio puzzolente.



Dopo settimane di meeting per la produzione,



infiniti tentativi di entrare in contatto con loro,



e dopo aver consumato dozzine di pasti a base di pollo...

Finalmente in una giornata con "un tempo da lupi" partimmo per un lungo viaggio



(non mi sarei mai aspettato che avrei dovuto volare per una decina di ore)

Una volta arrivato, vidi per la prima volta le vaste strade olandesi... pensai che l'Olanda fosse davvero enorme!



Più tardi, venni a conoscenza del fatto che non c'erano montagne nei Paesi Bassi! In effetti, quando ero bambino non studiavo molto...



Dopo esserci sistemati, il primo giorno decidemmo di andare in "sede" per un incontro. Dopo aver oltrepassato un parco per oltre dieci minuti,



Sander, il leader del team, indicò un castello urlando: «Eccolo! Siamo arrivati!»



Era un edificio di cinque piani! Dall'esterno si poteva percepire storia ovunque, circondata da alberi verdi.



A quel tempo, il nostro modo di interagire con un mondo diverso era alquanto primitivo...

Quello degli olandesi invece era divertente. La maggior parte di loro usava ancora il cartaceo per organizzare le cose...



ogni giorno, potevi notare alcune persone correre da una parte all'altra della strada carichi di pile di fogli!

Una delle cose più importanti per una buona interazione era il caffè.



1705 Tuesday - Amsterdam and Hillegom
 location 07:00 hrs AM - departure location 17:30 hrs PM
 - in canal - same location

1805 Tuesday - Hillegom
 departure location 17:30 hrs PM
 - Leidsgracht/Ketensgracht
 - Same location
 - Hillegom
 - Hillegom

1905 Friday - Edam
 Crew Call location 09:00 AM - departure location 20:00

1705 Crew Call

1.	C5 - Wagon
2.	C7 - Wagon
3.	A4 - Boat in
4.	A5 - Boat in
5.	A6 - Boat in
6.	A7 - Boat in
7.	A8 - Boat in
8.	A9 - Boat in

1805 Crew

1.	B3 - Streets/Motorcycle
2.	B4 - Streets/Motorcycle
3.	B5 - Streets/Motorcycle
4.	B6 - Streets/Motorcycle
5.	B7 - Streets/Motorcycle
6.	B8 - Streets/Motorcycle
7.	B9 - Streets/Motorcycle
8.	B10 - Streets/Motorcycle
9.	B11 - Streets/Motorcycle

1905 Crew Call

1.	C1 - Streets/Motorcycle
2.	C2 - Streets/Motorcycle/Police
3.	C3 - Streets/Motorcycle/Police
4.	C4 - Streets/Motorcycle/Police

1705 Crew Call

1.	J1 - Streets/Motorcycle
2.	J2 - Streets/Motorcycle
3.	J3 - Streets/Motorcycle
4.	J4 - Streets/Motorcycle
5.	J5 - Streets/Motorcycle
6.	J6 - Streets/Motorcycle
7.	J7 - Streets/Motorcycle
8.	J8 - Streets/Motorcycle
9.	J9 - Streets/Motorcycle

1805 Crew Call

1.	K1 - Streets/Motorcycle
2.	K2 - Streets/Motorcycle
3.	K3 - Streets/Motorcycle
4.	K4 - Streets/Motorcycle
5.	K5 - Streets/Motorcycle
6.	K6 - Streets/Motorcycle
7.	K7 - Streets/Motorcycle
8.	K8 - Streets/Motorcycle
9.	K9 - Streets/Motorcycle

1905 Crew Call

1.	L1 - Streets/Motorcycle
2.	L2 - Streets/Motorcycle
3.	L3 - Streets/Motorcycle
4.	L4 - Streets/Motorcycle
5.	L5 - Streets/Motorcycle
6.	L6 - Streets/Motorcycle
7.	L7 - Streets/Motorcycle
8.	L8 - Streets/Motorcycle
9.	L9 - Streets/Motorcycle

Il primo giorno andai in giro con la troupe, prendendone ben tre...



erano talmente forti che non sono mai riuscito a finirli...



Gli olandesi dicono che a volte il caffè è più importante del lavoro!



Il terzo giorno uscimmo alla ricerca di una location, ma il tempo non era dei migliori...



gli olandesi così mandarono un furgoncino.



C'era anche un autobus che sarebbe servito a portare in giro gli attori, nel momento in cui volessero riposarsi...



all'interno era molto ben attrezzato...



telefono, fax, scrivania, televisione, servizi igienici... sono pieni di tecnologia!

In più, c'era un posto che era il nostro preferito...una specie di food truck, molto simile a quello di Jackie Chan (122).

Li, c'era tutto il cibo che si potesse desiderare. C'erano i più disparati utensili da cucina e uno chef esperto di gusti e colori chiamato Imros.



Il suo scopo principale era soddisfare lo stomaco di tutti.

Oltre ai deliziosi pasti, ogni venti minuti ti offriva costantemente snacks...

mangiare così tanto ha un unico risultato fatale...



pieno di colpi bassi.



Successivamente, lo chef Imros ricevette il suo nome in cinese; era così contento che avrebbe voluto scriverlo a caratteri cubitali sul furgoncino con la bombola spray.



¹²² Nota

¹²² Riferimento al furgoncino da street food del film "wheels on meals" di Jackie Chan.

Per questo progetto, mi fu affiancato come collaboratore l'art director: spesso io e il mio partner, "il maestro della sceneggiatura" ci mischiavamo un po' i compiti.



un olandese davvero interessante. Ero più grande di lui di un anno ma era come se lo fossi di dieci, e non riuscivo a pronunciare il suo nome, molto difficile da tradurre. Si chiamava "Rogier" con una pronuncia olandese. Ci ho provato e riprovato a pronunciarlo correttamente, ma non ci sono mai riuscito.



Roger ha un grande interesse per la progettazione grafica di auto d'epoca e pezzi di antiquariato.



Il primo giorno delle riprese, riuscii solo ad arrangiare qualche parola in inglese e



tante volte mi accorgevo che non era più vicino a me...



trovandolo poi con altri che beveva caffè e chiacchierava



Una volta successe una
cosa molto stupida,



perché aveva
dimenticato l'attore lì!

dovemmo tornare
indietro sul set (tra
l'altro lui fece
scoreggie per tutto
il tragitto)



Quando
arrivammo
l'attore era
sparito,



e tra l'altro, nel tragitto di ritorno,
ci furono "due super scoreggie".

Trovai, poi sul
cruscotto, una
radiolina accesa,
che lui copri
subito con un
sorrisetto



(capii che i rumori
"puzzolenti"
provenivano
dall'apparecchio).



Bè che dire,
oltre alla
velocità con cui
scompaiono le
persone, in
questo gruppo
c'è tanto senso
dell'umorismo!

Mi portò a visitare i luoghi della sua infanzia, una bellissima strada piena di alberi e macchine d'epoca.



Se parli con gli olandesi, scoprirai che alla fine sono persone semplici...



come ad esempio il signore che faceva il poliziotto... era anche uno sceneggiatore.



E il mio collega mister scoreggia? È anche un graphic designer!

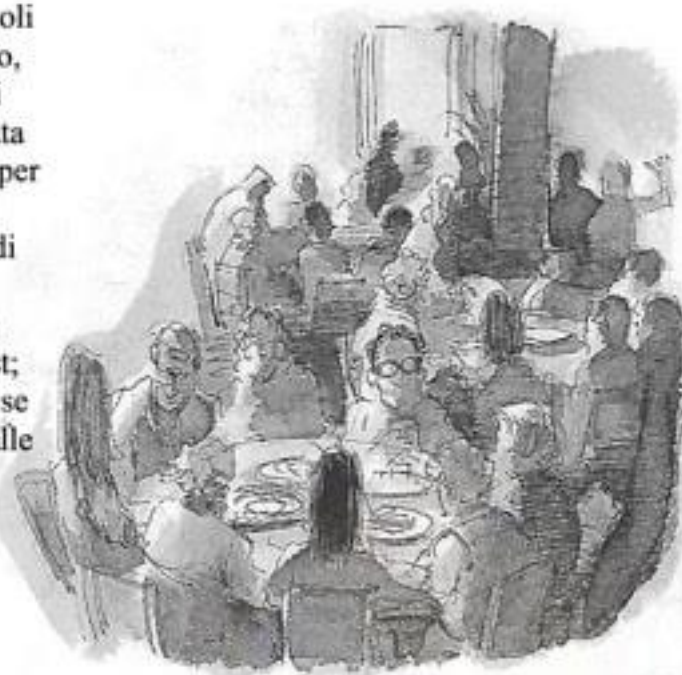


E il nostro direttore di scena è anche un batterista!



Sotto il loro aspetto sciolto e rilassato, hanno un atteggiamento molto positivo.

Come in tutti i vari convenevoli del mondo, venne poi organizzata una cena per celebrare l'unione di persone dell'Est e dell'Ovest; era come se fossimo alle Nazioni Unite.



L'ultimo giorno ci abbracciamo e salutammo. Concludemmo i dieci giorni di cooperazione Est-Ovest, al ristorante cinese e,

abbracci e foto scattate male a parte, lasciai l'Olanda.



Questo viaggio è stato pieno di sorprese e questi "stranieri" diventarono i miei amici. Oltre la cultura, la lingua e il colore della pelle, abbiamo molte cose in comune.

Auguro il meglio ai miei amici dall'altra parte del mondo!

Continua.

Avrei voluto scrivere
una bella lettera a
Roger una volta
tornato a casa...ma mi
dimenticai perché
eravamo troppo
impegnati. Sembra
che gli amici si
perdano per una
trascuratezza casuale.



西遊記

Viaggio
in
Occidente

Tutti mi dicevano:



Dopo un lungo periodo di ripensamenti, decidemmo di partire.

oppure:



e ancora:



chi mi diceva:

Prima di partire, i miei amici mi affidarono parecchi compiti...

chi:



e altri ancora:



Poi, dopo venti ore di viaggio e qualche omino alle verdure, finalmente toccai terra spagnola.

¹²³ Nota

¹²³ Marca francese di sigarette.



La prima impressione che hai degli spagnoli, è che sono persone molto calorose...

in effetti sia le donne che gli uomini che vedo sono tutti un po' "carnali".



questo viene sicuramente confermato dalla bellezza delle donne che camminano per strada...

Questa situazione non fa eccezione nemmeno sulla metropolitana. Siamo rimasti tutti colpiti dal forte abbraccio e dalla "ventosa bavosa" di due passeggeri.



Gli spagnoli nutrono una grande passione per la musica e la danza,



spesso si vedono vagabondi con la loro chitarra mezza rotta ai lati della strada.



Una volta, a pranzo, vidi una bambina che ancheggiava nel parco, penso fosse flamenco. Il canto degli adulti era forte e la danza della bambina aggraziata.



Più tardi si guadagnò gli applausi di tutto il pubblico... fantastico!

Tuttavia, la loro alta probabilità di rimanere al verde, li rende insopportabili verso i turisti, visti probabilmente come unico mezzo per ricevere qualche spicciolo.



Le cose sono molto economiche,



ma la tazza del wc è parecchio bassa!

La Spagna ha un sacco di posti carini e agibili comodamente a piedi, modalità di spostamento preferibile rispetto all'uso dei mezzi.



Di solito, indipendentemente dal semaforo rosso o verde, viene data la precedenza ai pedoni... penso che questo sia un grande vantaggio per il ritmo di vita che hanno! L'atmosfera non è mai confusionaria qui!



Mi piace che ogni edificio abbia spesso portefinestre. Tutti possono stare seduti sotto al sole sul loro balcone a bere caffè freddo a riflettere...



Non mangiavo cibo spagnolo dall'ultimo giorno in Grecia... ho sempre avuto un senso di orrore per il cibo straniero.



Certo, qui non ci trovavamo nella stessa situazione in cui mi misero l'olio d'oliva nel latte e ebbi dolori di stomaco tutto il giorno,



fortunatamente qui il cibo era delizioso, in particolare "las gambas plancha" ovvero gamberi arrostiti con riso locale.



Dopo un'attenta analisi, notai che il cibo spagnolo poteva essere suddiviso in tre diverse categorie: molto salato, molto dolce e medio.



La Paella, il cibo spagnolo per eccellenza, viene solitamente servita per due persone. Noi dovevamo essere in tre per finirla.



Successivamente, sotto consiglio di misericordiosi studenti locali, provammo un piatto a base di pesce.



Era strano vedere tutti quei gamberi e granchi in un'unica portata...



il piatto più prestigioso è la crudité⁽¹²⁴⁾



Abbiamo combattuto con tutte le nostre forze, ma alla fine rinunciammo...



anche se il resto del gruppo tentò per più di un'ora.



Più tardi, sentii che Xiao Zhao ebbe un incubo in cui veniva inseguito da un granchio gigante.



Il senso di orrore nel mangiare all'estero non mi è ancora passato...



¹²⁴ Nota

¹²⁴ Pesce lavorato in abbattitore e servito al cliente crudo.



Viaggio in treno

Se vuoi prendere un treno in Spagna, devi essere molto preparato.

Infatti, non conoscemmo tutto quel lusso se non quando salimmo sul treno: si poteva addirittura vedere un film! Era una stanza con il frigo bar e bagno privato! Certo, costava più di due giorni in hotel, ma ero un re!



Noi pensammo di utilizzare quello notturno di due giorni, per risparmiare tempo e soldi in hotel. Inoltre, le ferrovie europee sembrano molto buone.



Noi "poveri" in Asia possiamo solamente permetterci una cabina comune con sei posti, dove non c'è neanche lo spazio per scendere dal letto!



Dopo due giorni di viaggio, eravamo tutti distrutti.



In effetti, il treno in Spagna è molto comodo, se riesci a capire cosa dicono negli annunci al microfono...



una volta abbiamo preso un treno per il rotto della cuffia, a causa di un errore di una coincidenza.



Viaggiare è il modo migliore per rovinare i tuoi bagagli

SO



1 la prima cosa che dovresti fare è preparare un bagaglio a mano dove mettere i documenti più importanti.



Preparare, poi, uno zaino che puoi facilmente portare in spalla e comodo per essere lasciato al deposito bagagli



e prepara anche un altro bagaglio, più grande e rigido,



(quando partimmo, abbiamo appiattito i nostri zaini e messi in valigie piene per metà, consegnandoli insieme).

Dopo essere arrivato a destinazione, potrai lasciare la valigia grande in hotel e andare a fare shopping!



Se invece vuoi viaggiare in più luoghi e spostarti spesso, ti suggerisco di utilizzare lo zaino! Nel suo design è molto più comodo e facile da portare ovunque!



Certo, molte persone preferiscono viaggiare con grandi e bellissime valigie per i motivi più disparati...



Devono prestare molta attenzione al momento dell'acquisto.



Infatti, dopo averla riempita con vestiti e souvenir, il peso della valigia è impressionante,



soprattutto quando devi tirarla su!



Uno dei grandi classici è la valigia perforata da oggetti troppo sporgenti,

SO



quindi

fai attenzione alla scelta della valigia,



soprattutto accertati sul peso che le ruote e il manico possono sopportare!



Ma c'è anche un lato negativo nella mia strategia.



Quando viaggio, porto solo una piccola borsa,



Successivamente, acquisto sul posto ciò di cui ho bisogno,



che poi getterò via, con prodotti monouso.



e prima di tornare a casa compro una valigia grande per souvenir e altre cose.



Tuttavia, serve un attento calcolo alle proprie risorse finanziarie e una buona conoscenza della valuta locale, altrimenti si può rischiare di andare fuori budget.



Ho molte considerazioni profonde sulla Spagna.

Una delle cose per cui sono rimasto sorpreso e affascinato è una piccola cittadina chiamata Figueres. (125)



Qui, una volta, viveva un grande uomo...

si esatto! Il più grande psicopatico del mondo, nonché il guru del surreale...



DALÍ
(126)



Chi sono io?

La sua galleria è composta da un edificio di forma fallica molto eccentrico per questa cittadina. Quando le persone lo vedono, iniziano ad immaginare a sproposito.

(In cima all'edificio ci sono delle uova, sicuramente Dalí amava mangiarle)



All'interno ci sono molte cose strane, per esempio, cercate voi di spiegare quest'opera ai bambini se ci riuscite!



¹²⁵ Nota

¹²⁶ Nota

¹²⁵ Città della Catalogna, situata nella provincia di Girona e capoluogo dell'Alt Empordà.

¹²⁶ Pittore, scultore, scrittore, fotografo, cineasta, designer e sceneggiatore spagnolo.

C'è anche un fantasma
sospeso sulle scale...



e uno strano
uccello con la
testa di un cinese
dentro la pancia...



Le creazioni di Dali
si dedicano
principalmente allo
sviluppo dello
spazio infinito e
dell'immaginazione.
Lui è il più grande
esperto di arte
surrealista.



Poiché la pittura ad olio di
questo artista è troppo famosa,
non la menzionerò per non
sembrare troppo banale.



Sebbene la sua
galleria sia
piena di design
curiosi... c'è
una cosa che mi
è piaciuta più
delle altre:



c'è una fessura per le
monetine accanto ad
una macchina.

Se metti i soldi,
inizierà a piovere e
dentro
l'automobile
cresceranno piante
all'interno, grazie
all'irrigazione
permessa dai
visitatori!



Che idea bizzarra e fantastica... le
reminiscenze dei miei professori di arte del
liceo mi sembrano inspiegabilmente
affascinanti ora...

GAUDÍ

Il 9 settembre mi trovai per la prima volta davanti ad un edificio di Gaudí.



Prima nutrivo un interesse solamente per ciò che vedevo sulle riviste.



ma ora, essendoci stato davanti, nutro ancora un senso di confusione che arriva a miglia e miglia di distanza.



Passeggiando per la città di Barcellona, vedere un edificio di Gaudí è come l'improvvisa comparsa di un camaleonte gigante in mezzo a un gruppo di case.

Si dice che il maestro Gaudí abbia lavorato giorno e notte per vivere nell'anonimato e non si sia mai vestito in modo stravagante.

Dopo essere stato mandato in esilio e in seguito morto di malattia, la Spagna perse il suo talento e alla città rimase solo la Sagrada Familia ⁽¹²⁷⁾



che è diventata nella storia dell'architettura una leggenda che non sarà mai possibile vedere finita.



Infatti, quando un giorno ebbe un incidente sulla strada di casa, non venne nemmeno riconosciuto.

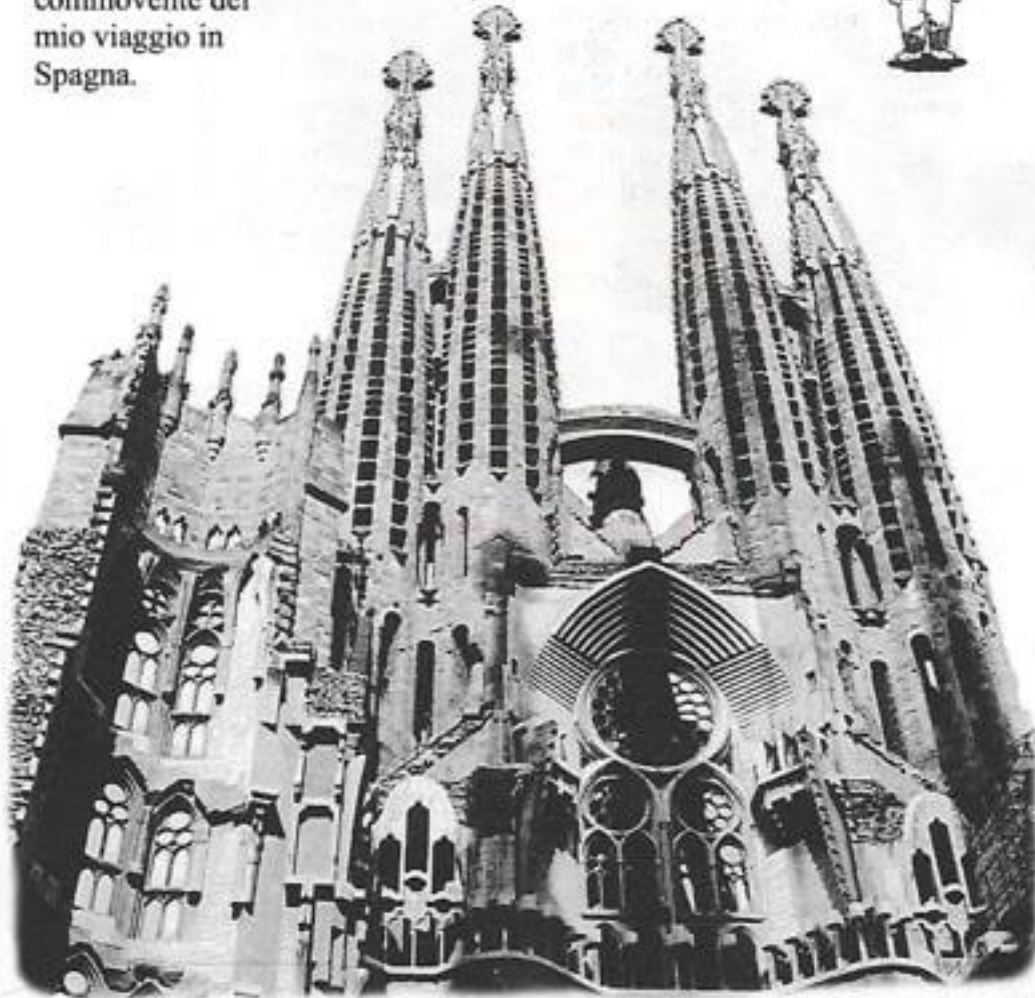
¹²⁷ Nota

¹²⁷ Grande basilica minore cattolica progettata dall'architetto Antoni Gaudí, massimo esponente del modernismo catalano.

