

Rivista dell'Insolito e del Fantastico diretta da Carlo Bordoni

Anno V / n. 14 / Ottobre 2013
Periodico trimestrale
ISSN 2282-5592

Registrato presso il Tribunale di Chieti al n. 5 del 20 Giugno 2011
Direttore Responsabile: *Carlo Bordoni*

Diffusione e Amministrazione:
Via A. Aceto, 18 - 66100 Chieti
Tel. 0871.63210 / 0871.561806
Fax 0871.446544 / Cell. 335.6499393

Corrispondenza

Diffusione e Amministrazione: *rivistaif@yahoo.it*
Direzione e Redazione: *direzioneif@hotmail.com*
Internet: <http://www.insolitoefantastico.blogspot.com>

Collaborazioni

La collaborazione è gratuita e aperta a tutti. Le proposte vanno inviate in formato digitale a: *direzioneif@hotmail.com*. La direzione si riserva di pubblicare il materiale pervenuto.

Abbonamenti

Abbonamento a quattro numeri: € 30,00 (con volume dono)
Una copia € 8,00 / Copie di numeri arretrati: € 10,00
Per acquisti e abbonamenti: versamento sul c/c postale 68903921 o bancario:
IBAN: IT35 H076 0115 5000 00068903921, intestato a Gruppo Editoriale Tabula Fati
oppure con **Postepay** n. 4023600576670477 intestato a M. Solfanelli
oppure con **PayPal** all'indirizzo: *marcosolfanelli@yahoo.it*

Librerie dove trovare la rivista:

<http://www.insolitoefantastico.blogspot.com/2009/01/librerie.html>

In copertina:

Disegno di Romolo Di Michele. Copyright © 2013
Logo di "IF": grafica di Piero Orsi
Copyright © 2013 Gruppo Editoriale Tabula Fati. Tutti i diritti riservati
Finito di stampare nel mese di Ottobre 2013 presso la Universal Book di Rende (CS)

SOMMARIO

14/2013

FUERA DEL MUNDO

ATTI DELL'INCONTRO INTERNAZIONALE SULLE ORIGINI DELLA LETTERATURA DI ANTICIPAZIONE E PROTO-FANTASCIENZA
A CURA DI ALICE FAVARO

EDITORIALE

Il fascino discreto della vecchia fantascienza 3

SAGGI

Fabrizio Foni, <i>Sintonie col fischio: tra i "venustiani" di Pérez Zúñiga</i>	5
Claudio Gallo, <i>La fantascienza al tempo di Salgari</i>	20
Álvaro Ceballos Viro, <i>Su Marte ci sono corride. La fantascienza spagnola</i>	30
Patrizio Rigobon, <i>"Ciència-ficció" catalana di Manuel de Pedrol</i>	38
Katiuscia Darici, <i>Due extraterrestri per le strade di Barcellona</i>	43
Alessandro Scarsella, <i>Sulle origini del racconto fantastico in Portogallo</i>	49
Vanessa Castagna, <i>La SF portoghese o nella periferia dell'Impero</i>	58
Alice Favaro, <i>Little Nemo in Slumberland. Viaggi onirici</i>	64
Eva Russo, <i>Il nome del robot. Karel Čapek, tra filosofia e distopia</i>	74
Renato Pestriniero, <i>Polimorfismo e radici culturali della SF</i>	81
Piero Giorgi, <i>Quel viaggio involontario "Fuera del mundo"</i>	88