Quando mi trovai sulla cima della torre più alta della Sagrada Familia, guardando il cielo, provai una sensazione di solennità: fu probabilmente il momento più commovente del mio viaggio in Spagna.



I miei amici sono arrivati ad una conclusione... se si passasse un anno (365 giorni) con lo stesso spirito con cui si scalano i gradini della Sagrada Familia, farne uno solo basterebbe per tutta una giornata!



Sono già passati
un anno e due
mesi dall'ultima
volta che sono
venuto a Parigi.



PARIS Parigi

Mi commossi
davanti alla
bellezza di
questa città, e
iniziai a
visitarla
lentamente...



partendo
dall'osservare
uno spazzino
con una scopa
in plastica di un
verde brillante.



Parigi, tuttavia, è piena
di turisti che non fanno
altro che guardare la
città dalla loro mappa
che tengono
costantemente tra le
mani.



ma quando presi la
metropolitana, vidi
molte più persone
locali,
probabilmente ad
ottobre i turisti
erano già rientrati
alla base.

Di fronte alla
Tour Eiffel
era affollato,



I senzatetto che vivevano in prossimità del Pont Neuf (128) non c'erano, a causa del film di Leos Carax (129).



Seduto in un caffè all'aperto nel Quartiere Latino (130) alle 16:00, vedi molti innamorati che passavano in strada.



Nei negozi di fumetti di seconda mano, c'erano pochi Moebius (131)



Faceva un po' freddo,

ma la mia creatività era un fiume in piena!



Ho notato che l'aria di Parigi veniva venduta in scatolette di latta...



Fin

¹²⁸ Nota

¹²⁹ Nota

¹³⁰ Nota

¹³¹ Nota

¹²⁸ Ponte più antico tuttora esistente a Parigi.

¹²⁹ Regista, attore, critico cinematografico e scrittore francese.

¹³⁰ Quartiere parigini, anche conosciuto come 5° arrondissement.

¹³¹ Nome d'arte di Jean Giraud fumettista francese considerato uno dei maestri del fumetto e dell'illustrazione di genere fantastico e fantascientifico.

Togliere le erbacce

Non ho tempo
per districare
queste
"erbacce".



E in seguito...
no in realtà non
ci fu un seguito,
solo qualche
telefonata
occasionale...



Erano più o meno come in foto

In realtà dovevano
essere molto più
ordinati, come
quando corteggiavo
una ragazza del
segno della Bilancia.



In più ora sono completamente "al naturale" e io non sono molto abituato ad andare dal barbiere...

Ogni volta che mi fanno uno shampoo con massaggio incluso prima di tagliarmi i capelli, non riesco a trattenermi dal ridere.



Il mio amico mi disse:



ma mia madre, del segno della Bilancia anche lei, non sembrava molto d'accordo con quest'affermazione.



Io penso che un uomo con i capelli lunghi abbia inconsciamente carenza di autostima...



certo, avere i capelli lunghi può essere persuasivo



e ti aiuta anche ad essere facilmente riconoscibile in un gruppo di persone...



Ok lo ammetto! Avere i capelli lunghi ti dà quella sensazione di poterti nascondere tra la tua chioma e vederne il mondo attraverso! Ti dà un senso di sicurezza!



Un aspetto negativo, però, è che ti finiscono ovunque, anche nel piatto in cui stai mangiando!



E dormire con i capelli in faccia ormai è diventata la prassi



e anche lavarli è piuttosto fastidioso...



Non riesco a leggere un libro dal basso senza che i capelli mi vadano davanti agli occhi.



Vabè! Sono troppo pigro per cambiare questa situazione!



A volte, quando cammino per strada, il vento mi scompiglia i capelli ed è una sensazione piacevole...



C'è stato un periodo, durante la Festa di primavera ⁽¹³²⁾, in cui le persone potevano uccidere qualcuno pur di accaparrarsi un taxi...



io ne sono riuscito a prendere uno per il semplice fatto di avere i capelli lunghi!



L'autista mi disse che era affascinato dalle persone che si prendevano cura dei loro capelli, dicendomi:

devi essere molto fortunato!



Alcune mie amiche hanno protestato per il mio taglio...



In realtà, forse, il motivo per cui non mi sono avvicinato a quella ragazza della Bilancia...

Shit!



è perché pensavo non potesse essere attratta da uomini che sembrassero un po' trasandati...

¹³² Nota

¹³² Capodanno cinese, una delle più importanti e maggiormente sentite festività tradizionali cinesi, e celebra l'inizio del nuovo anno secondo il calendario cinese.

Nostalgia del 1996



Sono molto
spaventato dal
Capodanno.



soprattutto
quando si
invecchia, si
percepisce
un'atmosfera
completamente
diversa.

Tralasciando
l'impennata
di interazioni
prima del
nuovo anno,



Crea

È una specie di
fatica mentale e
fisica che può
essere rinominata
"il viaggio della
speranza"



Qualche anno fa,
impiegai otto ore
da Taipei a
Taizhong ⁽¹³³⁾

Da quella
volta, presi
l'aereo.



Ma non so mai
il giorno in cui
cade questa
festività, quindi
molto spesso
alla domanda:



ricevo spesso
in risposta:



Inoltre, tutti i miei amici
sono a Taipei, quindi sono
spesso riluttante a tornare a
casa.



Non so se
l'eccitazione per il
Capodanno sia
svanita con
l'infanzia,



ma quando vivi in
un'altra città per
così tanto tempo,
la concezione di
"casa" va via via
svanendo.



¹³³ Nota

¹³³ Città industriale situata a ovest della centrale Taiwan.

La città di Taizhong è stata contaminata da uno sviluppo più veloce del previsto. La mia famiglia non vive tra i campi di riso già da più di 10 anni ormai.



Ora la città è immersa in nuovi edifici di riqualificazione urbana.

È da quando ho memoria che la mia famiglia abbraccia la tradizione di riunirsi tutti insieme davanti al focolaio per il Capodanno, e tutt'ora questa tradizione persiste,

Tuttavia, gli amici e i parenti non sono cambiati di una virgola!



Sono 4 giorni in cui i fornelli rimangono costantemente accesi...



la carne di maiale macinata e marinata ⁽¹³⁴⁾, cavallo di battaglia di mia madre,



e la "busta dei soldi" ⁽¹³⁵⁾ nuova di pacca di mio padre dopo aver mangiato



il liquore portato da mio fratello dall'estero,

Ogni volta che arriva questa festività mi infosso nel divano e guardo stupidi programmi di gossip per ore.



Per anni ho assecondato l'idea di mia madre di andare via in questi giorni,



ma il risultato è sempre stato rimanere puntualmente imbottigliati nel traffico.



¹³⁴ Nota

¹³⁵ Nota

¹³⁴ Lǚ ròu fàn, tipico piatto cinese a base di carne macinata, servita con del riso.

¹³⁵ Hóngbāo, biglietto augurale di colore rosso, che contiene solitamente soldi per il Capodanno cinese.

Quest'anno non riesco proprio a percepire il Capodanno.



In più, per uno come me, abituato a dormire di giorno e vivere di notte ...è davvero un'esperienza terribile!



Come se fossi tornato alla solita routine! Con mio padre che continua a dire:



Ho provato ad alzarmi... ma è stato ancora peggio,



con mia madre che per dieci minuti continuava a urlare:



e mi ha letteralmente tirato via la coperta di dosso.



Mia madre ha l'indole innata di trascinare le persone fuori dal letto.

La seconda
cosa che odio
di questa
festività



è l'andare in
chiesa.



Non che io sia
contro la
chiesa, anzi, è
un altro dei
tanti modi per
vivere in
comunità,



però ad
esempio, hanno
quel modo
estremamente
gentile di
salutarti:



Tipico fedele della comunità

E poi le chiese ammettono
veramente poche persone con i
capelli lunghi...



e i credenti
non si
addormentano
o spesso a
messa (io sì).



La cosa che
mi rende
felice
continua ad
essere il
divano.



I miei amici sono diventati dei professionisti nel chiamarmi quando ne ho più bisogno,

dalla cornetta del telefono si sente:



come quando mia madre mi urla:



Avevo deciso di andare al cinema a farmi schiacciare dalla massa,

ma poi ebbi come una sensazione di vuoto.



Tuttavia, tutti i cinema affollati di Taizhong hanno prima o poi del gelato spalmato sul pavimento,

e quando c'è "la scena clou" puntualmente qualcuno passa davanti allo schermo facendo notare la sua sagoma nera...



Vabè! Non importa, tanto hanno gettato la spugna anche tutti i miei amici!



Da quando mi sono trasferito a Taipei per studiare, la mia camera è diventata un magazzino,



Ormai sono dieci anni che sono via!

Casa è diventata come un porta ricordi, che come un forziere nasconde un tesoro che tira fuori periodicamente...



“Abitudine” è l’unico termine per descrivere le emozioni che ti pervadono quando sei in famiglia.

tranne che per i miei progetti artistici.



Il periodo che passo con la mia famiglia è talmente breve che non riesco ad essere aggiornato su tutto quello che succede.



In questi giorni,
in cui hai sempre
il piatto pronto,
lo apprezzi solo
quando torni a
casa tua!



Anche una volta
tornato a Taipei, era
come se i sentimenti
della mia famiglia mi
avessero seguito!

Quando ho salutato
i miei genitori mi
sono sentito quasi
in colpa, soprattutto
alla frase:



Ho delle
sensazioni un po'
contraddittorie...

non so quando potrò
avere una casa che
sentirò veramente mia.



FIN

Per un amico

Le persone ad un punto della loro vita si trovano faccia a faccia con molti cambiamenti.



In realtà, questa fase, prende il nome di "crisi di mezza età dopo i 25 anni".



ciò che mi dava ansia, era il fatto che non avessi un progetto ben preciso per la mia seconda metà di vita.



I miei amici si sposano,



lo slang dei giovani sta diventando incomprensibile...



sembra quasi che io sia cresciuto senza neanche accorgermene.



Ripenso ai
tempi lontani
del liceo...



se ci
riunissimo per
guardare le
vecchie foto,
inevitabilmente
scoppieremmo
in una risata
collettiva!



Spesso si dice
che quando le
persone
raggiungono una
certa età, il loro
spirito
combattivo viene
levigato dalla
pressione della
vita.



Per un po' il
mio sogno
era quello di
non crescere
mai...



i bambini
vivono la vita
con più
leggerezza,



ma la realtà si
rivela
inevitabile e
rigorosa e noi
dobbiamo
affrontare
"l'addio" alle
nostre vecchie
amicizie.



Mi manca la felicità
che condividevo con
i miei colleghi a
Muzha. (136)



Ogni piacere trova
la sua breve
esistenza solo nel
presente,



possiamo
unicamente
ammettere con
sgomento, che
il mondo degli
adulti è
insopportabile.



Devo dire addio al
bambino che è in
me...



¹³⁶ Nota

¹³⁶ Distretto della città di Taipei, Taiwan.

MTV



Ho sempre l'impressione che le star in TV siano inaccessibili.

Sono abituato, infatti, a guardarli con un occhio alienato e riconoscente.

In questo modo, non solo possono mantenere lo status di idoli nei nostri cuori, ma anche noi possiamo goderci il divertimento di far parte di un pubblico.



Quando devi avere a che fare con qualcuno come MTV, ci sarà sempre qualcosa che andrà storto.

Alla chiamata:



risposi che la conoscevo.

Non voglio neanche parlare di quanto sia stato complicato.



Tuttavia, alla fine, la casa discografica ci chiese di girare un "MTV 3 in 1"

Praticamente questo "3 in 1" consisteva nel:

1. La casa discografica avrebbe selezionato tre canzoni



2. Avrebbe ridotto queste tre canzoni in una unica



3. Avrebbe affidato a qualcuno il compito di creare il singolo. In questo modo la casa discografica sarebbe riuscita a produrre tre canzoni comprimendole in una sola, da qui il nome "3 in 1"

Tuttavia, per il regista, sono sempre 3 scene, quindi esclamai



ed è molto difficile farlo sembrare un pezzo unico...



e manca ancora la parte più importante!

Infatti, mi riferirono:



Più tardi tornai a pensar alla demo di 3 canzoni della casa discografica...



I primi giorni, vidi sempre il produttore Delong rugoso e crucciato, che diceva:



Lo avrei visto nei prossimi giorni, ma poiché i problemi stavano diventando sempre di più, la sua faccia triste venne diluita tra le altre cose.



Era un 21 aprile nuvoloso, quando decidemmo di fare alcuni scatti con Kay

Huang ⁽¹³⁷⁾ al McDonald di Minsheng dong lu ⁽¹³⁸⁾



¹³⁷ Nota

¹³⁸ Nota

¹³⁷ Cantante, produttrice musicale, conduttrice e uno dei super giudici di Super Star Avenue, programma taiwanese.

¹³⁸ Strada che collega il distretto di Songshan e il distretto di Datong della città di Taipei.

In quel momento, la sceneggiatura non aveva ancora preso forma, e la produzione "da quattro soldi" non ancora pagata, così decisi di prendere la mia cinepresa video8¹³⁹ la mia fotografia da 16 mm nella Luxbao¹⁴⁰ regalata dai miei amici e andare ad improvvisare uno shooting.



Dopo un pranzo "spazzatura" al McDonald, finalmente la nostra protagonista affamata si palesò con la pancia in mostra.



Ovviamente non ci degnò neanche di uno sguardo, Dudu ci presentò il marito di Kay Huang in modo vago e poi iniziò a parlare.



Prima di tutto, ci furono dei bambini che avevano fatto una festa di compleanno al McDonald, che subito si precipitarono da lei fremendo per un autografo.

128

¹³⁹ Nota

¹⁴⁰ Nota

¹³⁹ Standard di videoregistrazione per i sistemi televisivi ideato da Sony.

¹⁴⁰ Riferimento ad una marca di borse impermeabili.

Poi, in preda all'eccitazione, una signora nel fast food si mise a ridere,

e successivamente le mani dei bambini si incastrarono nella porta!



È nell'aiutare, ci finirono anche quelle della signora...



All'inizio Dudu sperava che "MTV 3 in 1" potesse avere tre scene e, con un po' di immaginazione, che so, una distesa illuminata dal sole,

ottenere così dei costi di produzione molto bassi.



Ma alla fine, dopo aver pensato a lungo, si decise di girare un video di Kay Huang nel momento in cui era incinta di suo figlio,



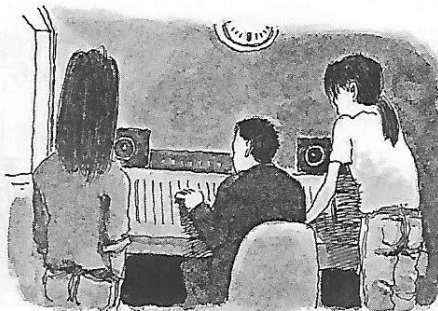
così, domenica sera, facemmo delle riprese con lei e la Friendly dog ⁽¹⁴¹⁾



¹⁴¹Nota

¹⁴¹ Friendly dog cultural activities Corporation/ Friendly Dog Music Productions Limited, casa di produzione taiwanese.

La stanza di registrazione era quasi silenziosa, eccetto per il canto sommesso di Kay Huang.



Shen Guangyuan (20) ascoltava attentamente la sua voce dalla sala di controllo.

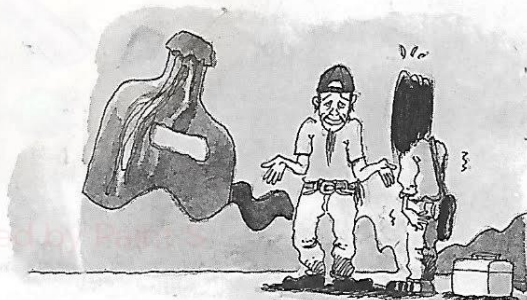


L'atmosfera in studio era molto speciale quel giorno. . .



È un bene che le persone possano facilmente "andare d'amore e d'accordo"

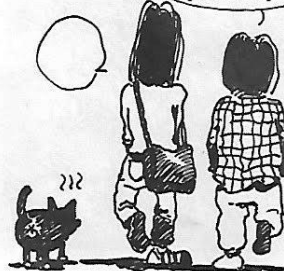
Dopo un attento calcolo, scoprii che il costo per allestire lo scenario che potevamo utilizzare era di soli 30.000 yuan,



così il 26 aprile Kay Huang decise di andare alla Friendly Dog per cercare un accordo.

Dudu esclamò:

sono ancora nella sala registrazione... ci sarà da aspettare un po'



142 Nota

¹⁴² Ex marito di Kay Huang, al momento della pubblicazione di questo fumetto però, la coppia era ancora sposata.

Anche se ogni volta in cui cercavo di comunicare con Kay Huang non vedevo altro che la sua schiena, in fin dei conti siamo riusciti a confrontarci, eccetto per i suoi costanti:

Il 28 aprile era piuttosto nuvoloso e decidemmo di andare a casa sua per riprendere alcune scene di vita quotidiana.



Alle 9 del mattino Shen, con un'espressione "sbattuta" e con solo le mutande in dosso, aprì la porta rimanendo sull'uscio

Quando arrivammo, creammo un po' di confusione ai condomini che abitavano lì...



rispondemmo:



La sala riunioni di Kay Huang dava su una vista mozzafiato, grazie alla parete completamente vetrata; era molto confortevole e scattammo molte foto qui.



Quel pomeriggio, mi godetti gratuitamente la sua voce e la sua performance dal vivo e con essa, tutte le emozioni che questa donna riesce a suscitare.

Il 29 aprile il tempo era nuvoloso e pioveva. Alle 6 del mattino ci arrivò un annuncio dallo studio.



Kay Huang raddrizzandosi con la sua pancia enorme, arrivò inaspettatamente sulla scena prima di tutti.

Si scopri che quasi tutto il personale che la casa discografica aveva promesso di finanziare, non era più disponibile.



Finalmente si iniziò a fare sul serio.

Il regista continuava a manovrare le riprese, i tecnici delle luci spruzzavano fiocchi di neve su pannelli luminosi...



Intorno alle 16:00 del pomeriggio, lo studio brulicava improvvisamente di giornalisti che tenevano in mano le loro cineprese ENG,



e alcuni di loro riuscirono anche ad ottenere la postazione migliore.



Successivamente, l'attesa Kay Huang venne intervistata durante le riprese.

Verso le 17:00, arrivarono anche dei colleghi, che si mostrarono molto gentili per poter conoscere l'attrice.

Dicevano:



Il secondo giorno decisi di "staccare la spina" fino a mezzogiorno per compensare il fatto di non essermi riposato la domenica.



Tuttavia, questa attività, si prolungò fino alle tre del pomeriggio.



Non è stata una mossa astuta pensare che sarei riuscito a finire tutto in due giorni...

soprattutto perché avevo deciso di utilizzare la cinepresa e,



stando alla faccia contrariata di DeLong, ho capito che era impossibile creare contenuti televisivi con un dispositivo del genere.



Dovetti quindi utilizzare il metodo più primitivo di sempre: 1) passare le videocassette nel VHS;



2) togliere la cassetta dal VHS e metterla nella tv schiacciando PLAY;



3) riprendere la cinepresa e filmare lo schermo della tv.



Più tardi, ero ancora lì a casa a registrare a causa di un problema della linea di scansione della televisione.



Dopo diversi incidenti di percorso, riuscii comunque a completare la missione,



considerando i pro e i contro di questo video.

MTV utilizza una minuscola parte di tempo e denaro per cooperare con i suoi partner. Oltre a ulteriori vantaggi come l'essere a contatto con celebrità e l'esposizione elevata ai media, l'unica parola che ci lega è "interesse".



È proprio il ringraziamento che Kay Huang ci ha porto al termine delle riprese, che ci ha incoraggiato e fatti sentire fortunati!

FIN



¹⁴³ Nota

¹⁴³ Film del 1984 diretto da James Cameron, che ha come protagonista Arnold Schwarzenegger.

Quel fine settimana era l'ultima data disponibile per il film...



Quando ritornavo dalle vacanze ero sempre un po' angosciato...



Quando mio fratello andava a lavorare al 7eleven e (144) mamma uscita, rimanevamo solo io e papà...

spesso chiedevo:



Mi viene in mente quando da piccoli imploravamo papà di portarci al cinema...



ma mi rendevo conto che camminare insieme per strada risultava un po' imbarazzante...



¹⁴⁴ Nota

¹⁴⁴ Catena di negozi di convenienza o convenience store che possiede il maggior numero di punti vendita al mondo, principalmente in Stati Uniti, Giappone e Thailandia.



Proprio come quando da piccolo non mangiavamo se mia madre non fosse stata in casa, così abbiamo fatto per la cena, e successivamente chiamai un taxi per il "Music Stage Theatre"

In precedenza, questo teatro veniva unicamente utilizzato per la proiezione di film di arti marziali di Hong Kong, negli ultimi anni però, a causa di una recessione, è stato adibito a un cinema che riproduce i vari film in due turni



Era così grande? Non ricordo...



È il classico posto dove puoi rilassarti guardando lo spettacolo in scarpe comode e abiti casual

Due biglietti!

Questo vecchio teatro è sempre carico di un'atmosfera caotica e disordinata



Penso che da bambino passassi la maggior parte del tempo in un posto simile. L'aria cattiva che circola in questo ambiente mi ricorda qualcosa...



Il film iniziò con un uomo di mezza età con i capelli bianchi che riceve una telefonata, apprendendo la notizia della morte di un suo vecchio amico



Il film era sfocato a causa della pessima messa a fuoco...

Più tardi, quando la storia entrò nel clou, si scoprì che si trattava dell'amicizia e del forte legame che univa un bambino appassionato di cinema, che praticamente visse nella sala di proiezione sin dall'infanzia, e un vecchio proiezionista



All'improvviso mi fu tutto chiaro, proprio come quando ero bambino. Anche il mio modo di guardare film era rimasto invariato



Gli altoparlanti del teatro, tuttavia, erano vecchi, e trasmettevano musica commovente in modo pessimo, creando un'atmosfera diversa rispetto a quando ero piccolo



Quando vede il teatro in demolizione, il protagonista realizza che il vecchio proiezionista aveva conservato tutte le scene di baci di quell'anno...



questo mi fece commuovere ...



non importava se fossi piccolo o grande, quelle immagini di amore continuavano ad essere trasmesse sempre dalle stesse vecchie apparecchiature...



Papà ancora commentava questo film come buono, continuando a dire:



Successivamente tornammo a casa per riempirci lo stomaco rimasto vuoto fino a quel momento...



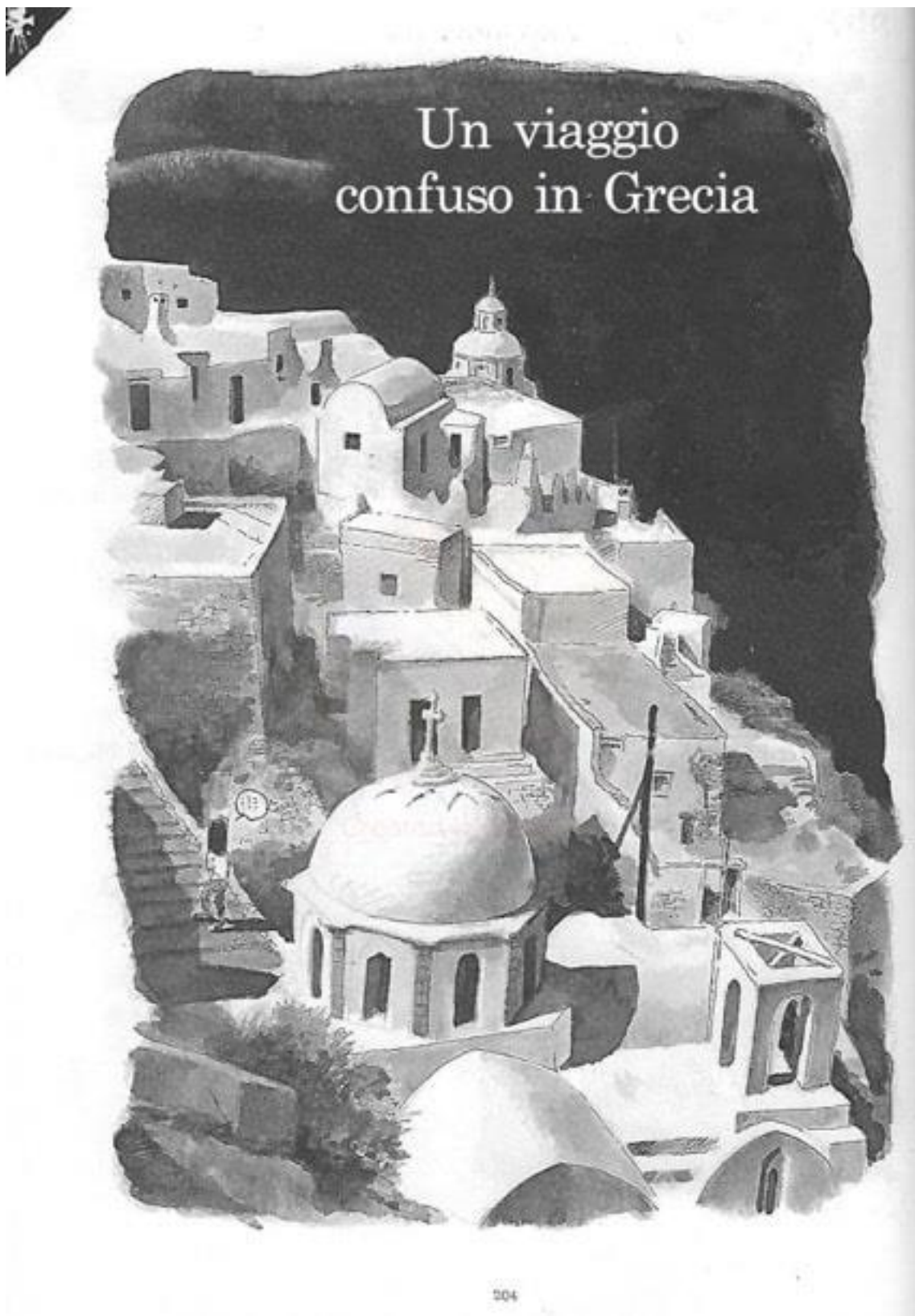
Pochi mesi dopo, lo "Stage Theatre" venne demolito esattamente come nel film,



e riguardare un film con papà mi fece venire in mente la gioia di rimanere nella sala al buio al termine del film quando ero bambino



Da quando sono grande, penso che quella sia stata l'ultima volta in cui io e mio padre andammo insieme al cinema...



Il 6 settembre, con i miei occhiali da sole molto ordinari, partii per la tanto attesa vacanza.



Per molte ragioni inspiegabili, chi andò nella pazza Grecia l'anno prima, decise comunque di tornare nelle "isole dell'Egeo", la località sacra d'Europa.



Mi ricordo che ebbi molti momenti vividi di quella vacanza ...



come ad esempio quando, per imbrogliare uno straniero, gli feci credere che ciò che per noi significa "stupido" in realtà vuol dire "ciao"!



Oppure quando mettemmo canzoni di "Wu Bai" ⁽¹⁴⁵⁾ nei locali divertendoci, ballando e cantando



Comunque... ero un po' nervoso per le 20 ore di volo che mi aspettavano ...

¹⁴⁵ Nota

¹⁴⁵ Cantautore, attore e conduttore televisivo taiwanese.

Prima di partire ricevetti anche "sarcastici auguri" da alcuni amici che non potevano viaggiare con me...

E infatti, l'aria secca dell'aereo mi fece chiudere completamente il naso, e dovetti ricorrere alla pomata che libera le vie nasali. In più, i miei vicini di aereo si spruzzavano dell'acqua minerale oppure si idratavano le labbra con del burro cacao.



come: «Ah! Ma le vacanze sono noiose! Non andare!» oppure: «Devi proprio andare? Ah va bene allora buon viaggio!»

E sotto la persistente insistenza della hostess, ordinai anche la bistecca di pesce, che nessuno voleva prendere... (disgustosa... cavolo!)



Sai che ci saranno sempre situazioni inaspettate quando viaggi da solo, e queste situazioni accadranno sempre prima che tu ti sia svegliato veramente.



Nel primo volo da Vienna alla Grecia ci fu un ritardo...



e appena arrivati in Grecia, avremmo avuto la coincidenza con un volo interno per raggiungere un'altra isola... certo, preoccuparmi non avrebbe di certo aiutato...



Il volo delle 5:40 arrivò alle 5:45 e con esso una marmaglia di gente. Dopo essere caduto in preda al panico per la confusione, prima che facessi domande arrivò una grande quantità di gente facendo irruzione, come se fosse un assalto.

Dopo tutta quella raffica di persone, neanche con la domanda di immigrazione si poteva salire sull'aereo.



Di conseguenza, tutti i passeggeri vennero trattenuti, fino a scoprire che anche il volo per Mykonos stava subendo un ritardo...



(alla fine, Xiao, che possedeva il livello migliore di inglese, riuscì a simpatizzare con gli stranieri, ottenendo il rilascio del visto)

Il tempo passava. Tutti i passeggeri erano stati sbarcati, ma i visti continuavano a ritardare



Alle 6.00 la direzione dell'aeroporto ci disse che l'aereo non era un autobus, quindi non poteva essere utilizzato nello stesso modo ...



gli addetti notando lo "shock generale" decisero di farci accomodare per un po'...



quando ci dissero:



All'ultimo momento, Xiao, con in mano 14 passaporti, si precipitò nella sala d'attesa con un sorriso trionfante e salimmo tutti sull'aereo senza intoppi.



Ci fu una discussione con il personale dell'aeroporto... (una sfida a chi si dimenava di più)

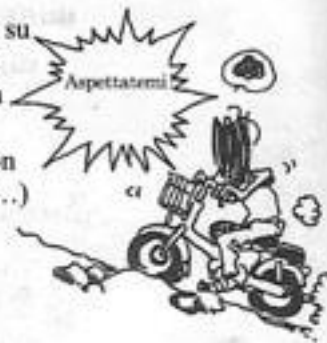
MYKONOS

Dopo questo emozionante viaggio, arrivammo in paradiso verso sera ... "Mykonos",

che non vedevo da due anni, era sempre la stessa...



Gli edifici di un bianco candido, l'acqua blu e tantissimi turisti su moto a noleggio (quando trovi un motorino abbandonato, non puoi lasciarlo lì...)



Le camere dell'hotel erano molto confortevoli, ogni famiglia aveva un balconcino da cui si poteva guardare il mare e rimanerne affascinati...



In realtà, la più grande caratteristica dell'isola di Mykonos non è questa...



Mykonos è infatti un famoso paradiso gay europeo e ha anche 3 spiagge nudiste.



Si dice che il fotografo "Zhang Zhang" un giorno si sia alzato e si sia disteso davanti al Mar Egeo. . .



quando accadde che uno straniero della porta accanto si godesse ugualmente l'aria incantevole sul balcone. . .



e in quel momento, un altro straniero allungò le mani vellutate da dietro per avvolgerlo intorno alla vita. . .



Spesso si possono notare omosessuali per strada con un partner vestiti in modo strano...



Il secondo giorno trovai un vecchio amico che aveva esposto al porto alcune magliette create da lui .



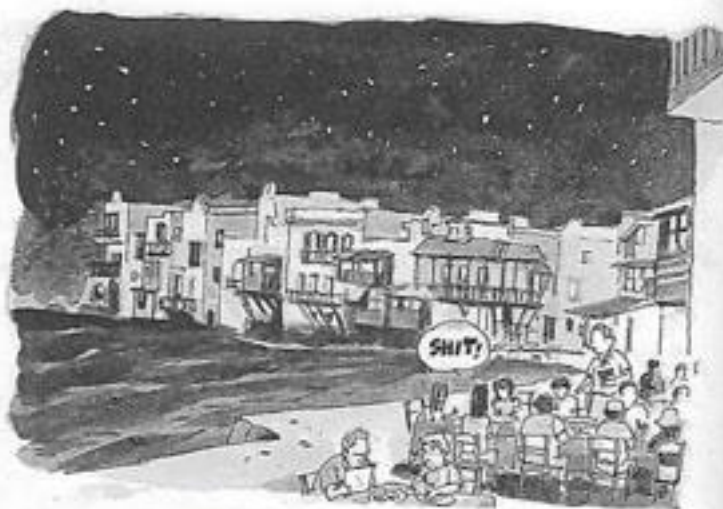
Anche i disegni che aveva abbozzato l'anno prima erano stati messi in esposizione.



Dopo un giro di ricerche, scoprii che avrebbe dovuto disegnare 28 fantasie per magliette in un giorno . . .



Sedersi nel ristorante all'aperto in riva al mare sotto il tramonto di Mykonos, e gustare un ricco pasto a base di pesce, è il desiderio più ambito di questo viaggio. . .



Sicuramente era il mio perché mi ero perso! E in riva al mare era già buio!

Deve essere molto romantico fare una gita in barca sul Mar Egeo. . .



Ma se il viaggio supera gli 8 nodi. . .



la situazione degenera: «Non ho altro con cui coprimi! Tutto quello che posso indossare è sul mio corpo!»

L'itinerario era prendere una barca da Mykonos, attraversare 4 isole e arrivare fino a Santorini.



Sopra i biglietti, in Grecia, non è specificato alcun orario...



spesso ci si chiedeva:

la risposta era:



Un gruppo di persone iniziò a salire sulla barca in modo confusionario; non appena entrai anche io, incontrai subito americani odiosi.



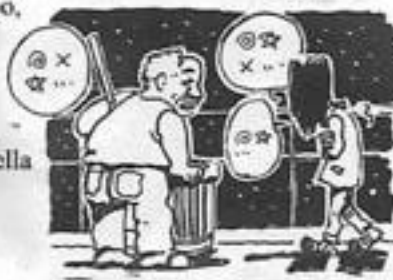
In un primo momento, fummo presi dal "viaggio in barca sul Mar Egeo"



ma dopo 5 ore il sole tramontò e iniziò a fare freschino..



Sette ore dopo, ero esausto, così andai dallo spazzino all'esterno della barca...



e stetti più di un'ora al buio.



SANTORINI



Finalmente alle due, nel cuore della notte, arrivammo a Santorini.

Santorini è un'isola situata a sud, tra l'isola di Mykonos e quella di Creta.

È principalmente montagnosa e collinare, perfetta da girare con un'auto presa a noleggio.



è che puoi vedere il mare da entrambi i lati della strada,

anche se era spesso un:



Il vantaggio maggiore che puoi avere a Santorini noleggiando una macchina,



Nel pomeriggio, incontrammo Lisa e Bobby nell'estremità meridionale dell'isola.



Bobby: buono per il giardinaggio in terreni fangosi, efficacia di combattimento 100%.



Lisa: brava in cucina, efficacia di combattimento 60%

Lisa e Bobby erano una coppia greca molto gentile che gestiva uno snack bar sul Mar Egeo...



Cavolo! Il pesce alla griglia con le polpette aveva un sapore squisito!



Il bello di questo posto, in effetti, è il "profumo di casa".



Anche chi non ci conosceva, non ebbe altra scelta che rispondere con calorosi sorrisi al nostro gruppo di presuntuosi ospiti orientali.



In un'atmosfera così "avvincente", Chen mangiò per tre round di fila, fino a quando il sole non scomparve dietro al Mar Egeo...



Sai cosa?



Dopo più di
200 giorni
bui ...

arrivai qui,
con questa
vista ...



c'era solo
una cosa che
avrei voluto
fare!



Parliamoci
chiaro.



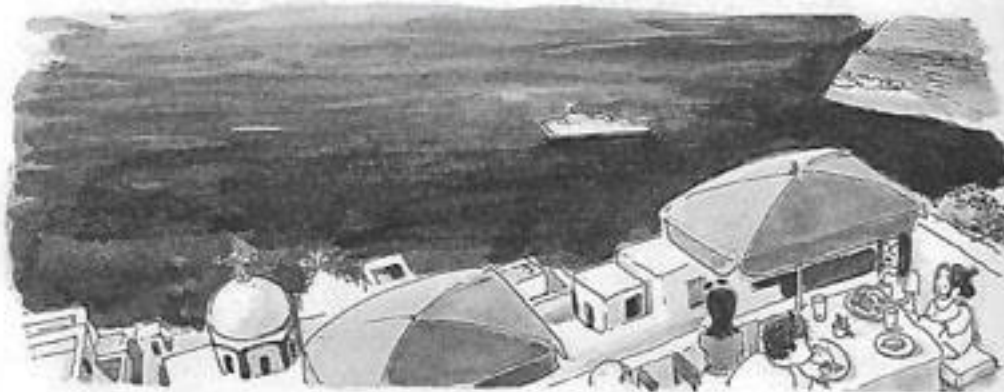
Una buona
visuale sul
Mar Egeo...
un giorno
bellissimo...



Certo, sarebbe
stato ancora
meglio con piatti
deliziosi,



Però pensarci dopo
aver mangiato per
sei giorni pesce alla
griglia...che schifo!



Borse dei regali piene,



pelle abbronzata



e pancia piena di frutti di mare...



Il tempo era buono. A causa dell'estrema stanchezza dei giorni precedenti, sul taxi è apparso una sorta di silenzio "percettivo"...



Arrivammo all'aeroporto all'una e mancavano ancora due ore alla partenza... quando mi accorsi che:

Shit!
La mia cartaccia!

E proprio quando tutti avevano già tirato fuori i passaporti per il check-in:

la risposta fu:

Cavolo!
Dovevi tenerlo a portata di mano!

Non avevo il mio passaporto!





Xiao Ling scopri che il suo portafoglio mancava...

Creammo immediatamente un team d'azione temporaneo,

come se fosse un programma del Morning:



Ora in onda il giornalista della TV cinese Wang Chao

Peiyi si occupava di pubblicità:

Penso scrivere a scherzare!

il seguente programma è offerto da X Company!



Io immortalai l'intero momento facendo da fotoreporter...



mentre Xiao Tongxun, il più razionale, fungeva da mediatore per la comunicazione tra i due...



Si sì, meglio che dica a me...

Successivamente fu confermato che il portafoglio era nel taxi e l'autista promise di consegnarlo all'aeroporto ...



Lo "stato d'animo" di quei due si placò un po'.



Attualmente, pare che Xiao Wei si sia lasciato tutto questo alle spalle...

Dopo 20 minuti, il tassista ci consegnò la borsa e con essa finalmente un buon ricordo della Grecia. . .



Dopo 6 giorni di vacanza, c'era una sensazione di "incompiuto" nel cuore di tutti. . .



Anche se io stavo ancora pensando alla camicia a quadri che avevo lasciato in albergo



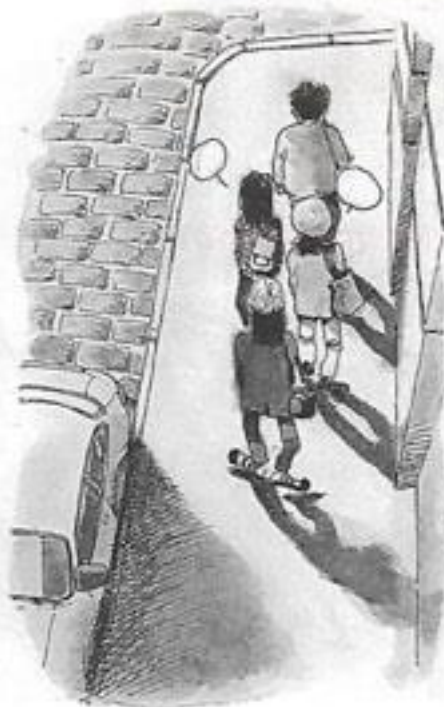
vabè vorrà dire che dovrò tornare di nuovo in Grecia!
Oltre alle sorprese durante il viaggio, comunque rivissi la felicità nel vedere i miei amici stare insieme. . .



Continua...

Autunno a Vienna

Vienna in autunno
si rivela un po'
fresca e ci sono
pochi pedoni per
strada.



Secondo un amico del
posto, che vive in periferia,
Vienna è veramente
affollata se puoi vedere i
passanti prima e dopo lo
shopping, anche al di fuori
della zona turistica.



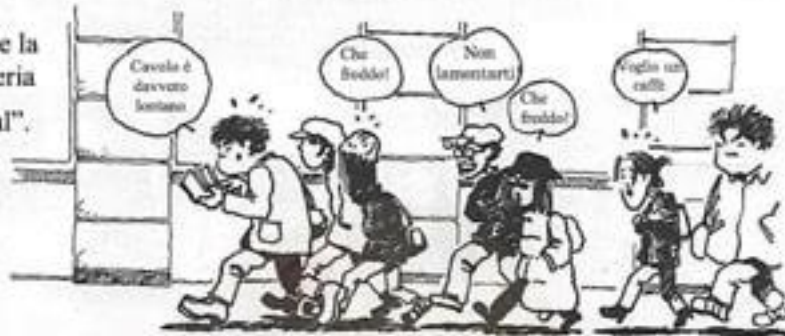
A proposito di Vienna, qui è molto difficile non prestare attenzione al caffè,



ho sentito, infatti, che il miglior caffè in Europa si trovi a Parigi e appunto qui a Vienna,



quindi, appena arrivati, ci precipitammo subito a visitare la famosa caffetteria il "Café Central".
(146)



Tuttavia, spesso era tutto un:

CAFÉ CENTRAL



Questo edificio è enorme...



era stato posizionato un manichino ad un tavolo, la prima volta che lo vidi rimasi scioccato, poi capii che si trattava della statua di un certo scrittore che visitava spesso il caffè. . .