RASSEGNE

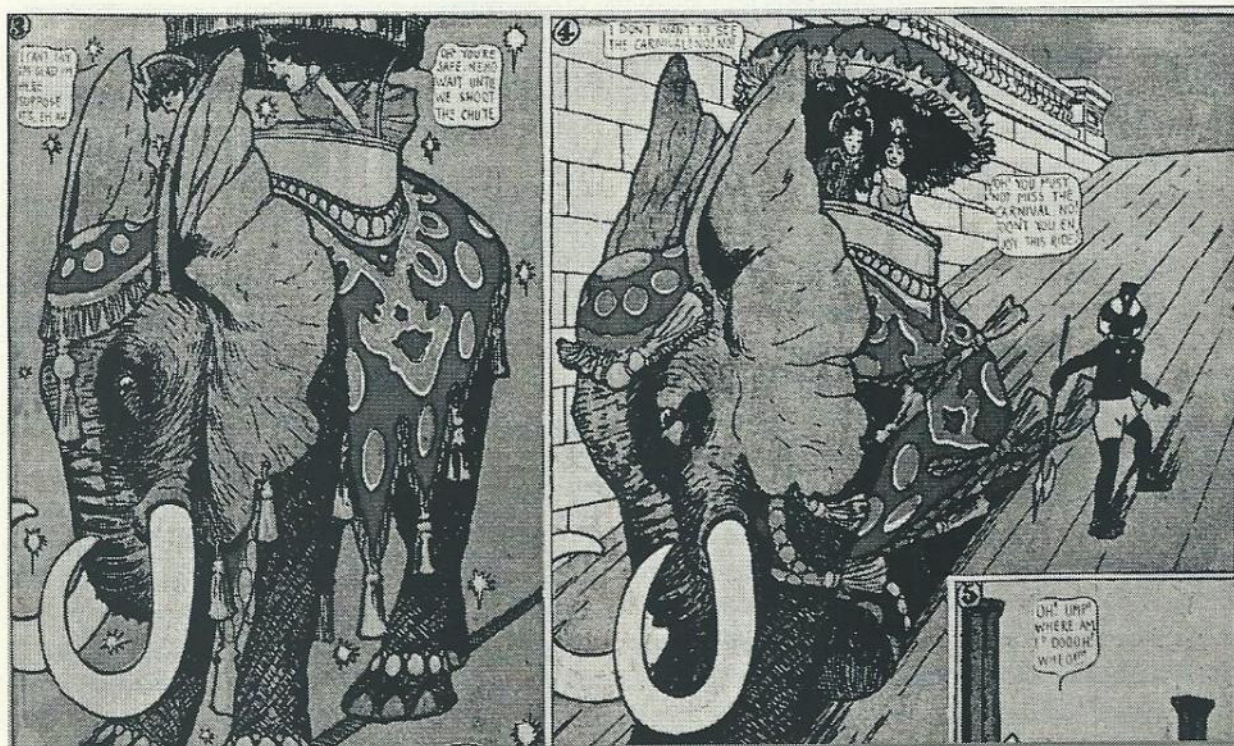
Walter Catalano, <i>Del fantastico e del politico: ricordo di Julio Cortázar</i>	99
Carlo Bordononi, <i>Borges. Lo scrittore e il suo labirinto</i>	105
Gianfranco de Turrís, <i>Jack Vance e la SF umanista di Ray Bradbury</i>	111

VISTI & LETTI

Scalzi / Fantaguerre tra Heinlein e Haldeman (C. Asciti)	115
Francesco Verso / La passione del di-verso (G. Panella)	117
Vandelli / Dark City thriller futuristico (G. F. Pizzo)	119
Guareschi / Vecchi racconti con i baffi (C. Asciti)	120
Esotismo/ Il Domenicano bianco di Meyrink (V. Tripi)	124
Cola & Troccoli / Ecco la crisi che verrà (G. P. Pizzo)	125
Sinistre Presenze / Nero come il fondo dell'anima (G. Panella)	126
Meridiano Zero / Torna il Dottor Lao col suo circo fantastico (C. Bordononi)	128

Alice Favaro

LITTLE NEMO IN SLUMBERLAND VIAGGI ONIRICI TRA FUMETTO E LETTERATURA



Little Nemo è entrato nell'immaginario collettivo delle masse come il fumetto fantastico-onirico per automasia. Sono presenti tutt'oggi riferimenti e omaggi a Winsor McCay con citazioni dirette o indirette. Prendiamo ad esempio la nota *daily strip* del fumettista argentino Ricardo Siri, in arte Liniers, che esce quotidianamente sul giornale "La Nación", pubblicata poi in varie raccolte sotto il titolo di *Macanudo*. Reperibile facilmente nelle maggiori librerie della capitale portegna, *Macanudo* rappresenta un fenomeno editoriale di notevole interesse se si pensa che il fumetto si costituisce di una breve narrazione lunga una riga con uno o due personaggi e pochi dialoghi. È proprio nel *Macanudo* numero 3, pubblicato nel 2006 da Ediciones de la Flor che a pagina 40 incontriamo un chiaro omaggio a McCay.

Enriqueta, una dei protagonisti delle strisce di Liniers, viene catapultata a sua insaputa nel mondo onirico in cui si possono facilmente riconoscere alcuni elementi ricorrenti in *Little Nemo*: il letto che prende vita e conduce Nemo in altri mondi (26 luglio 1908¹, p. 154), la mongolfiera rossa a stelle gialle (14 ottobre 1906, p. 61), un clown, la luna antropomorfa (3 dicembre 1905, p. 16), un elefante da circo e sullo sfondo una città (23 e 30 settembre 1906, pp.58-59). Nell'ultima vignetta vediamo infine Enriqueta che si sveglia, dopo esser caduta dal letto e aver realizzato che si è trattato solamente di un sogno. Qui il riferimento a *Little Nemo* è evidente e possiamo leggere nell'ultima vignetta la dedica del fumettista "A Winsor McCay".

È opportuno quindi mettere in evidenza alcuni dei *topoi* presenti in *Little Nemo* e soffermarsi sulle numerose connessioni del fu-



metto con la letteratura per sottolineare, ancora una volta, il rapporto indissolubile tra i due linguaggi.