¹⁴⁶ Nota

¹⁴⁶ Tradizionale caffè viennese, sito in Herrengasse, 14, nella Innere Stadt di Vienna.

Fa ceva molto freddo e tutti raggiunsero la massima soddisfazione con questa tazzina di caffè:



Francamente parlando, le strade di Vienna non sono molto diverse da quelle delle altre città europee:

comodi tram, bellissime chiese e un sacco di ristoranti all'aperto.



Poiché non volevamo sprecare la nostra serata, decidemmo di trovare un pub ...



Dopo un'attenta selezione tra migliaia di scelte, scoprii che i posti dove di solito andavano questi stranieri non erano adatti a persone orientali della nostra taglia ...



L'interno del pub era una cantina, e gli ospiti erano molto gentili...



tutti sembravano giovani e con grazia bevevano qualcosa mentre si intossicavano di fumo passivo ascoltando gente sul palco che suonava musica jazz.

Il frontman aveva il temperamento di "Mastroianni"...



Sentii da qualcuno che veniva da New York.



Sul muro del pub c'erano le foto dei musicisti che



suonarono li negli anni.



Molti mecenati abituali intenditori di musica jazz, risposero con calorosi applausi durante i meravigliosi passaggi eseguiti dai musicisti.



Mentre cambiavano strumenti per il prossimo pezzo... (piansi perchè mi ero troppo commosso)



Qualche bicchiere di vino dopo, con una testa leggermente pesante e un'atmosfera così sognante, possono facilmente commuovere le persone



Il giorno successivo presi appuntamento con Zhuang Yi in una certa stazione della metropolitana di Vienna, preparandomi a chiedergli di portarci in campagna a mangiare zampe di maiale tedesche.

La metropolitana si fermò improvvisamente a metà strada,

e ci fecero scendere.



Successivamente scoprimmo che era morto qualcuno,



più precisamente che un uomo era stato investito dalla metropolitana mentre stava entrando in stazione...



C'era davvero molto sangue! E andammo via

Quando la metropolitana venne sospesa, tutte le scale mobili per l'uscita vennero completamente chiuse, rendendo agibile solo una in salita.



Dopo aver incontrato Zhuang Yi, continuammo a cercare queste "zampe di maiale tedesche"



Scendemmo dal treno e aspettammo il turno giusto.

Faceva molto freddo. Dopo aver aspettato per 15 minuti, non riuscivo più a sopportarlo.



Un treno a caso arrivò nella stessa direzione, così salimmo. Comunque, qui i treni sembrano tutti uguali!

Quando, inaspettatamente, il treno tornò indietro:



e dopo essere andati a tentativi per mezza giornata, tornammo alla stazione originale...



Qui a Vienna e ottenni una risposta entusiasta: Qui a Vienna hanno un riguardo particolare verso la campagna... dissi:



Alla fine, tuttavia, raggiungemmo comunque la meta "Wine Factory Village"...



La maggior parte delle persone che vengono qui vogliono gustare le prelibatezze rustiche e vari vini di produzione privata.



La signora dell'osteria ci suggerì uno strano vino ... non male!



È una specie di vino rosso caldo con qualcosa che assomiglia a una bustina di tè. Ha il sapore del tè alla frutta. Ha un buon sapore ...

merda! Che bella associazione!



Ban Xie era ubriaco...



e alla fine, mangiammo "zampe di maiale tedesco"? Ovviamente! Un attimo prima che facesse buio, andammo in una stanza piena di persone straniere. Era un piccolo negozio che serviva deliziosi piedini di maiale, ma mi girava un po' la testa...



"Pasticceria De Meer": se ami i dolci, questo negozio centenario sarà il tuo motivo per venire a Vienna. Ci sono centinaia di pasticcini tra cui scegliere.



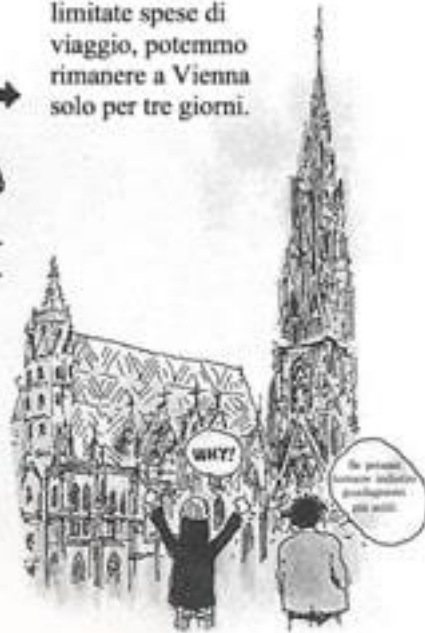
Hanno un sapore dolce ma non grasso. Si sciolgono in bocca ...è quasi commovente!



A fronte di
deliziosi
dessert,
consiglio di
tornare dopo
cena.



A causa delle
limitate spese di
viaggio, potremmo
rimanere a Vienna
solo per tre giorni.



Mi piace
molto l'odore
dei
ristoranti...



ottimo anche il dolce
dopo i pasti...

Anche se nessun
viaggio può
essere perfetto
in tutto.
Come per le foto,
era tutto un:



Ritornammo
alla grigia
Taipei con il
doppio dei
"bagagli".



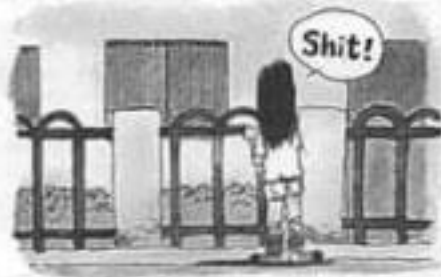
Tuttavia, l'essenza del
viaggiare, non è forse
ottenere esperienze
speciali oltre la vita
ordinaria attraverso il
consumo?



L'aria, se
comunque
inquinata, trattiene
tanti dolci ricordi.

Sospensione dell'attività

La caffetteria che più frequento è temporaneamente chiusa...



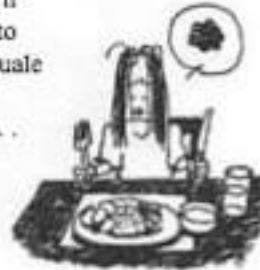
Ho sentito che il motivo della chiusura non è niente di grave.



Il motivo per cui mi piace questo locale non è per suo colore unico...



non per il pacchetto pasti uguale ogni giorno...



e il proprietario non è molto loquace, fa davvero paura.



Anche la musica è un po' strana...



Tuttavia, c'è un punto molto importante...



Fa spesso cadere le cose...



oppure si dimentica di portarti la bevanda che avevi ordinato esclamando:



Comunque, finché penso che sia un posto dove star bene e lontano da tutti, ci coero, naturalmente!



Sembra che oltre a "frequentare" i miei amici, io sia diventato un buon amico del proprietario.



Vengo spesso qui per comprare musica particolare



(Nota per chi entra in questo locale: c'è un piccolo negozio di dischi).

Ora il locale è temporaneamente chiuso e all'improvviso ci sono così tanti posti in cui decidere di andare...



Ma non importa cosa io scelga, mi mancano comunque i vecchi posti in cui andavo spesso...



Ultimamente il mio amico mi chiede sempre:



Mi mancano i momenti in cui ascoltavo musica strana in posti affollati, con quella sensazione e calda e il proprietario e la moglie che chiamano i clienti...



Un cane senza speranza



Quando stavo tornando a casa quel giorno, sentii dei rumori familiari dietro di me...



quando lo vidi, gli feci capire di non seguirmi ma lui mi venne comunque incontro...

Faceva molto freddo e il viaggio verso casa era ancora lungo, così ci giocai per qualche minuto...



Mi vennero in mente i giorni con Milka ...



e andai al furgoncino dei cani smarriti per vedere se c'era qualche traccia di quello stupido cane ...



Pensai che un cane così stupido non poteva che essere già stato preso da qualcuno di gentile e ricco ...



Ricordo di essere tornato a casa una volta ...



e scoprii che aveva mangiato un mucchietto di sabbia, stendendola poi tutta per terra ...



Un'altra volta ancora aveva mangiato delle candele!



Ed evacuava pezzi di candela ovunque!



Cavolo!

Non è possibile!

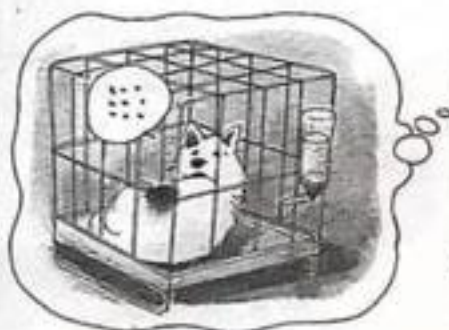
E' tutto scottola quitta.



anche se sono passati
già due anni da
quando è andato via,
a volte penso ancora
alle cose buffe che
faceva...



non posso fare a
meno di pensarci
quando vedo un
cane simile ...



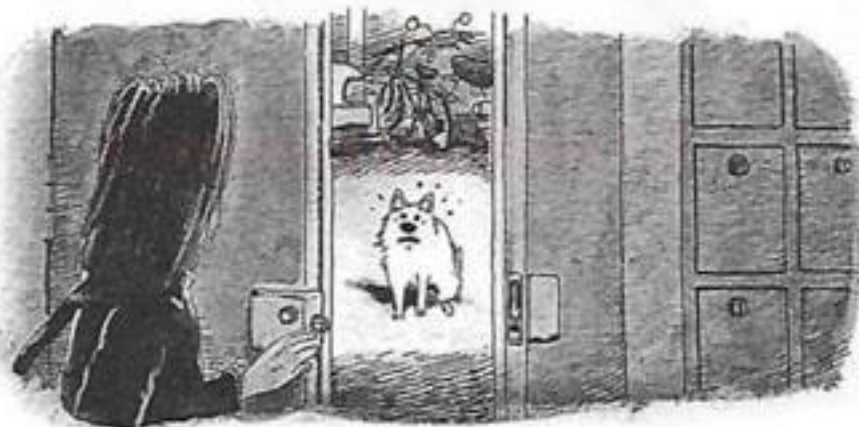
Ora non posso
permettermene un
altro ...



e ho sentito
che
recentemente
i cani randagi
vengono
uccisi in
modo molto
cruale.



Alla fine,
dovetti correre
a casa
velocemente
...



MINI: un amore predestinato

Una volta possedevo una Mini...



il modo in cui la ottenni fu del tutto accidentale.



La mia ragazza non aveva la patente, e tra l'altro i numeri sulla targa combaciavano con la data del suo compleanno! Era destino!



le dissi:

Hai notato la targa?!

Si esatto! La ragione è proprio così sciocca!



in effetti:

All'inizio la presi come una specie di responsabilità da uomo. Avevo sentito dire che guidare un'auto del genere doveva costare molta energia e denaro per la riparazione,

Inizialmente, la sensazione di guidare era molto confortevole.



Era una mini di un bianco puro, aveva solo qualche macchia qua e là. La manutenzione era abbastanza buona



e la guida su strada attirava sempre l'attenzione della gente.



Era facile da parcheggiare.



Così, pochi anni dopo aver preso la patente, iniziai ad entrare nel mondo delle auto.



a volte dicevo:



Quando i miei genitori venivano a Taipei, andavo sempre a prenderli io. «Fa un po' caldo qui!» dicevano anche loro.



Quell'estate, le temperature di Taipei batterono il record, e guidare un'auto in quelle strade non fu il massimo...



Il forte temporale pomeridiano peggiorò la situazione... fu un continuo:



Spesso cercavo qualcuno che mi riparasse le piccole cose, ma la situazione non migliorava.



Se non mi fossi sbrigato a cambiare le cose vecchie, la situazione si sarebbe aggravata,

così decisi di spendere un sacco di soldi per andare in carrozzeria per la revisione, la verniciatura e per riparare l'interscambio impermeabile.



Pochi giorni dopo, tornammo a prendere la "nuova" Mini.

Oltre al bianco nuovo di zecca e al telaio macchiato di colla termo fusibile,



la porta sinistra era più difficile da chiudere. . .



mancavano i fari...un cerchione?



Non sapevo davvero se entrare in carrozzeria l'avesse migliorata o danneggiata.

Anche un tergicristallo era stato tolto! Uffa. .



Una volta andai a vedere un film a Ximending ⁽¹⁴⁷⁾ e parcheggiai nel vicino parcheggio di Emei.



Quel pomeriggio, ci sarebbe stata la prima di "Jurassic Park 2." Ci mettemmo in fila per 5 ore per quel film dove i dinosauri possono mangiare le persone sul grande schermo.



A mezzanotte uscimmo dal cinema, e nel parcheggio era rimasta solo un'altra auto oltre alla nostra.

La ruota anteriore sinistra era sgonfia, e noi non eravamo in grado di ripararla e di usare quegli attrezzi.



Non volevamo lasciarla lì nel cuore della notte, così la portammo nel posto più vicino per chiedere un aiuto.



¹⁴⁷ Nota

¹⁴⁷ Quartiere dello shopping nel distretto di Wanhua a Taipei, Taiwan.

Il proprietario della carrozzeria notò molte altre cose da riparare, e rimase parecchio infastidito dal modo "alla bandito di Taiwan" con cui la macchina era stata aggiustata, esclamando insieme al suo socio:



(non faceva di certo il tifo per me)



Infine, chiedemmo solo di gonfiare le gomme per riuscire a tornare a casa, ma loro replicarono:

Sulla via del ritorno, continuai a guidare con prudenza. . .



Credetti di non essere abbastanza maturo per possedere una macchina. . .

la mia ragazza mi disse:



Eravamo probabilmente al secondo semaforo rosso,



quando la macchina partì rumorosamente, e vedemmo la ruota anteriore sinistra che si muoveva davanti a noi.



La ruota passò davanti a un gruppo di persone che stava cenando. . .



alle 2 in punto della notte. La Mini priva di una ruota, era in mezzo all'incrocio di Ximending e attirava molte persone.



Più di un'ora dopo, salimmo sul carro attrezzi e tomammo a casa: erano quasi le 05:00. .



Successivamente, mentre andavo ad una riunione, misi una piccola pompa sulla macchina. . .



e in più la lavai. Lavare la macchina più diligentemente può aiutare...



le vecchie macchine non resistono molto all'impatto del tempo meteorologico.



A causa del vecchio circuito, il tergicristallo spesso si fermava sotto la pioggia battente



e i fari spesso si spegnevano.



Insieme al boicottaggio fatto dai miei vicini che passavano in vie strette rigando la macchina,

quella che si era rivelata fino ad ora un'auto da batticuore, diventò presto fonte di tristezza.



Ci stavamo giusto godendo i giorni con la nostra auto, quando ricevemmo un fulmine a ciel sereno.

Non sapevo che l'auto dovesse andare a fare la revisione (ogni anno) e quindi la circolazione venne sospesa.



La Mini rimase a lungo all'inizio del vicolo. A causa di problemi di organizzazione, nessuno fece nulla.



Le condizioni dell'auto stavano peggiorando sempre di più, anche il montante anteriore stava cominciando a corrodersi ...



così mi venne in mente Liu Zhengquan, un famoso fotografo che amava le auto d'epoca.



Con la sua chiave in ferro riusciva a far rinascere ogni auto...



In fin dei conti era la cosa migliore per la Mini!

Dopo averci pensato su, abbiamo deciso di darla a lui...



Sogno cinematografico



All'inizio, guardare un film era come un rito.



In quei giorni in cui non avevamo la capacità finanziaria per scegliere di andare a vedere i film da soli, potevamo andare al cinema solo quando papà aveva un capriccio e decideva di andare, quindi, usavamo tutti i tipi di trucchi e strategie possibili.



A quel tempo guardare un film era sempre accompagnato da una ricca cena e da una lunga passeggiata per portare la mamma a fare shopping.



Ma, finché puoi guardare un film ingrandito più volte nel buio della sala cinematografica, qualunque film sullo schermo è meraviglioso ...

e le scene ci rimanevano profondamente e impresse nelle nostre piccole teste.



Spesso disegnavo subito quelle che mi avevano colpito di più, per paura di dimenticarmele una volta tornato a casa; i miei disegni,



infatti, erano pieni di sangue e violenza, raffiguravano ciò che mi rimaneva del film.



Con le scuole medie iniziai ad andare al cinema da solo.



Ogni fine settimana, infatti, io e il mio gruppo di amici compravamo un biglietto per il cinema, ed era sempre:



Probabilmente è stato in quel periodo in cui sono entrato in contatto con i film di Hong Kong! Ricordo che, a quel tempo, Jackie Chan stava ancora interpretando "Master Long" e "Lucky Stars" e

Sammo Hung (148) stava appena iniziando a girare la serie di film sugli zombie "Spooky Encounters".

A quel tempo, le case cinematografiche di Hong Kong producevano principalmente film comici, come le splendide arti marziali dello Studio Shaw (149) e il vecchio dal naso rosso che insegnava kung fu della Golden Harvest film (150).



Ricordo che una volta, quando avevo appena finito un mio esame, andai al cinema per vedere "Rocky Mountain".



C'era soltanto una persona in sala quel giorno! Tutta la sala era per me, tanto che mi dimenticai dei miei brutti voti!

A quel tempo, Sylvester Stallone stava creando la sua immagine principalmente attraverso i suoi grandi muscoli



e Roger Moore (29) stava ancora lavorando al suo 007.



¹⁴⁸ Nota

¹⁴⁹ Nota

¹⁵⁰ Nota

¹⁵¹ Nota

¹⁴⁸ Regista, attore e artista marziale hongkonghese.

¹⁴⁹ La più grande compagnia di produzione cinematografica di Hong Kong.

¹⁵⁰ Produttore di film e distributore con sede ad Hong Kong. È stata la prima casa produttrice di film cinesi ad avere pieno successo anche nel mercato occidentale.

¹⁵¹ Attore britannico, noto per la partecipazione alle serie televisive *Ivanhoe*, *Il Santo* e *Attenti a quei due*, nonché per essere stato il terzo interprete, dopo Sean Connery e George Lazenby, di James Bond nella serie ufficiale.

In quel periodo, eravamo un gruppo di ragazzi che amava anche i cartoni animati e spesso studiava gli effetti speciali all'interno di essi.

Stavamo lì, in quel momento storico, un mercoledì pomeriggio dopo le lezioni,



in una stanzetta in uno sporco appartamento di Taizhong,



scoprendo cose attraverso canali speciali.



A quel tempo "E.T l'extraterrestre" stava raggiungendo la fama nazionale. (Ps. A Taiwan venne trasmesso 6 mesi dopo)



Dopo averlo visto al cinema, lo riguardai altre 12 volte, e ho sempre pianto nella scena dell'addio...com'era goffo E.T!



A quel tempo organizzarono una scenografia da sogno! Anche io volevo volare con loro!

Nell'anno in cui uscì il terzo episodio di "Guerre Stellari-Il ritorno dello Jedi", fui ammesso al "Fuxing Business Exchange" di Taipei.



A quel tempo, oltre a ricevere una rigorosa formazione, usavo il fine settimana per fare due chiacchiere con gli amici e guardare film.



e guardavo spesso i film in TV.



Quello fu l'anno cui Chow Yun-fat ⁽¹⁵²⁾ fece la sua grande mossa nel film di John Woo ⁽¹⁵³⁾ "A better tomorrow".



200

¹⁵² Nota

¹⁵³ Nota

¹⁵² Attore e fotografo hongkonghese.

¹⁵³ Regista e sceneggiatore cinese, celebre per la regia di film d'azione.

A quel tempo, la tendenza dei sequel dei film americani non era così marcata, e c'erano molti successi di intrattenimento sorprendenti.

Per ottenere la possibilità di vederne qualcuno, dovevi fare la fila all'ingresso del cinema prima che iniziasse il film, e i film più celebri venivano riprodotti in più turni.



A proposito di questo, c'è altro da dire... Non è così semplice guardare un film!



Per "Super Shadow", dovevi avere i seguenti punti di forza...

1. Super forti qualifiche di gossip.



Familiarità con le qualifiche settimanali di nuovi film, la situazione cinematografica, l'ora dello spettacolo e la situazione al botteghino nazionale ed estero...



2. Scegliere l'ora in cui guardare il film facendo attenzione ad evitare l'affollamento

Di solito è più facile prendere i biglietti la domenica mattina, il lunedì mattina o durante la settimana a mezzanotte



3. Memorizzare i posti di ogni cinema



e poi finiva che:

4:
Capacità di identificare i bovini (da cui stare alla larga)



Le persone guarderanno fino a 4 film in un giorno.



Io ho raccolto un totale di 154 biglietti per un anno intero, più l'abitudine di guardare videocassette, magari arrivando a guardare più di 300 film all'anno.

5: Se vuoi vedere più film in un giorno, occorre pianificare l'ordine dei film e le condizioni del traffico nei cinema.



Comunque, probabilmente raggiunsi l'apice quando andavo al liceo. In quegli anni mi immaginavo i film nella mia testa,



principalmente i film più popolari come "The outsiders" di Francis Ford Coppola ⁽¹⁵⁴⁾ o i film di Walter Hill ⁽¹⁵⁵⁾ e tanti altri...



Dopo essermi arruolato nelle forze armate del paese,



fortunatamente mi spostarono a "soldato volontario"

¹⁵⁴ Nota

¹⁵⁵ Nota

¹⁵⁴ Regista, sceneggiatore e produttore cinematografico statunitense. È considerato uno dei maggiori cineasti della storia del cinema.

¹⁵⁵ Regista e sceneggiatore statunitense. ha diretto film cult come I guerrieri della notte, 48 ore, Johnny il bello, Driver l'impredicabile e Strade di fuoco.

Spesso si può usufruire di molti privilegi "spregevoli"

Quando mi urlavano:



e sgattaiolavo fuori per vedere un film o immergermi nell'allora popolare MTV



Forse era diventato troppo per me vedere nuovi film ...



così, cercando di scavare costantemente nuovi tesori, entrai gradualmente in contatto con la parte più difficile della storia del cinema.



Precisamente con la rabbia di Alan Parker



ALAN PARKER (156)

con la paranoia di Stanley Kubrick



STANLEY KUBRICK (157)

la natura selvaggia di Scorsese



MARTIN SCORSESE (158)



ANDREI TARKOVSKI

la poesia di Andrei Tarkovski (159)



e molti altri maestri del cinema interessanti come Wim Wenders (160) e Fellini (161)

- ¹⁵⁶ Nota
¹⁵⁷ Nota
¹⁵⁸ Nota
¹⁵⁹ Nota
¹⁶⁰ Nota
¹⁶¹ Nota

¹⁵⁶ Regista, sceneggiatore, produttore cinematografico, scrittore e attore britannico, famoso per aver diretto i film Saranno famosi e Fuga di mezzanotte.

¹⁵⁷ Regista, sceneggiatore e produttore cinematografico statunitense naturalizzato britannico. Considerato uno dei più grandi cineasti della storia del cinema, è stato anche direttore della fotografia, montatore, scenografo, creatore di effetti speciali, scrittore e fotografo.

¹⁵⁸ Regista, sceneggiatore e produttore cinematografico statunitense con cittadinanza italiana. Esponente della New Hollywood, è considerato uno dei maggiori e più importanti registi della storia del cinema.

¹⁵⁹ Regista, sceneggiatore, montatore, scrittore e critico cinematografico sovietico.

¹⁶⁰ Regista, sceneggiatore e produttore cinematografico tedesco.

¹⁶¹ Regista, sceneggiatore, fumettista, attore e scrittore italiano. Considerato uno dei maggiori registi della storia del cinema.

Quando ero da solo, leggevo spesso libri relativi ai film rappresentativi dell'anno (più tardi, sentii che anche al dipartimento cinematografico studiavano queste cose).

Dopo aver lasciato l'esercito, entrai accidentalmente nel mondo delle riprese cinematografiche...



Li scoprii che ciò che era dietro quel grande schermo affascinante, non era altro che uno studio confusionario pieno di persone con cui interagire ogni giorno.



Ad essere onesti, già dal secondo giorno sarei voluto scappare.



In seguito, però, è stato bello vedere come le influenze straniere di libri e famosi personaggi sono nate all'interno di Taiwan.



A quel tempo, Bruce Willis ⁽¹⁶²⁾ rinunciava a "A Doppia Faccia" ⁽¹⁶³⁾ e si travestiva da detective in "Trappola Di Cristallo" ⁽¹⁶⁴⁾



Arnold ⁽¹⁶⁵⁾ andò oltre, ad ogni film di James Cameron dava la dimostrazione di fare un certo effetto in "Terminator".



Inoltre, "Alien" ⁽¹⁶⁶⁾ diventò il film di fantascienza più atteso dopo "Star Wars" ...



Dopo due anni, ebbi la posizione di regista in uno strano modo... C'era molta pressione all'inizio delle riprese ...



oltre ai clienti dell'agenzia pubblicitaria che dovevo affrontare sul posto di lavoro ...



c'era un intero gruppo di dispositivi della luce e altri partner interattivi.



La cosa più importante era mettere lo spirito della sceneggiatura nel film, sotto l'attento occhio di tutti.



¹⁶² Nota

¹⁶³ Nota

¹⁶⁴ Nota

¹⁶⁵ Nota

¹⁶⁶ Nota

¹⁶² Attore, produttore cinematografico, musicista e doppiatore statunitense.

¹⁶³ Film di Riccardo Freda del 1969.

¹⁶⁴ Film del 1988 diretto da John McTiernan.

¹⁶⁵ Arnold Schwarzenegger.

¹⁶⁶ Film del 1979 diretto da Ridley Scott. Il film è capostipite di una fortunata serie di pellicole e fumetti.

Per un periodo, spesso non riuscivo a dormire, in preda all'ansia per le riprese del giorno dopo.



Nel corso del tempo, i miei colleghi diventarono gradualmente familiari.



Ricevevo molto aiuto e suggerimenti da loro.



E i miei predecessori mi incoraggiava no allo stesso modo.



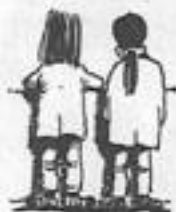
In realtà, ora che sono in questo settore,



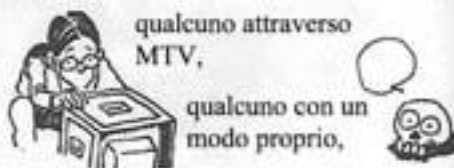
mi rendo conto che ci vogliono molti sforzi e comunicazione da parte delle persone per rendere un film al meglio.



A volte, quando parlo con i miei amici, trovo che,



sebbene i registi di Taiwan non abbiano un buon reddito, ci sono ancora nuove generazioni che portano avanti i loro obiettivi con veri e propri "sogni cinematografici"



ma questi "semi disoccupati" aspettano costantemente l'opportunità di partecipare in un film.

Negli ultimi anni, l'originalità dei film di Hollywood sembra essere molto inferiore rispetto a prima.



Ogni anno, oltre al sequel di routine per mantenere in vista chi di interesse, ci sono poche sorprese.



in effetti, la mia idea è molto semplice ora: nella mia vita, girerò alcuni dei miei film preferiti,

Ah! Non sapevo pensassi di fare un film!

Sembra che mi stia avvicinando al mio sogno d'infanzia ...



andrò al cinema quando sarò libero,



Ascolterò musica nei bar e rivivrò la sensazione di stupore davanti al grande schermo, proprio come quando ero bambino.



facendomi pervadere dall'odore familiare di aria condizionata nella stanza



Forse il giorno in cui potrò partecipare a uno dei miei film preferiti arriverà! E allora sarà destino.



Forza e coraggio! A tutti i miei amici, che portano con sé un sogno cinematografico

FIN

CAPITOLO III: Commento traduttologico

3.1 La traduzione: considerazioni preliminari

Che cosa vuol dire tradurre?

Tradurre per iscritto, in greco antico, si dice *metafero* (trasportare), *metafrazo* (parafrasare, tradurre) e *metagrafo* (trascrivere, tradurre). (Osimo 2018, p.1)

Per rispondere a questa domanda in modo più completo, vorrei trascrivere anche la definizione generale formulata dalla European Translation Platform, il 19 ottobre 1998:

Tradurre è la trasposizione di un messaggio scritto in una lingua di partenza in un messaggio scritto nella lingua di arrivo. Possiamo dunque definire la traduzione come il processo che trasforma un testo, detto anche “prototesto”, in un altro testo, detto “metatesto”, generalmente mediante l’uso di una lingua diversa da quella in cui il testo originale è stato scritto e per interagire con una cultura diversa da quella nella quale è stato prodotto.¹⁶⁷

Principalmente, la traduzione può corrispondere ad un processo di formulazione linguistica durante il quale il traduttore, grazie a una serie di operazioni dette *code switching*, riproduce in una lingua di arrivo un messaggio prodotto da un emittente nella lingua di partenza, rendendolo così accessibile al ricevente nella lingua di arrivo.¹⁶⁸

La certezza della resa del significato tradotto, mantenendo una certa fedeltà al testo di origine, si raggiungerà solamente con un adattamento del significante, anche a costo di mutarne i suoi contorni, alla sensibilità del pubblico di arrivo, ovvero il destinatario del testo in traduzione.¹⁶⁹

Il conseguimento di tale obiettivo, comunque, passa inevitabilmente attraverso il rispetto di determinati aspetti della cultura di partenza e il conseguente loro inserimento nel contesto culturale di arrivo, affinché chiunque si interessi al testo tradotto, non avverta l’imposizione di una cultura che potrebbe risultargli completamente estranea.

Mona Baker sostiene:

The text cannot be considered as a static specimen of language (an idea still dominant in practical translation classes), but essentially as the verbalized expression of an author’s intention as understood by the translator as reader, who then recreates this whole for another readership in another culture.¹⁷⁰

¹⁶⁷ Bertazzoli, Raffella, *La traduzione: teorie e metodi*, Carrocci, Roma, 2015, p.22.

¹⁶⁸ Rega, Lorenza, *La traduzione letteraria: aspetti e problemi*, Utet Università, Torino, 2001, p.13.

¹⁶⁹ Faini, Paola, *Tradurre, manuale teorico e pratico*, Carocci, Roma, 2008, p.14.

¹⁷⁰ Mona, Baker, *In Other Words. A Coursebook on Translation*, London/New York, Routledge, 2011, p.217.

Il traduttore, infatti, deve comprendere il significato del testo originale e renderlo nella sua interezza, senza modifiche e conformandosi alle regole di chiarezza, accessibilità e genuinità.¹⁷¹

Secondo Umberto Eco, tradurre è “dire la stessa cosa in un'altra lingua”. (Eco 2003, p.9). Lui stesso, ad ogni modo, ritiene che l'uomo abbia numerosi problemi nello stabilire cosa significhi questa frase, a causa di tutte quelle definizioni che prendono il nome di parafrasi, riformulazione o spiegazione.

Conoscere una lingua straniera, infatti, non vuol dire soltanto conoscere il significato di una serie di termini e avere la capacità di esprimerli nella propria lingua madre, o viceversa. Conoscere una lingua straniera vuol dire anche porsi delle domande, informarsi sul perché di quelle parole, oppure vivere quella lingua, facendo esperienza di tutto ciò che la circonda e che la rinnova continuamente, come le tradizioni, le abitudini, la mentalità, le credenze e i costumi di un popolo che caratterizzano quella determinata lingua, rendendola tale.

Esistono, tuttavia, innumerevoli definizioni formulate da vari studiosi nel mondo, pertanto, non è possibile trarre, dall'unione di tutte queste spiegazioni, un unico enunciato.

Per il mio elaborato, ho scelto la traduzione di un genere forse non molto comune per una tesi, ma molto presente all'interno della società, che al giorno d'oggi gode di grande fama e possiede un vasto pubblico di lettori: un fumetto.

Hayman e Pratt propongono la seguente definizione di fumetto:

X is a comic if x is a sequence of discrete, juxtaposed pictures that comprise a narrative, either in their own right or when combined with text.¹⁷²

Trattandosi di un fumetto, è necessario considerare una caratteristica fondamentale di questo genere, ovvero, l'integrazione tra fattore visivo e fattore verbale.

Come espone Valerio Rota, il testo e le immagini sono talmente intrecciati e dipendenti uno dall'altro, che è impossibile separarli, o tantomeno distinguerli. Non può esserci, quindi, una netta separazione da elementi simbolici, come il testo, ed elementi iconici,

¹⁷¹ Robinson, Douglas, *Becoming a Translator. An accelerated Course*, London/New York, Routledge, 1997, p.81

¹⁷² Hayman, Greg e Pratt, Henry John, *What Are Comics?* in David Goldblatt e Lee B. Brown, *Aesthetics: A Reader*, Upper Saddle River N.J., Pearson Prentice Hall, Pearson Prentice Hall, 2005, p. 419-421.

ovvero le immagini.¹⁷³

Come sostengono nuovamente Hayman e Pratt:

In comics, the visual images are distinct, (paradigmatically side-by-side), and laid out in a way such that they could conceivably be seen all at once. Between each pictorial image is a perceptible space; we'll call this the gutter.¹⁷⁴

Compito del traduttore di fumetti è saper riprodurre l'indissolubilità di tale legame. Un traduttore saprà che le immagini sono parte integrante del testo ma, allo stesso tempo, sono anche la parte di esso che non viene tradotta. In casi specifici, le immagini sono quella parte di testo che funge da filo conduttore alla lettura, rappresentando ciò che è precedentemente scritto.

È importante, però, sottolineare che i fumetti sono principalmente testi visivi che possono o meno includere una componente verbale, e che nella loro traduzione, l'interpretazione interlinguistica chiamata "traduzione vera e propria" avviene nel contesto dell'interpretazione visiva.

Le parole, d'altra parte, non hanno solo un significato puramente verbale, ma sono anche caratterizzate da una forza visiva, fisica e una sostanza grafica, come forme, colori o layout che le rendono "parte dell'immagine".¹⁷⁵

All'interno di una traduzione di fumetti in un'altra lingua è come se le parole venissero inserite in un'altra cultura visiva. I fumetti pubblicati in altre lingue, inoltre, possono subire una serie di modifiche, che coinvolgono il sistema di interpretazione di altri segni, non solo la traduzione naturale tra due lingue.¹⁷⁶

Attraverso un'attenta ricerca ed una successiva riflessione, ho notato che anche la lettura di questo genere può quasi definirsi "anomala": l'occhio, infatti, salta da una posizione all'altra senza continuità e tali salti prendono il nome di saccadi. Nell'intervallo tra due saccadi, l'occhio resta praticamente immobile, ed è durante queste pause, chiamate fissazioni, che viene acquisita un'informazione. Il tipo di movimento e la durata delle pause sono determinate dalla difficoltà di comprensione di determinate parole e da altre

¹⁷³ Rota, Valerio, *Aspects of Adaptation the Translation of Comics Formats*, a cura di Federico Zanettin, Comics in Translation, London/New York, Routledge, p.80.

¹⁷⁴ Hayman, Greg e Pratt, Henry John, *What Are Comics?* in David Goldblatt e Lee B. Brown, *Aesthetics: A Reader*, Upper Saddle River N.J., Pearson Prentice Hall, Pearson Prentice Hall, 2005, p. 422-424.

¹⁷⁵ Zanettin, Federico, *Comics in Translation*, Università di Perugia, Routledge, New York, 2014, p. 13.

¹⁷⁶ Rota, Valerio, *Aspects of Adaptation the Translation of Comics Formats*, a cura di Federico Zanettin, Comics in Translation, London/New York, Routledge, p.12.

difficoltà come la lettura di un testo in una lingua diversa da quella madre.¹⁷⁷

Il mio obiettivo principale è, quindi, attraverso la mia strategia traduttiva, rendere la mia traduzione il più completa possibile, tenendo conto di tutti i fattori linguistici e culturali, per raggiungere un risultato esauriente e soddisfacente e mantenere, soprattutto, il ritmo di lettura appartenente al fumetto, senza dubbio diverso rispetto a quello di un qualsiasi altro genere.

Le riflessioni pratiche e le soluzioni traduttive adottate verranno descritte nei paragrafi successivi.

3.2 Tipologia testuale

Prima di parlare della tipologia testuale del mio elaborato, è opportuno aprire una piccola parentesi sulle varie tipologie di testo. Umberto Eco, infatti, ne individua principalmente due: testo aperto e testo chiuso.

Un testo chiuso non è destinato a una molteplicità d'interpretazioni, bensì, è uno scritto per cui il lettore modello conosce già il metodo di utilizzo. Il traduttore, quindi, mette in atto una strategia comunicativa elementare, con il semplice scopo di trasmettere informazioni precise a chi legge. Un esempio di testo chiuso può essere un manuale d'istruzioni, un orario ferroviario o un elenco telefonico.

Al contrario, all'interno di un testo aperto, il lettore non si presenta come fruitore passivo, ma avviene un continuo susseguirsi di interpretazioni e verifiche, sulla base delle competenze del lettore e delle sue capacità.¹⁷⁸

Per Basil Hatim e Ian Mason, ogni testo è la realizzazione concreta di un tipo ideale al quale è sotteso. Ogni testo, viene assegnato a uno di tre macrotipi testuali, ovvero, esposizione, argomentazione e istruzione. Questi due studiosi sostengono, inoltre, che la figura del traduttore debba essere centrale nella traduzione, e che lui debba avere le competenze necessarie per mettere in relazione le caratteristiche del testo di partenza, trasmettendole al destinatario in un contesto sociale diverso.¹⁷⁹

Il testo di partenza della mia tesi, o prototesto, è un fumetto scritto e disegnato da Sean Chuang 莊永新, un fumettista taiwanese nato nel 1968.

Guanggao ren shouji 廣告人手記 (Appunti di un grafico pubblicitario) o in inglese *Film*

¹⁷⁷ Tosti, Andrea, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Tunuè editore, Roma, 2016, p. 549-550.

¹⁷⁸ Osimo, Bruno, *Manuale del traduttore* Hoepli, Milano, 2018, p.53.

¹⁷⁹ Hatim, Basil. e Munday, Jeremy, *Translation. An Advanced Resource Book*, London/New York, Routledge, 2004, p.80.

Maker's Notes, è un fumetto che narra principalmente le avventure dell'autore durante la sua vita, dall'infanzia fino all'età adulta. Questo testo è carico di aneddoti, spesso umoristici, riguardo le esperienze che Sean Chuang ha avuto durante svariati momenti della sua vita, come viaggi, esperienze lavorative e il rapporto con amici e familiari.

Il testo da me presentato, essendo un fumetto, può corrispondere alla definizione di testo aperto, un testo decisamente non vincolante in cui il lettore non è un semplice fruitore passivo, ma può e deve attingere alla sua personale capacità interpretativa. Spesso l'emittente cerca di indurre il destinatario ad adottare un determinato comportamento, con numerose frasi che spronano il lettore. È come se il protagonista desse dei consigli a chi sta leggendo, soprattutto nei capitoli riguardanti il viaggio, dove possiamo notare frequentemente frasi come: “nel caso venissi a visitare questo paese, dovrai assolutamente andare...”

Il carattere di questo testo è sia narrativo che descrittivo. Narrativo, in quanto prevede l'esposizione di varie sequenze di azioni o eventi che si intrecciano tra loro andando a creare una trama, descrittivo poiché spesso vengono descritte situazioni, luoghi e personaggi, in modo che il lettore possa avere un quadro ampio di ciò che sta succedendo.

È necessario, tuttavia, soffermarsi sull'aspetto cardine del fumetto: il legame tra immagini e testo.

Nadine Celotti presenta la seguente definizione di fumetto:

Comics are a narrative space where both pictures and words convey meaning and jointly create a story, with the translator “reading” the meaning of the pictorial elements and their different relationship with the verbal messages.¹⁸⁰

La narrazione di questo genere, quindi, è il risultato della successione dei vuoti tra un'immagine e l'altra, che il lettore dovrà riempire con la propria immaginazione, le aspettative e la conoscenza del mondo che possiede. È necessario avere, quindi, la capacità di saper unire gli elementi narrativi e grafici per riuscire a delineare una lettura equilibrata, che si possa seguire in modo fluido e lineare.

Essendo un testo diverso da un romanzo o da un qualsiasi altro genere, necessita un approccio di traduzione diverso e più focalizzato sull'unione di testo e immagini in modo bilanciato, in modo che il lettore possa facilmente seguire il filo narrativo.

Esiste una serie di contrapposizioni tra la figura del lettore e quella del

¹⁸⁰ Celotti, Nadine, *The translator of Comics as a Semiotic Investigator*, (a cura di) Federico Zanettin, Comics in Translation, London/New York, Routledge, 2008, p.33.

traduttore: sebbene all'interno dei fumetti tradotti il tempo rimanga una prerogativa del lettore che sceglie personalmente la velocità di lettura e quanto voglia soffermarsi sui vari punti della narrazione, rendendo l'esperienza di lettura completamente libera, molto meno lo è la traduzione di questo genere, molto vincolata per un traduttore, limitata da elementi visivi come lo spazio fornito dai balloon e didascalie, o dal gioco di disegni ed elementi verbali, che devono essere necessariamente seguiti.

In questo capitolo, parlerò delle tecniche traduttive adottate e le scelte fatte in base alle varie situazioni con cui mi sono rapportata.

3.3 Dominante e sottodominante

L'individuazione della dominante è un altro fattore essenziale per l'efficacia della traduzione del prototesto e, durante il processo traduttivo, è una considerazione razionale dell'analisi linguistica, che permette di scegliere la strategia traduttiva più opportuna.

Secondo Torop, il concetto di dominante si basa sull'ipotesi che il traduttore debba considerare l'aspetto intrinseco del testo da tradurre secondo una valutazione soggettiva, ma anche in funzione del contesto culturale verso cui si proietta il progetto traduttivo¹⁸¹.

La dominante viene definita come una componente intorno alla quale si focalizza il testo e che ne garantisce l'integrità.¹⁸²

In questo caso, essendo il testo preso in considerazione un fumetto che tratta di alcuni cenni biografici dell'autore, protagonista stesso della storia, ciò che permea da questo testo è il folklore e il colore locale che viene assunto dalle varie storie. Il fumetto, infatti, risulta ricco di aspetti e stili di vita tipici di Taiwan in quel determinato periodo storico. La vera dominante di *Appunti di un grafico pubblicitario*, quindi, potrebbe focalizzarsi sulla descrizione realistica del contesto in cui avvengono le varie vicende, che riflettono la dimensione di un preciso momento al destinatario che sta leggendo, cui improvvisamente verrà trasportato in un'altra realtà.

Facendo particolare attenzione ai suoni che emergono nel testo (come le onomatopee), al registro utilizzato e al lessico informale, si può facilmente notare una funzione estetica, che è nella natura stessa di questo genere. La dominante del prototesto e quella del metatesto coincidono. Ho cercato, infatti, di mantenere la dominante e la sottodominante

¹⁸¹ Bertazzoli, Raffella, *La traduzione: teorie e metodi*, Carrocci, Roma, 2015, p.22.

¹⁸² Osimo, Bruno, *Propedeutica della traduzione*, Hoepli, Milano, 2001, p.67.

il più possibile originali al prototesto, in quanto risultava molto efficace. Entrambi i testi, inoltre, hanno come obiettivo il raccontare una storia al lettore, con termini accattivanti e umoristici che possano attirare la sua attenzione rendendo la lettura interessante.

Per quanto riguarda la sottodominante, questa si può riassumere principalmente in un aspetto del testo che ho deciso di preservare, ovvero, l'umorismo e l'ironia, che caratterizza tutta la narrazione.

Le vicende all'interno del fumetto, infatti, oscillano tra un racconto oggettivo dei fatti e un umorismo sfrontato verso ciò che accade. Tutto ciò che avviene, anche se si può rivelare un evento nefasto, viene narrato con semplicità e ironia, non cadendo mai nel tragico o comunque non venendo raffigurato come un problema.

3.4 Lettore modello

Il lettore modello è un insieme di condizioni di felicità, testualmente stabilite, che devono essere soddisfatte perché un testo sia pienamente attualizzato nel suo contenuto potenziale. (Eco 1991, p.62)

Secondo Eco, il successo di un testo, dipende dalla capacità del traduttore di elaborare una strategia testuale adatta a un numero elevato di lettori, in quanto, l'attività collaborativa di quest'ultimo è indispensabile affinché il testo compia la sua funzione comunicativa.¹⁸³

La forma e il contenuto dei fumetti possono variare non solo in base all'età del target di lettori a cui si rivolgono. Una prima evidente distinzione, è sicuramente quella tra i fumetti per bambini e fumetti per adulti, ma è evidente anche una differenza in relazione ad altre variabili del gruppo target, quali genere/sexo e occupazione.¹⁸⁴

Per la selezione del mio lettore modello, ho cercato di mettermi completamente nei panni del lettore, pensando a quali potessero essere le sue richieste e aspettative.

Prima di individuare il lettore modello del metatesto però, risulta indispensabile definire la tipologia del lettore a cui l'autore si è voluto rivolgere durante la stesura del suo fumetto, che non necessariamente potrebbe coincidere con quello del testo di arrivo.

In linea generale, dopo un colloquio con lo stesso Sean Chuang, ho potuto notare che il lettore modello dei suoi testi corrisponde principalmente a un pubblico di adolescenti, che leggono i suoi fumetti a unico scopo ricreativo, affascinati e interessati dal suo modo di scrivere e disegnare.

¹⁸³ Bertazzoli, Raffella, *La traduzione: teorie e metodi*, Carrocci, Roma, 2015, p.7.

¹⁸⁴ Zanettin, Federico, *Comics in Translation*, Routledge, London/New York, 2014, p.6.

I suoi lettori, tuttavia, includono anche una cerchia più limitata di adulti, che nutrono un forte interesse per il genere fumettistico e spesso, quindi, comprano i suoi fumetti per passione o a scopo di collezionismo.

Come approfondisce Nergaard, l'attività del traduttore è un processo decisionale. Consiste, quindi, in una serie di scelte e contesti, che impongono al traduttore la necessità di scegliere tra un certo numero di alternative.¹⁸⁵

La mia scelta, in questo caso, è stata quella di mantenere il lettore modello del metatesto, quasi invariato a quello del prototesto. Il mio lettore modello, infatti, corrisponde a una persona medio adulta, ed è compreso in una fascia di età che va dai 18 ai 50 anni. Il lettore modello della mia traduzione, quindi, è interessato a questo fumetto sia per immergersi in una lettura leggera, sia per passione e interesse verso questo affascinante mondo del comic book. La figura che ho scelto per questo testo, può essere uno studente, ma anche un professore, un cameriere, un direttore di banca: insomma, qualsiasi persona che abbia un interesse verso questo genere.

In più, le risorse finanziarie del mio lettore non devono essere necessariamente alte, in quanto il costo di un fumetto è accessibile a tutti.

3.5 La macrostrategia traduttiva

Per indicare la macrostrategia adottata in *Appunti di un grafico pubblicitario*, ho tenuto in considerazione la tipologia testuale, la dominante e il lettore modello.

Tradurre sta nel riprodurre nella lingua d'arrivo l'equivalente naturale più prossimo al messaggio della lingua di partenza, in primo luogo in termini di significato, in secondo luogo in termini di stile (Friedmar 2011, p.23)

Riprendendo ciò che espone Friedmar, ho cercato di soffermarmi il maggiormente possibile sul valore comunicativo e sul significato, cercando di lasciare invariato il messaggio del prototesto anche all'interno del metatesto. Attraverso questa affermazione, ho ritenuto necessario procedere verso un approccio equivalente, in modo che le reazioni suscitate nel lettore modello del prototesto, potessero combaciare con quelle del lettore del metatesto.

La traduzione di un fumetto, può rivelarsi insidiosa, a causa del rapporto testo-immagine. Si tratta di una traduzione che semplicemente non può liberarsi dei limiti spaziali e visivi che gli vengono imposti dalla natura del testo.

¹⁸⁵ Nergaard, Siri, *Teorie contemporanee della traduzione*, Bompiani, Milano, 2010, p.32.

Come spiega Zanettin, infatti:

La traduzione di fumetti è vista come una forma di ‘medium-constrained-translation’ in cui la traduzione dei testi scritti è dipendente dal testo visivo, su cui il traduttore ha limitate possibilità di intervento.¹⁸⁶

L’approccio traduttivo per questo genere può riassumersi anche nell’adattamento e aggiornamento di segni visivi e verbali ad un determinato target.

Essendo il lettore modello del testo di arrivo uguale a quello di partenza, e quindi con lo stesso target, ho optato, per un approccio comunicativo e familiarizzante, in modo da garantire al lettore la ricezione del contenuto comunicativo e l’adattamento di elementi culturali del prototesto. Il messaggio trasmesso dal testo di partenza è rimasto pressoché uguale, così come l’espressività e l’attitudine dei personaggi.

Un cambiamento un po' più corposo è avvenuto nella struttura e disposizione testuale, che affronteremo nei prossimi sottocapitoli.

3.6 Microstrategie traduttive

Translation is a craft consisting in the attempt to replace a written message and/or statement in one language by the same message and/or statement in another language. (Newmark 2001, p.7)

Dopo aver indicato nel paragrafo precedente la macrostrategia adottata nella traduzione del testo, di seguito verranno analizzate nel dettaglio alcune microstrategie utilizzate nella risoluzione di alcuni problemi traduttivi incontrati nel corso del lavoro, ed elaborate a seconda dei casi e delle esigenze.

3.6.1 Fattori lessicali

Gli aspetti lessicali del testo da tradurre sono l’ostacolo di primo acchito più grande per il traduttore, perché costituiscono un primo riscontro dei contenuti di un testo e dell’abilità linguistica e specialistica del traduttore a tradurre il testo. Il lessico, inoltre, riflette in maniera più vistosa il modo diverso che due lingue hanno di concettualizzare sia la realtà in generale che le diverse realtà.¹⁸⁷

Prima di procedere con l’analisi dei vari sottocapitoli, è necessario discutere di alcune scelte lessicali, che non rientrano nel campo del *Titolo*, dei *Nomi propri* e dei

¹⁸⁶ Zanettin, Federico, *Comics in Translation*, Routledge, London/New York, 2014, p.3.

¹⁸⁷ Scarpa, Federica, *La traduzione specializzata: lingue speciali e mediazione linguistica*, Hoepli, Milano, 2001, p.153.

Toponimi, ma che hanno comunque subito una variazione e modifica nel mio testo di arrivo.

Ci sono stati casi, infatti, in cui ho ritenuto necessario mantenere degli inglesismi per la traduzione di alcuni termini, poiché il corrispondente in lingua italiana non creava lo stesso effetto. Ho deciso, quindi, di tradurre la parola in inglese in modo che risultasse più accattivante.

- a. 另外一部就是我們大家最喜歡的“餐車”其實很像“成龍”的快餐車。 。 。 裡面配備了各式各樣的點心食物。

In più, c'era un posto che era il nostro preferito...una specie di **food truck**, molto simile a quello di Jackie Chan. (p.42)

Durante il processo di traduzione, alcune parole sono state tradotte con espressioni non presenti nella lingua cinese, che spesso coincidono con modi di dire di senso figurato della lingua italiana. Nel primo esempio, non era presente il vocabolo “sbattuto” all'interno della frase originale, ma ho deciso di aggiungerlo per enfatizzare il modo in cui questo personaggio avesse accolto i suoi ospiti:

- b. 早上9點“沈”先生穿著一條內褲來開了門隨即又溜進房去了：《我們來拍片》。

Alle 9 del mattino Shen, con un'espressione “**sbattuta**” e con solo le mutande in dosso, aprì la porta rimanendo sull'uscio: «Siamo venuti per le riprese» risponderemo. (p.161)

Nel secondo esempio, invece, è stata scelta una parola non traducibile in cinese, ma resa in italiano, convertendo in senso metaforico il cibo in “spazzatura”, essendo di qualità scarsa e non salutare. La denominazione “cibo spazzatura” potrebbe corrispondere al “junk food” americano. Al lettore italiano, in questo modo, arriverà in modo molto chiaro il concetto, essendo questa parola molto utilizzata, soprattutto all'interno del gergo giovanile.

- c. 吃過了麥丹勞“噁心”的午餐後。 。 。 我們的怒主角終於挺著一顆肚子出現在人群之中。 。 。

Dopo un pranzo “spazzatura” al McDonald, finalmente la nostra protagonista affamata si palesò con la pancia in mostra. (p.158)

Ci sono stati anche casi in cui, inoltre, ho utilizzato modi di dire unicamente italiani. Non è stato tolto o modificato nulla per quanto riguarda il significato, ma c'è stata un'aggiunta per arricchire e rendere in modo più chiaro il senso della frase, come ad esempio:

- d. 有時候跟朋友聊起來也會發現。 。 。 在台灣的“電影人”雖然都沒有很好的條件收入但還是不斷有新生代憑著滿腔的“電影夢”投身進來有些搞廣告片CF。 。 。 有人搞MTV。 。 。

A volte, quando parlo con i miei amici, trovo che, sebbene i registi di Taiwan non abbiano un buon reddito, ci sono ancora nuove generazioni che portano avanti i loro obiettivi con veri e propri "sogni cinematografici". Alcuni di loro stanno facendo **la gavetta**, chi tramite pubblicità CF, chi attraverso MTV... (p. 296)

Con la parola “gavetta” arriva chiaro al lettore il fatto che alcuni ragazzi alle prime armi con un lavoro, debbano inizialmente lavorare sodo facendo numerosi sacrifici, pur di arrivare al loro obiettivo. Questo termine è stato utilizzato per enfatizzare il contesto, evidenziando la grande mole di lavoro che caratterizza la maggior parte dei giovani agli albori della propria carriera lavorativa.

- e. 有時候我們也會到遠一點的地方“小車”都還算爭氣。 。 。 : 《撐下去! 》。

A volte andavamo anche in posti lontani. La macchina continuava ad essere una **scheggia**, spesso dicevo: «Tieniti forte!». (p. 235)

Per un lettore italiano, la parola “scheggia” rimanda subito al concetto di velocità, cosa che non potrebbe risultare così ovvia nella lingua cinese. Ho utilizzato questa metafora contando sulla comprensione immediata del mio lettore modello e per dare un tono più invitante e simpatico alla frase.

3.6.1.1 Titolo

Sebbene la scelta del titolo sia stata completamente personale e secondo il mio gusto e fantasia, è necessario sottolineare la sua importanza, che non deve essere trascurata.

Avendo unicamente come spunto una trascrizione in lingua inglese stampata sulla copertina del fumetto tradotto, esattamente *Film maker's notes*, è inutile non ammettere che la scelta del titolo sia stata influenzata in parte da esso. Tuttavia, non essendo il fumetto ancora stato reso in lingua italiana, non sono presenti corrispondenze nella nostra lingua e ho dovuto, quindi, valutare in modo completamente soggettivo questa scelta.

Ho prediletto *Appunti di un grafico pubblicitario* in quanto la professione del protagonista, nonché autore del fumetto, è collegata al disegno e alle pubblicità, mentre il termine “appunti” è stato selezionato poiché ho immaginato il fumetto come la vita di Sean Chuang, e tutte le annotazioni al suo interno come “pillole di vita” che lui stesso trascrive, in quanto sono per lui i momenti più significativi.

Ho anche lavorato sulla traduzione letterale del titolo in cinese, traducendo parola per parola e trovando una via di mezzo che potesse essere coerente con le traduzioni di entrambe le lingue.

3.6.1.2 *Nomi propri*

Uno degli aspetti fondamentali che caratterizzano l'attività del traduttore è la ricerca delle corrispondenze terminologico-concettuali nelle lingue di partenza e di arrivo. Il processo diventa tanto laborioso quanto maggiore è il livello di specializzazione del testo da tradurre.¹⁸⁸

Il fumetto tradotto è carico di figure realmente esistite, come attori, cantanti e altri personaggi famosi, pertanto, tutto il testo è caratterizzato da nomi propri.

Tra i nomi propri di persona possiamo distinguere sia nomi cinesi che occidentali. Per quanto riguarda i nomi propri cinesi, si è sempre riportata la trascrizione fonetica in pinyin dei caratteri che componevano i vari nomi, ma senza indicare i toni delle sillabe, ad esempio il nome del protagonista 小狀 è diventato semplicemente Xiao Zhuang e poi Sean Chuang, nome appunto dell'autore.

Un'ulteriore ricerca è avvenuta per la conversione dei nomi di alcune celebrità taiwanesi. La trascrizione fonetica in pinyin, infatti, non corrispondeva con il nome con cui questi personaggi sono conosciuti nel mondo. Un esempio concreto è quello di *Huang Yunling* 黃韻玲, una famosa produttrice e cantante taiwanese che all'interno del testo

¹⁸⁸ Scarpa, Federica, *La traduzione specializzata: lingue speciali e mediazione linguistica*, Hoepli, Milano, 2001, p.155.

viene denominata con questo nome. Dopo un'attenta ricerca, tuttavia, ho scoperto che in occidente non viene conosciuta con il suo nome originale, bensì come Kay Huang.

Altri nomi propri di origine orientale riscontrati all'interno del testo possono essere *Zhou Yunfa* 周润发 e *Wu Yusen* 吴宇森, rispettivamente Chow Yun-fat e John Woo, attore di Hong Kong e regista cinese. Dopo un'ulteriore indagine, infatti, ho notato che questi due personaggi sono conosciuti all'interno del mondo dello spettacolo non con i primi denominativi, che riprendono solamente il suono dei caratteri, ma hanno ottenuto dei nomi "all'occidentale" o comunque in una trascrizione da poter essere facilmente pronunciabili e in modo che possano rimanere impressi più facilmente.

Il fumetto in generale è carico di influenze occidentali e affronta molti campi tematici: arte, cinema, televisione e molto altro. Questo ha fatto sì che all'interno del testo, fossero spesso presenti personaggi molto conosciuti nel mondo, ma in particolar modo in Europa, come ad esempio Dalì, massimo esponente del surrealismo, denominato sul testo come *Dali* 達利. Anche Guadì, architetto spagnolo, viene nominato più volte attraverso la trascrizione *Gaodi* 高地. Le trascrizioni adottate nel testo riprendono, in fatto di suono e pronuncia, il nome originale di questi artisti, che sono stati quindi facilmente riconoscibili, ma non è sempre accaduto così, come spiegherò nelle prossime righe.

Una particolare quantità di nomi americani trascritti in lingua cinese in uso a Taiwan, si possono trovare nell'ultimo capitolo "Sogno cinematografico". All'interno, si possono distinguere personaggi dal calibro di Sylvester Stallone *Shitelong* 史特龙, *Luo jie mo'er* 罗杰摩尔, ovvero Roger Moore, *Ya lun paike* 亚纶派克 cioè Alan Parker, *Ku bo like* 库伯力克, Stanley Kubrik e tanti altri, come *Bulusi wei li* 布鲁斯 威利 ovvero Bruce Willis o *Anuode she wa xin ge* 阿諾德·施瓦辛格, Arnold Schwarzenegger.

Tutti i nomi cinesi utilizzati da Sean Chuang sono quelli maggiormente diffusi nella lingua cinese e conosciuti quindi dai lettori del prototesto. Per quanto riguarda il metatesto, invece, ho ritenuto necessario utilizzare i nomi con cui questi personaggi sono universalmente noti nel panorama cinematografico in tutto il mondo.

Per decifrare in modo corretto queste trascrizioni, ho utilizzato naturalmente un motore di ricerca, che mi potesse confermare la corretta corrispondenza. In più, i disegni presenti sul fumetto, molte volte ritraevano caricature e ritratti dei personaggi famosi di cui si parlava.

3.6.1.3 Toponimi

Non è ammissibile l'esistenza di una lingua (nel senso pieno del termine) che non sia immersa in un contesto culturale, né di una cultura che non abbia al proprio centro una struttura del tipo di quella di una lingua naturale. (Sapir 1972, p.58)¹⁸⁹

I toponimi presenti all'interno del fumetto, si riferiscono sempre a luoghi geografici, strade o edifici realmente esistiti nella città di Taipei, alcune città minori di Taiwan e le principali capitali europee, come Parigi, Barcellona e Vienna. Sono spesso presenti riferimenti anche alle città della Grecia e Olanda, alla quale è dedicato più di un capitolo di questo testo.

Per quanto riguarda Taiwan, sono state fatte scelte riguardo la trascrizione delle varie città, come *Taizhong* 台中. I cittadini di Taiwan, utilizzano svariate trascrizioni che, essendo molteplici, possono creare della confusione. Ho ritenuto necessario, quindi, tradurre il nome della città trascrivendo semplicemente il pinyin. Per *Minsheng Donglu* 民生東路, è stata adottata la stessa strategia. Durante il corso degli anni e in particolare negli anni Sessanta, Taiwan è stata caratterizzata da un grande afflusso di americani dovendosi "adattare" ad una lingua che, con l'arrivo di nuovi cittadini, viene sempre più utilizzata: la lingua inglese/americana. Al giorno d'oggi, infatti, molte indicazioni contengono alcune parole in questa lingua, come 民生東路, apparsa sui vari cartelli come *Minsheng East Road*. Inizialmente, anche io ho ritenuto fosse meglio mantenere il sostantivo di strada in inglese, in quanto, mentre vivevo a Taipei, spesso vedevo cartelloni stradali con parole anglofone (probabilmente per stranieri) in cui era presente la dicitura "nome della strada + road/street". Durante la traduzione, tuttavia, ho pensato al mio lettore modello e alla lingua in cui ho effettuato questa traduzione, capendo che non sarebbe stato coerente tradurre alcuni termini in altre lingue diverse dall'italiano o cinese. "Strada *Minsheng Est*" non era di mio gusto, ho deciso, pertanto, di mantenere anche qui la semplice trascrizione in pinyin con *Minsheng Dong Lu*, come se stessimo parlando di *Portobello Road* o della *Fifth Avenue*, che non possono essere tradotte in altre lingue.

Per quanto riguarda i luoghi europei o comunque non appartenenti al territorio taiwanese, alcune volte erano già trascritti in lingua inglese o francese direttamente sul testo, non necessitando di una traduzione come il "Cafè Central", il bar più famoso di Vienna, o "Figueres", piccola cittadina della Spagna dove nacque Dali.

Per altri casi, invece, alcune città erano in caratteri tradizionali, tuttavia, attraverso il

¹⁸⁹ Bassnet, Susan, *La traduzione: teorie e pratica*, Bompiani, Milano, 2009, p.28.

suono della loro pronuncia, si riusciva a risalire ad una corrispondente città. È il caso di *Mi ke nuo si* 米克諾斯 Mykonos, *Sheng ta ni ni* 聖塔尼尼, ovvero Santorini o *Ke li te* 克里特, Creta.

Erano presenti, inoltre, anche parole cui la trascrizione non combaciava con il suono, come ad esempio *sheng jia tang* 聖家堂, che ho scoperto, attraverso ricerche su piattaforme digitali e dizionari fosse la Sagrada Familia, uno dei monumenti simbolo della città di Barcellona e opera di Antonio Gaudì, architetto di fama mondiale. La stessa strategia è stata utilizzata con *xin qiao* 新橋, che scoprì poi essere il Pont Neuf di Parigi, il ponte più antico della città.

3.6.1.4 I realia

I realia, nella scienza della traduzione, denotano termini, come oggetti, fenomeni, oppure concetti, che possiedono una connotazione culturale così marcata da non avere un corrispettivo preciso in altre culture. Si tratta dunque di parole che non trovano un corrispettivo nella cultura ricevente e perciò necessitano di soluzioni particolari.

All'interno del *Manuale del traduttore*, Osimo spiega i realia in questo modo:

In ogni lingua ci sono parole che, senza distinguersi in alcun modo nell'originale dal co-testo verbale, ciò nondimeno non si prestano a trasmissione in un'altra lingua con i mezzi soliti e richiedono al traduttore un atteggiamento particolare: alcune di queste passano nel testo della traduzione in forma invariata (si trascrivono), altre possono solo in parte conservare in traduzione la propria struttura morfologica o fonetica. (Vlahov e Florin 1969, p.432)¹⁹⁰

Davanti a casi del genere, il traduttore può operare una scelta tra due procedimenti traduttivi: la trascrizione o la traduzione. L'approccio ai realia incontrati durante il processo di traduzione del prototesto in questione non prevede un'unica strategia ma, al contrario, si è scelto di valutare singolarmente ciascun termine e il relativo contesto in cui essi sono inseriti.

La traduzione dei realia fa parte del più ampio problema della traduzione dal punto di vista culturale e sono, in effetti, le parole che creano più problemi poiché su queste si attua in modo più specifico la strategia traduttiva. A volte i realia compaiono

¹⁹⁰ Osimo, Bruno, *Manuale del traduttore* Hoepli, Milano, 2018, p.111.

traslitterati nella lingua originale, altre volte sono tradotti con un significato vago.¹⁹¹ Durante la mia traduzione, indipendentemente dalla strategia singola per ogni realia, ho deciso comunque di mantenere un continuum adeguatezza-accettabilità.

Uno dei primi realia di cui vorrei parlare è *hongbao* 紅包. Questa parola si trova nel quinto capitolo della mia traduzione “Nostalgia del 1996”.

Il termine *hongbao* 紅包, si riferisce ad un biglietto di colore rosso (da qui il carattere *hong* 紅, rosso) che solitamente i nonni, gli zii o i genitori danno ai figli o a nipoti durante la festività del Capodanno cinese. Questo biglietto vuole augurare felicità e fortuna per l’anno nuovo e solitamente contiene dei soldi per buon auspicio.

All’interno della mia traduzione, ho ritenuto necessario conferire a questo termine una sfumatura occidentale, traducendo la parola *hongbao* 紅包 con “busta dei soldi”. La busta dei soldi è utilizzata anche in Italia, con lo stesso proposito e stesso destinatario. Molte volte, infatti, come regalo di Natale, io stessa ricevo dai miei parenti un biglietto di auguri con dentro del denaro.

All’interno dei realia, possono classificarsi anche i *chengyu* 成语, tipo di espressione idiomatica del cinese tradizionale, generalmente composta da quattro caratteri.

Ognuno dei quattro caratteri che compone il *chengyu* ha un suo significato proprio e in quanto tale va analizzato singolarmente; solo in seguito si può passare all’interpretazione del loro insieme per poi estrapolare il significato semantico che dovrà essere adattato anche al contesto del testo in analisi.

Ho deciso di tradurre il *chengyu* *yue hei feng gao* 月黑風高, presente nel secondo capitolo del mio elaborato “Un compito straordinario”, letteralmente “luna nera e forte vento”, con “tempo da lupi”, espressione italiana spesso usata per indicare brutto tempo e non favorevole per qualsiasi tipo di viaggio. Per arrivare a questa resa, ho analizzato il significato di ogni termine in modo singolo e successivamente in coppia, arrivando al significato letterale di “luna nera alto vento”. Visto che questa definizione era collocata in una frase sulla partenza per un viaggio, ho pensato si riferisse a condizioni meteorologiche, ho utilizzato, quindi, un modo di dire prettamente italiano, che indica brutto tempo.

¹⁹¹ Osimo, Bruno, *Traduzione e qualità: la valutazione in ambito accademico e professionale*, Hoepli, Milano, 2004, p.82.

- a. 終於在一個“月黑風高”的好日子，我們出發遠正去了。 。 。 (p.37)

Finalmente in una giornata con “**un tempo da lupi**” siamo partiti per un lungo viaggio.

Successivamente, ho valutato su come agire anche con il termine Chunjie 春节. Considerando che io non so se il mio lettore modello stia leggendo questo fumetto per puro intrattenimento o se abbia o meno una conoscenza di base circa la cultura cinese e sappia, quindi, che questa parola si riferisce al Capodanno cinese, ho adoperato due strategie diverse: nel momento in cui ho tradotto questa parola con Festival di Primavera, ho scelto di aggiungere una nota esplicativa in modo che, nel caso in cui il mio lettore modello non sappia nulla su questa realtà, possa comunque capire di cosa si sta parlando. Mentre in un secondo caso ho ritenuto opportuno utilizzare la sopracitata traduzione ufficiale italiana relativa a Chunjie, ovvero Capodanno.

- b. 不知道是不是對於過年的“興奮”只殘留在童年。 。 。 活著是因為已經離家太久以至於對“家”的定義逐漸模糊。(p.116)

Non so se l'eccitazione per il Capodanno sia svanita con l'infanzia, ma quando vivi in un'altra città per così tanto tempo, la concezione di “casa” va via via svanendo.

- c. 有一次過年時全台北市的人都在路上“搶”計程車。 。 。 結果還因為留長頭髮而招到計程車。(p.72)

C'è stato un periodo durante la Festa di Primavera, in cui le persone potevano uccidere qualcuno pur di accaparrarsi un taxi...io ne sono riuscito a prendere uno per il semplice fatto di avere i capelli lunghi!

3.6.2 Fattori linguistici

3.6.2.1 Sintassi

Magda Abbiati definisce, all'interno della sua *Grammatica di cinese di moderno*, la grammatica cinese quasi inesistente¹⁹², riferendosi alla linearità della frase, spoglia di genere, numero e coniugazioni verbali.

L'organizzazione sintattica vale a dire il modo in cui vengono costruite le frasi della lingua cinese è differente da quella italiana e questo è evidente, ad esempio nell'uso che il cinese fa dei connettivi, della punteggiatura e delle ripetizioni.

Lo scopo del traduttore, quindi, è di garantire in primo luogo che il metatesto abbia senso e in secondo luogo che risulti naturale nella lettura.¹⁹³

Il prototesto è caratterizzato da frasi semplici, unite tramite coordinazione, cioè con congiunzioni semplici o punteggiatura.

Dopo un'attenta analisi, ho deciso di mantenere la paratassi del testo di partenza, anche nel testo di arrivo sia per un fattore di comodità, essendo la struttura del testo di partenza adeguata con le mie intenzioni, sia per non stravolgere il testo di arrivo.

Ho stabilito l'adozione di una traduzione comunicativa; Newmark, distingue i tipi di traduzione in semantica e comunicativa. Quest'ultima, mira in primo luogo a produrre sui lettori del testo di arrivo, lo stesso effetto prodotto dall'originale sui lettori del testo di partenza.¹⁹⁴

La traduzione ha comportato una strategia improntata sulla mediazione tra parole e significato della lingua di partenza e naturalezza espressiva della lingua d'arrivo.

Nella traduzione in italiano, con particolare riferimento alla sintassi, si è tenuto conto delle varie caratteristiche insite nel testo in questione, come il discorso diretto e i tempi verbali.

Nel fumetto, il discorso diretto è una strategia di scrittura molto utilizzata. Attraverso il discorso diretto si assiste in tempo reale all'interazione tra i personaggi, si viene a conoscenza della storia tramite le parole dell'uno piuttosto che dell'altro, vengono espressi sentimenti, desideri, ambizioni e volontà. Il rapporto tra storia narrata e discorso diretto, però, non è indicato. Le vignette, infatti, sono totalmente scollegate dal resto del testo, creando, a volte, un senso di disorientamento. Per rendere più armonioso il

¹⁹² Abbiati, Magda, *Grammatica di cinese moderno*, Cafoscarina, Venezia, 1998, p.20.

¹⁹³ Newmark, Peter, *Approaches to Translation*, Shanghai Foreign Language Education Press, Shanghai, 2001, p.17.

¹⁹⁴ Faini, Paola, *Tradurre, manuale teorico e pratico*, Carocci, Roma, 2008, p.93.

metatesto, ho aggiunto frasi che potessero fungere da unione tra discorso diretto e discorso narrante, conferendo una maggiore fluidità alla lettura, come “e poi disse:” “e ancora replicò” e così via, in modo che il lettore potesse seguire la storia in modo chiaro.

- a. 幾年前還發生過由台北到台中8個鐘頭的機緣。 。 。 後來改搭飛機。老是搞不清楚過年前提早定位的時們表:《hello! 我要定位》《對不起! 先生全部客滿!》(p. 116)

Qualche anno fa, impiegai otto ore da Taipei a Taichung. Da quella volta, presi l’aereo. Ma non so mai il giorno in cui cade questa festività, quindi molto spesso **alla domanda**: «Salve vorrei prenotare un posto, è possibile?» **ricevo spesso in risposta**: «Sono spiacente signore, ma è tutto pieno».

- b. 就在大家拿出護照準備 check-in 的時候。 。 。 《幹! 不是叫你要收好! 》《錢包不見了! 》小玲發現錢包不見了。 。 。 《豬頭啊! 》《怎辦》《早知道! 豬頭那麼重要! 那是在飯店我就。 。 。 》(p. 216)

E proprio quando tutti avevano già tirato fuori i passaporti per il check-in: «Non trovo il mio portafoglio!» **la risposta fu**: «Cavolo! Dovevi tenerlo a portata di mano!» Xiao Ling scoprì che il suo portafoglio mancava... «Stupido!» **e lui rispose**: «Oddio come faccio!» **e ancora**: «Lo sapevo! Ovviamente sei uno stupido! Come minimo sarà al ristorante!» **e di nuovo lui**: «Che disastro!»

3.6.2.2 Punteggiatura

Un cambiamento importante fatto all’interno della mia traduzione è stato la modifica della punteggiatura del testo di partenza.

Una delle caratteristiche principali della stesura di questo fumetto, sono i frequenti punti sospensivi.

Spesso il periodo tradotto veniva appesantito a causa di questo tipo di punteggiatura.

Ho deciso, quindi, di modificare i puntini sospensivi con virgole o punti fermi.

- a. 西班牙的人印象里西班牙人是非常熱情的。 。 。 這一點油漫街的性感美女可以印證。 。 。 大街上到處可以看見“戒打”的“扭曲狀”男女。 。 。 (p. 53)

La prima impressione che hai degli spagnoli, è che sono persone molto calorose. Questo viene sicuramente confermato dalla bellezza delle donne che camminano per strada, in effetti sia le donne che gli uomini che vedo, sono tutti un po' “carnali”.

- b. 很害怕過年時節。。。除了因為過年前互作量去激增之後。。。尤其在年來愈大的時候所有的狀態都不一樣了。。。想到還要“舟車疲憊”的提回名中真是一種精神和肉體的疲勞轟炸。。。 (p.115)

Sono molto spaventato dal Capodanno. Tralasciando l'impennata di interazioni prima del nuovo anno, soprattutto quando si invecchia, si percepisce un'atmosfera completamente diversa.

É una specie di fatica mentale e fisica che può essere rinominata “il viaggio della speranza”.

In questo modo, il testo risulta più scorrevole, meno pesante e coinvolge maggiormente il lettore. Io stessa, dopo una prima lettura, non condividevo l'utilizzo così frequente di questo tipo di punteggiatura, pertanto, mettendomi nei panni del mio lettore modello, ho pensato di creare frasi più concise e semplici.

Ci sono stati casi in cui, ho deciso di utilizzare, al posto dell'ennesima virgola, i due punti. Spesso, infatti, durante la resa, la frase era carica di virgole che, uno dietro l'altra, sovraccaricavano la frase.

- c. 當時對荷蘭人的印像還停留在那穿著跟拙的求鞋拿著跟臭的乳酪的古董樣子。。。 (p.17)

A quel tempo, si aveva ancora una concezione retrograda sull'olandese medio: si pensava indossasse grossi zoccoli di legno e mangiasse formaggio puzzolente.

3.6.2.3 *Registro*

Il traduttore, si pone come negoziatore tra una cultura di partenza e una di arrivo. La traduzione, dunque, è una pratica che mette al centro non semplicemente il sistema linguistico ma l'intero sistema culturale. (Eco 2003, p.18)¹⁹⁵

Prendendo in considerazione l'affermazione di Eco, ho deciso di far coincidere il registro del mio metatesto con quello del prototesto per non creare differenze sostanziali essendo, sia il lettore modello sia la dominante dei due testi simili e mantenendo, quindi, una similarità. Il risultato a cui ho voluto ambire, è stato mantenere il testo di partenza e il testo di arrivo sullo stesso piano.

All'interno del fumetto taiwanese, è presente un registro colloquiale, giovanile, a volte con presenza di volgarità.

Tutto il contesto è prettamente giovanile, come d'altronde il pubblico a cui esso

¹⁹⁵ Bertazzoli, Raffaella, *La traduzione: teorie e metodi*, Carrocci, Roma, 2015, p.23.

deve riferirsi. I personaggi si esprimono in modo schietto e informale, sia per interagire tra loro, sia per descrivere le circostanze che li circondano.

a. 仔細想想我跟狗の間後。。。有時候覺得它真是製造大便的機器。。。每天睡前都要準備一盆滿滿的狗飯。。。它看到飯會抓狂。(p. 21)

Ho pensato attentamente al rapporto che ho con il mio cane. A volte penso che non sia altro che una macchina produttrice di feci.

b. 一行人糊里糊塗就上船了。。。：《白痴啊！上次從克里特島坐到雅典也才5個鏡頭！》《睡一清就到了！》剛上船碰到許多討厭的美國佬。。。(p. 211)

Spesso ci si chiedeva: «Ma quanto ci vorrà?» la risposta era: «Idiota! L'ultima volta ci sono volute solo 5 ore da Creta a Atene! Dormi e falla finita».

Riprendendo come esempio le frasi sopracitate, ho deciso di mantenere un registro più simile possibile a quello del testo di partenza.

Ho pensato che, un eventuale lettore modello, durante la fase di lettura, potesse essere catturato maggiormente dalla storia se il registro all'interno di essa, combaciasse con il suo stesso modo di esprimersi nella vita reale. Ho, infatti, mantenuto un linguaggio semplice, diretto, carico di esclamazioni, a volte definibili anche come offese ma anche giovanile e fresco, per assicurarmi che la resa del testo di partenza combaciasse con quella del testo di arrivo, in quanto i punti comuni erano molti.

3.7 Gestione del residuo traduttivo

In qualsiasi forma di comunicazione, che comporti traduzione o no, si verifica una perdita. (Lefevre 1982, p.11)

Concludendo la mia analisi, è opportuno, infine, ricordare che il processo di traduzione comporta sempre una perdita dal punto di vista contenutistico ed interpretativo, che viene definita residuo. Questa rimanenza deriva dal tentativo di mediazione culturale operato dal traduttore e dall'impossibilità, per quest'ultimo, di cogliere adeguatamente e quindi rendere in termini integrali, i messaggi e i significati contenuti nell'opera originale. Il traduttore non è in grado di perseguire l'equivalenza e il cambiamento semantico controllato.

Catford, distingue due tipi di intraducibilità, che egli denomina linguistica e culturale. Si ha un'intraducibilità linguistica, quando nella lingua di arrivo non vi sono

sostituti lessicali o sintattici per un elemento della lingua di partenza.

L'intraducibilità culturale, invece, è dovuta alla mancanza, nella cultura della lingua di arrivo, di tratti situazionali pertinenti, che possano rispecchiare il testo della lingua di partenza.¹⁹⁶

Ho cercato di fornire una personale interpretazione ad alcuni termini presenti nel testo, i quali risultano perciò inevitabilmente caratterizzati da incompletezza e probabilmente anche da non piena correttezza.

Ho favorito, inoltre, l'inserimento di numerose note esplicative, in modo da evitare il più possibile che il residuo traduttivo venisse trascurato.

Ciò che alla fine della mia traduzione deve necessariamente esistere è, tuttavia, la coesione e in secondo luogo, la coerenza anche se, come sostiene Charolles, quest'ultima può essere abbastanza soggettiva:

No text is inherently coherent or incoherent. In the end, it all depends on the receiver, and on his ability to interpret the indications present in the discourse so that, finally, he manages to understand it in a way which seems coherent to him-in a way which corresponds with his idea of what it is that makes a series of actions into an integrated whole.¹⁹⁷

Spero, quindi, che attraverso l'utilizzo di queste strategie, il contenuto del testo sia il più chiaro possibile, senza che gli elementi culturali della lingua di partenza ne abbiano particolarmente risentito durante la resa in lingua italiana.

3.8 Scanlation: procedura di digitalizzazione e impaginazione del testo.

Per la traduzione di questo fumetto, sono stati adottati alcuni passaggi che io stessa, in un primo momento, non avrei mai pensato di utilizzare.

Un primo problema è apparso durante l'impaginazione della mia traduzione. Inizialmente, infatti, io e la mia relatrice, avevamo concordato un'organizzazione all'interno della tesi che consisteva nell'inserimento di una pagina originale scansionata del fumetto in cinese tradizionale, seguita dalla pagina successiva che conteneva la traduzione in lingua italiana, in cui ogni dialogo o vignetta veniva delimitata da uno spazio vuoto.

¹⁹⁶ Bassnet, Susan, *La traduzione: teorie e pratica*, Bompiani, Milano, 2009, p.51.

¹⁹⁷ Mona, Baker, *In Other Words. A Coursebook on Translation*, London/New York, Routledge, 2011, p.219.

Successivamente, però, ho notato di non essere pienamente soddisfatta del mio lavoro, ricorrendo, pertanto, ad un procedimento chiamato più specificatamente, scanlation.

Il neologismo scanlation è formato dalla fusione delle parole scan (digitalizzazione di immagini attraverso uno scanner) e translation.

Il primo passo per realizzare effettivamente una scanlation è reperire il fumetto per poi proseguire con la traduzione.

Dopo una prima fase di traduzione, ho digitalizzato le pagine del fumetto scansionandole. Anche qui sono state riscontrate alcune difficoltà, le scansioni, infatti, dovevano garantire una qualità dell'immagine tale da permettere una fruizione soddisfacente del prodotto finito e, nonostante prestassi attenzione alla posizione e alla modalità con cui le pagine venivano scansionate, molte volte la qualità era molto bassa e richiedeva un'ulteriore prova.

Successivamente, ho cancellato tutto quello che era scritto in lingua originale, ho pulito le immagini e rimediato a eventuali errori derivanti dalla bassa qualità di scansione, come ad esempio ristabilire l'inclinazione dell'immagine o ravvivare il colore nero nel caso in cui la scansione l'avesse opacizzato.

L'ultimo passaggio riguarda, invece, la scrittura della traduzione sul fumetto, in cui il testo italiano deve necessariamente combaciare con la posizione in cui era collocato precedentemente il testo in cinese.

Anche nell'ultimo passaggio, tuttavia, sono state riscontrate alcune difficoltà. Molto spesso, i concetti della frase in cinese erano molto più sintetici rispetto alla frase tradotta in italiano, ovviamente per la grammatica e struttura della frase differente. A causa di questo aspetto, non sempre la mia traduzione si poteva inserire all'interno della vignetta, per la lunghezza elevata del testo e per via dei limiti di spazio all'interno della pagina. Spesso ho risolto questo problema eliminando la vignetta e affiancando al personaggio in questione il mio testo in italiano con un carattere di dimensione minore, come ad indicare un discorso diretto da parte di quella determinata persona; si può facilmente notare questa disposizione nella pagina 22, all'interno del primo capitolo "cane" e nella pagina 35, nel secondo capitolo "un compito speciale".

Si è riscontrato un altro problema, inoltre, per l'inserimento delle note esplicative. Lavorando su un documento digitale con un formato immagine, non era possibile condividere le note sul testo e contemporaneamente a piè di pagina. Dopo un'attenta riflessione, quindi, ho pensato di indicare sul testo in formato immagine il

numero della nota tra parentesi e, successivamente, riportare il contenuto di questa in fondo alla pagina allo stesso modo, in maniera che il lettore potesse leggere la spiegazione senza problemi.

A volte, però, la numerosa quantità di note peggiorava l'immagine, rimpicciolendo la sua grandezza e di conseguenza la sua qualità. Ho deciso, quindi, di inserire il contenuto delle note in una pagina successiva, in modo che non andasse a danneggiare la visibilità della pagina di fumetto.

Un chiaro esempio sono le pagine 293 e 295, all'interno dell'ultimo capitolo "sogno cinematografico".

Concludendo brevemente questo capitolo, posso affermare di aver investito un grande impegno nel decidere le varie tecniche traduttive, nel fare determinate scelte stilistiche e nel considerare le varie possibilità che mi si sono presentate durante la traduzione e successivamente durante l'analisi del mio processo traduttivo, con la speranza di aver reso in maniera esaustiva i concetti principali e le mie riflessioni riguardo il lavoro svolto.

CONCLUSIONI

Al termine del mio elaborato, è necessario trarre alcune conclusioni che possano racchiudere sia alcune considerazioni sul mio lavoro di traduzione, sia su alcune consapevolezze generali che si sono consolidate al termine della mia tesi.

Premetto che il desiderio di dedicarmi alla traduzione di un fumetto taiwanese di Sean Chuang, è nato per caso. Inizialmente, il mio progetto consisteva in un adattamento di sottotitolazione ad una puntata di una serie televisiva taiwanese, questo obiettivo, tuttavia, è andato sfumando nel tempo, perdendo interesse.

Nel momento in cui decisi di proiettarmi verso la traduzione di un fumetto, non avrei mai immaginato di intraprendere un lavoro così interessante e stimolante.

Qualche anno fa, mi trovai ad una conferenza organizzata dall'Ateneo per la presentazione del fumetto *I miei anni 80 a Taiwan* di Sean Chuang, tradotto per la prima volta in italiano, ma mai avrei pensato che qualche mese dopo, avrei deciso di tradurre io stessa una delle sue opere, anche perché, un primo momento, la mia conoscenza verso il mondo dei fumetti era molto debole se non quasi inesistente.

Inoltre, al giorno d'oggi ho potuto riscontrare, dopo alcune ricerche, che il fumetto taiwanese non gode dello stesso successo del colosso giapponese o americano, una traduzione di questo tipo, quindi, penso possa dare un contributo non indifferente al campo editoriale incentrato nel contesto di questo paese, permettendo ad un eventuale pubblico di lettori di approcciarsi ad una nuova cultura attraverso i contenuti narrativi che questo genere propone.

Prima del mio lavoro di tesi, non mi ero mai imbattuta nella traduzione di un fumetto, pertanto ero completamente inesperta. Probabilmente questo è dovuto anche al fatto che, in ambito universitario, non viene trattato in alcun modo questo tipo di traduzione né tanto meno il genere fumettistico.

Fino a qualche anno fa, infatti, i corsi di studio sulla traduzione di fumetti si sono concentrati principalmente sull'aspetto interlinguistico dell'attività, come se la traduzione di fumetti non fosse molto diversa dalla traduzione in campo letterario. Alcuni articoli sono stati pubblicati occasionalmente per richiamare l'attenzione su questioni di traduzione visiva, in particolare sulla mancanza di valore interculturale tra gesti disegnati

o espressioni facciali, ma niente di più.¹⁹⁸

Oltre alla traduzione vera e propria, mi sono dovuta rapportare poi con alcuni problemi propri di questo genere, come ad esempio, tralasciando la reperibilità del testo, il riconoscimento dei vari caratteri, in quanto la scrittura utilizzata all'interno del testo era la grafia vera e propria di Sean Chuang e a volte, devo ammettere, questa era molto frettolosa, rendendomi difficoltosa la ricerca del carattere a cui un determinato simbolo grafico potesse corrispondere. Attraverso questo lavoro di tesi, sono venuta a contatto per la prima volta anche con applicazioni e strumentazioni in campo digitale e grafico, cosa che non avrei mai pensato di fare per una tesi di traduzione e, quindi, di ambito linguistico. Anche se non ho alcun requisito o dimestichezza con l'utilizzo di questi strumenti, ho ritenuto indispensabile utilizzarli per consegnare un lavoro ben fatto, o quanto meno provarci.

Non bisogna poi dimenticare la situazione in cui il mio lavoro è stato fatto, ovvero nel corso di una pandemia mondiale, che ha reso difficile, se non per alcuni aspetti impossibile, reperire non solo testi di origine taiwanese non presenti all'interno del suolo italiano, ma anche libri in lingua madre su studi traduttologici.

Per la scrittura della mia tesi ho utilizzato libri, riviste e fonti digitali, riscontrando una maggiore difficoltà nella reperibilità delle fonti cartacee, molto spesso non disponibili su piattaforme digitali ma unicamente in biblioteca che, per alcuni mesi, non è stata agibile.

Dalla traduzione vera e propria, invece, ne derivano conclusioni differenti.

Quando si entra in contatto con una traduzione, spesso ci si accorge dell'impossibilità di fornire un'interpretazione univoca del testo di partenza all'interno di quello di arrivo. Questo è ancor più vero se si considera il fatto che non esiste una definizione universale della disciplina traduttiva e molte scelte all'interno di questo processo vengono prese in maniera del tutto soggettiva.

Spesso mi sono trovata ad affrontare un mondo che non mi apparteneva, un mondo costituito dalla cultura dell'autore, dalla sua lingua, dalla sua relazione con il contesto temporale e spaziale in cui scrive, dai suoi sentimenti, dalla sua intima visione della realtà e dal modo in cui spiega questa visione attraverso le parole.

Tuttavia, io non ho mai voluto né ignorare né sminuire l'approccio scientifico sull'attività traduttiva, ma vorrei piuttosto sottolineare, attraverso il mio lavoro, la

¹⁹⁸ Reyns-Chikuma Chris, *Comics and Translation*, Transcultural vol. 8.2, A Journal of Translation and cultural studies, University of Alberta, Canada, 2016, p.2.

molteplicità di interpretazioni possibili durante il processo di traduzione, sperando di aver reso ogni termine nel modo più fedele possibile al testo originale.

Questo lavoro è stato il primo passo per una consapevolezza maggiore delle varie fasi del processo traduttivo di un fumetto e spero che questo studio possa fungere da trampolino di lancio per qualsiasi altra opportunità che il futuro possa offrirmi.

Dopo aver riflettuto a lungo su quale posizione questo fumetto possa occupare all'interno di una scena editoriale, ho deciso di proporre il mio lavoro di traduzione ad una casa editrice affine a questo genere di pubblicazioni, poiché ritengo che la diffusione di un fumetto di questo tipo, non ancora tradotto in lingua italiana, potrebbe riscontrare un certo successo verso un pubblico che vorrebbe sviluppare una conoscenza maggiore, o comunque farsi un'idea della società taiwanese e la quotidianità che si svolgeva sull'isola in quel determinato periodo storico.

Potrebbe rivelarsi molto interessante, inoltre, approfondire l'approccio applicato su un testo cinese, a maggior ragione se è un fumetto, per contribuire allo studio dei vari metodi di traduzione apportando un senso di innovazione in quanto, tradurre un genere di questo tipo, necessita una modalità diversa rispetto ad altri testi, come ad esempio un romanzo, che tra l'altro, ha già una posizione piuttosto inquadrata all'interno del mondo editoriale.

La traduzione di un fumetto può a volte risultare complicata, non tanto per la difficoltà del contenuto del testo o per la difficoltà della struttura grammaticale, quanto per i processi "periferici" e secondari che risiedono dietro alla consegna finale del lavoro tradotto ma, allo stesso tempo, introduce un nuovo mondo ricco di tecniche, elementi e operazioni traduttive che si rivelano, alla fine, una piacevole sorpresa.

La traduzione di questo genere non si ferma, di certo, a ciò che ho letto, compreso e analizzato finora e mi servirà sicuramente tanto altro tempo per a fondo questo argomento, ma il presente lavoro è stato, comunque, una buona occasione per fare il primo passo, ed è mia intenzione arricchirmi e specializzarmi maggiormente in questo campo.

GLOSSARIO

Pinyin	Cinese	Italiano
Luoghi e città		
<i>Ài qínhǎi</i>	愛琴海	Mar Egeo
<i>Bālí</i>	巴黎	Parigi
<i>Bāsè lóng nà</i>	巴塞隆納	Barcellona
<i>Dé méi ěr gāobǐng pù</i>	德梅爾糕餅鋪	Pasticceria De Mer
<i>Éméi</i>	峨眉	Emei
<i>Fùxīng shāng hù</i>	復興商互	Fuxing Business Exchange
<i>Gǎng chǎn</i>	港產	Hong Kong
<i>Hǎoláiwù</i>	好萊塢	Hollywood
<i>Hélán</i>	荷蘭	Olanda
<i>Jiǔ chǎng cūn</i>	酒廠村	Wine Factory Village
<i>Kè lǐ tè</i>	克里特	Creta
<i>Lādīng qū</i>	拉丁區	Quartiere Latino
<i>Màidāngláo</i>	麥當勞	McDonald
<i>Mǐ kè nuò sī</i>	米克諾斯	Mykonos
<i>Mínshēng dōnglù</i>	民生東路	Minsheng East Road
<i>Mù zhà</i>	木柵	Muzha
<i>Niǔyuē</i>	紐約	New York
<i>Shèng jiā táng</i>	聖家堂	Sagrada Familia
<i>Shèng tǎ ní ní</i>	聖塔尼尼	Santorini
<i>Táiběi</i>	台北	Taipei
<i>Táizhōng</i>	台中	Taichung
<i>Tiětǎ</i>	鐵塔	Tour Eiffel
<i>Wéiyěná</i>	維也納	Vienna
<i>Xībānyá</i>	西班牙	Spagna

<i>Xīlà</i>	希臘	Grecia
<i>Xīmén tīng</i>	西門町	Ximending
<i>Xīn qiáo</i>	新橋	Pont Neuf
<i>Yǎdiǎn</i>	雅典	Atene
<i>Yǒushàn de gǒu</i>	友善的狗	Friendly Dog
<i>Yuè wǔtái xìyuàn</i>	樂舞台戲院	Music Stage Theatre

Film e serie Tv

<i>Dòu yú</i>	鬥魚	Rusty il Selvaggio
<i>Guǐ dǎguǐ</i>	鬼打鬼	Spooky Encounters
<i>Lán bō</i>	藍波	Blue Wave
<i>Lóng shàoyé</i>	龍少爺	Master Long
<i>Luò jīshān</i>	洛基山	Rocky Mountain
<i>Móguǐ zhōngjié zhě wáng</i>	魔鬼終結者王	Terminator
<i>Shuāng miàn jiāowá</i>	雙面嬌娃	Moonlighting
<i>Wài xīng rén E.T</i>	外星人E.T	E.T L'extraterrestre
<i>Wǔ fúxīng</i>	五福星	Lucky Stars
<i>Xīn tiāntáng lèyuán</i>	新天堂樂園	Nuovo Cinema Paradiso
<i>Xīngjì dàzhàn</i>	星際大戰	Guerre Stellari
<i>Xīngjì dàzhàn- juédì dà fǎngōng</i>	星際大戰- 絕地大反攻	Guerre Stellari-Il ritorno dello Jedi.
<i>Yīngchuí běnsè</i>	英椎本色	A Better Tomorrow
<i>Yìxíng</i>	異形	Alien
<i>Zhōngjí jǐng tàn</i>	終極警探	Trappola di Cristallo
<i>Zhōngjié zhě</i>	終結者	Terminator
<i>Zhū luó jì gōngyuán 2</i>	侏儸紀公園2	Jurassic Park 2

Celebrità e artisti

<i>Ān dé liè tǎ kě fū sī jī</i>	安德烈塔可夫斯基	Andrei Tarkovski
---------------------------------	----------	------------------

<i>Bùlǔsī wēi lì</i>	布魯斯 威利	Bruce Willis
<i>Chénglóng</i>	成龍	Jackie Chan
<i>Chéngguāngyuǎn</i>	沈光遠	Shen Guangyuan
<i>Dá lì</i>	达利	Dalì
<i>Fèi lǐ ní</i>	費里尼	Federico Fellini
<i>Gāodì</i>	高地	Gaudi
<i>Hóngjīnbǎo</i>	洪金寶	Sammo Hung
<i>Huá tè xī ěr</i>	華特希爾	Walter Hill
<i>Huángyùnlíng</i>	黃韻玲	Kay Huang
<i>Kǎ huò</i>	卡霍	Leos Carax
<i>Kē bō lā</i>	科波拉	Francis Ford Coppola
<i>Kù bó lìkè</i>	庫伯力克	Stanley Kubrick
<i>Luó jié mó'ěr</i>	羅傑摩爾	Roger Moore
<i>Mǎ sī chǔ ān ní</i>	馬斯楚安尼	Mastroianni
<i>Shào shì</i>	邵氏	Studio Shaw
<i>Shǐ kē xī sī</i>	史柯西斯	Martin Scorsese
<i>Shǐ tè lóng</i>	史特龍	Sylvester Stallone
<i>Wēn dé sī</i>	溫德斯	Wim Wenders
<i>Wǔbǎi</i>	五百	Wu Bai
<i>Wúyǔsēn</i>	吳宇森	Wu Yu-sen/ John Woo
<i>Yà lún pàikè</i>	亞綸派克	Aaron Parker
<i>Zhāng zhāng</i>	章章	Zhang Zhang
<i>Zhōurùnfā</i>	周潤發	Chow Yun-fat

Nomi dei personaggi

<i>Dé lóng</i>	德龍	Delong
<i>Dū dū</i>	嘟嘟	Dudu

<i>Liú zhèng quán</i>	劉政詮	Liu Zhengquan
<i>Pèi yì</i>	佩義	Pei Yi
<i>Sāng dé</i>	桑德	Sander
<i>Wángcháo</i>	王朝	Wang Chao
<i>Xiǎo líng</i>	小玲	Xiao Ling
<i>Xiāo tóng bí</i>	蕭同莘	Xiao Tongxun
<i>Xiǎo wěi</i>	小偉	Xiao Wei
<i>Xiǎo Zhào</i>	小赵	Xiao Zhao
<i>Zhuāng yí</i>	莊怡	Zhuang Yi

Altro

<i>Fú lǎng gē wǔ</i>	佛朗哥舞	Flamenco
<i>Měishù zhǐdǎo</i>	美術指導	Art Director
<i>Mín jìn dǎng</i>	民進黨	Partito Democratico Progressista
<i>Shèjì shī</i>	設計師	Graphic Designer

BIBLIOGRAFIA

- Abbiati, Magda, *Grammatica di cinese moderno*, Cafoscarina, Venezia, 1998.
- Apel, Friedmar, *Il manuale del traduttore letterario*, Hoepli, Milano, 2011.
- Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci, Roma, 2014.
- Barbieri, Daniele, *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano, 1991.
- Barbieri, Daniele, *Semiotica del fumetto*, Carrocci, Roma, 2017.
- Bassnet, Susan, *La traduzione: teorie e pratica*, Bompiani, Milano, 2009.
- Bertazzoli, Raffella, *La traduzione: teorie e metodi*, Carrocci, Roma, 2015.
- Brown, Melissa, *Is Taiwan Chinese?* University of California Press, Berkeley, 2004.
- Celotti, Nadine, *The translator of Comics as a Semiotic Investigator*, (a cura di) Federico Zanettin, *Comics in Translation*, London/New York, Routledge, 2008.
- Chuang, Sean 莊永新, *Guanggao ren shouji 廣告人手記 Film Maker's Notes* (Appunti di un grafico pubblicitario), Dalapub, Taipei, 2014.
- Eco, Umberto, *Dire quasi la stessa cosa*, Bompiani, Milano, 2003.
- Faini, Paola, *Tradurre, manuale teorico e pratico*, Carocci, Roma, 2008.
- “Gang Tai Lueying” 港台掠影, (Uno Scorcio di Hong Kong e Taiwan), Beijing archives, China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994-2020.
- Greselin, Federico, *Note sui fumetti cinesi in Cina* 13, Ismeo, Roma, 1976.
- Hatim, Basil e Munday, Jeremy, *Translation. An Advanced Resource Book*, London/New York, Routledge, 2004.
- Hayman, Greg e Pratt, Henry John, *What Are Comics?* in David Goldblatt e Lee B. Brown, *Aesthetics: A Reader*, Upper Saddle River N.J., Pearson Prentice Hall, Pearson Prentice Hall, 2005.
- Hong, Delin 洪德麟, *Taiwan manhua lishi manbu 台灣漫畫歷史漫步 A walk through the history of Taiwan comics* (Una passeggiata nella storia dei fumetti di Taiwan); Taipei, Taiwan, 2006.

- “Hua li hua wai. Taiwan manhua” 画里画外。台湾漫画, (Dentro e fuori dall’immagine. Fumetti di Taiwan) , China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994-2020.
- “Manhua Taiwan” 漫画台湾 (Fumetti a Taiwan), Xinhuanet, People's Daily Online, China Taiwan Net China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994-2020.
- Mona, Baker, *In Other Words. A Coursebook on Translation*, London/New York, Routledge, 2011.
- Nergaard, Siri, *Teorie contemporanee della traduzione*, Bompiani, Milano, 2010.
- Newmark, Peter, *Approaches to Translation*, Shanghai Foreign Language Education Press, Shanghai, 2001.
- Osimo, Bruno, *Manuale del traduttore* Hoepli, Milano, 2018.
- Osimo, Bruno, *Propedeutica della traduzione*, Hoepli, Milano, 2001.
- Osimo, Bruno, *Traduzione e qualità: la valutazione in ambito accademico e professionale*, Hoepli, Milano, 2004.
- Provenzano, Federico e Bonura, Massimo, *Teorie e storia del fumetto. Il fumetto e le sue teorie comunicative*, Zap editore, Bologna, 2017.
- Raffaelli, Luca, *Il fumetto*, Il Saggiatore, Milano, 1997.
- Rega, Lorenza, *La traduzione letteraria: aspetti e problemi*, Utet Università, Torino, 2001.
- Restaino, Franco, *Storia del fumetto. Da Yellow Kid ai manga*, Utet Università, Torino, 2012.
- Reyns-Chikuma Chris, *Comics and Translation*, Transcultural vol. 8.2, *A Journal of Translation and Cultural Studies*, University of Alberta, Canada, 2016.
- Robinson, Douglas, *Becoming a Translator. An accelerated Course*, London/New York, Routledge, 1997.
- Rota, Valerio, *Aspects of Adaptation the Translation of Comics Formats*, (a cura di) Federico Zanettin, *Comics in Translation*, London/New York, Routledge, 2008.

Scarpa, Federica, *La traduzione specializzata: lingue speciali e mediazione linguistica*, Hoepli, Milano, 2001.

“Taiwan manhua fazhan shi” 台湾漫画发展史, (Storia del fumetto di Taiwan), China Academic Journal Electronic Publishing House, 1994-2020.

Tosti, Andrea, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Tunuè editore, Roma, 2016.

Zanettin, Federico, *Comics in Translation*, Routledge, London/New York, 2014.

SITOGRAFIA

“Atui manhua” 啊推漫画 (Push comics), <https://pushcomic.pixnet.net/blog>, (consultato il 10/09/2020).

Cai Zhizhong 蔡志忠, Baidu 百度
<https://baike.baidu.com/item/%E8%94%A1%E5%BF%97%E5%BF%A0/3403>,
(consultato il 19/08/20).

Chen Xiaoha, 陳筱涵, *Cartoons by Stellina*, <https://cartoonsbystellina.com/>, (consultato il 25/08/20).

Dini, Antonio, *Taiwan. Tra storia e generazioni*, *Fumettologica*,
<https://www.fumettologica.it/?s=taiwan>, 10/2018, (consultato il 07/07/20).

D.J.Farah, “Il Buddhismo a fumetti”, UBCFUMETTI, www.ubcfumetti.com, 11/2015,
(consultato il 21/09/20).

“Guanggaorenshouji-xiao xhuang laoshi zhuanfang (1)” 《廣告人手記》-小莊老師專訪
(1) (Appunti di un grafico pubblicitario-intervista con Xiao Zhuang, ep.1),
<https://www.youtube.com/watch?v=xtCgSs384UA>, (consultato il 15/09/20) e puntate
successive (2-11).

Kid Jerry 傑德·傑里, “Hall of fame”, *Taiwan manhua jia renwen lu* 台湾漫画家人文录 ,
<http://www.tcdm.org/en/cartoonist/biography.aspx?id=20080128140609526487>,
(consultato il 12/09/20).

Li-Chin Lin, 林立群, “Lin Li-Chin”, *çà et là*, <http://www.caetla.fr/Li-Chin-Lin>, (consultato
il 16/09/20).

Liu Xingqing 劉興欽, Wikipedia the free Encyclopedia,
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8A%89%E8%88%E6%AC%BD>, (consultato il
20/07/2020).

Milani, Noemi, “Il fumetto di Sean Chuang per raccontare i famosi anni Ottanta di Taiwan”,
Il libraio.it, <https://www.illibraio.it/news/dautore/fumetto-sean-chuang-taiwan-907203/>,
11/2018, (consultato il 01/10/20).

The comics journal, <http://www.tcj.com/?s=taiwan+&image.x=17&image.y=9>, (consultato
il 23/09/20).

Zhu Deyong 朱德庸, Baidu 百度,

<https://baike.baidu.com/item/%E6%9C%B1%E5%BE%B7%E5%BA%B8>, (consultato il 12/09/20).

DIZIONARI

Baidu Fanyi, <https://fanyi.baidu.com/>.

Casacchia, Giorgio e Bai, Yukun 白玉昆, *Dizionario cinese-italiano*, Cafoscarina, Venezia, 2017.

Iciba, <http://www.iciba.com/>.

Nciku, Online English – Chinese Dictionary, www.nciku.com.

Treccani, www.treccani.it.

Wordreference, www.wordreference.com.