Le origini

Sviluppatosi negli Stati Uniti nell'ultimo decennio dell'Ottocento, il fumetto nasce come manifestazione di un fenomeno culturale esplosivo. Avendo i giornali a disposizione un pubblico molto eterogeneo e spesso anche illetterato, iniziarono a utilizzare le immagini e pubblicare supplementi a colori la domenica. E' così che prese vita, nel 1895, il noto personaggio di *The Yellow Kid* di Richard Felton Outcault, come supplemento domenicale del quotidiano "New York World". Il bambino dal camice giallo, riconosciuto come il primo fumetto della storia, in realtà inizialmente non era dotato di nuvolette, che verranno introdotte solo nell'anno successivo, ma di semplici slogan e cartelli². La pagina domenicale di *Yellow Kid* che appariva come pagina singola e autoconclusiva, costituirà un vero e proprio modello per i primi dieci anni del fumetto. Si ricordano anche *The Katzenjammer Kids* (in Italia *Bibi e Bibò*) di Rudolph Dirks, *Max und Moritz* di Wilhelm Busch, *Happy Hooligan* (in Italia *Fortunello*) di Fred Opper. Merito di Opper quello di aver avvicinato il fantastico, il sogno e il desiderio alla vita quotidiana della gente.

Winsor McCay (1867-1934), i cui primi lavori già si situano in mondi onirici -*Dreams of a Rarebit Fiend* nel 1904-, crea *Little Nemo in Slumberland* nel 1905. Il comic inizia a uscire nell'ottobre dello stesso anno sulle pagine domenicali del "New York Herald" dove verrà pubblicato settimanalmente fino al 1911. Proseguirà poi per tre anni su un altro giornale, il "New York American" sino al

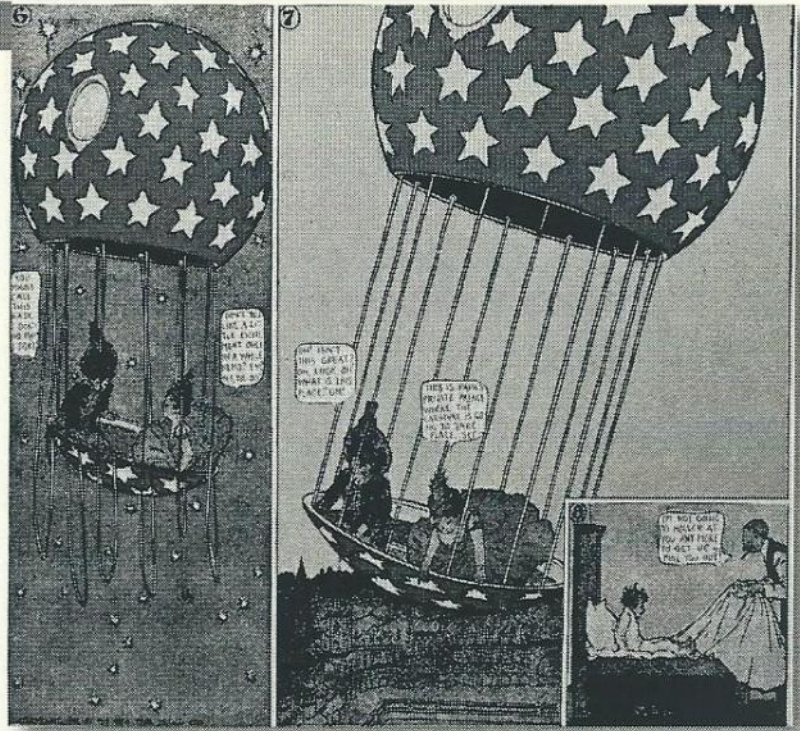
1914 e successivamente, dal 1924 al 1927, sull'"Herald Tribune".

Il protagonista del fumetto è Nemo, un bambino di circa nove anni che, facendo sogni inquietanti e fantasiosi, viaggia nel sonno in mondi avventurosi e sconosciuti per risvegliarsi poi, alla fine della storia, sempre nel suo letto. Il brusco risveglio spesso salva il protagonista dalle situazioni difficili e dalle avventure in cui si ritrova. Il racconto inizia e si conclude in una sola pagina e con McCay si può dire che "il fumetto non è più soltanto, dunque, un modo di *raccontare* per immagini, bensì un modo di *comunicare* per immagini, che aggiunge alle tradizionali risorse dell'immagine pittorica e dell'illustrazione quelle nuove del racconto sequenziale³".

Little Nemo: alcuni motivi ricorrenti

Caratterizzato dal tipico gusto *art nouveau* che si relaziona perfettamente con la tipologia onirica del racconto, *Little Nemo* dimostra ricercatezza ed eleganza nel disegno, accurate scenografie in stile liberty, e l'utilizzo di colori brillanti⁴. La scelta di limitare la narrazione a una sola tavola favorisce un'innovazione nella costruzione e distribuzione delle vignette e quindi una rottura con la tradizionale struttura rigida delle tavole che vengono così composte nella più completa libertà espressiva. Il fumetto assume dunque un dinamismo quasi cinematografico e una disposizione delle vignette funzionale e in accordo con il ritmo della narrazione. Ciò che con più evidenza distingue McCay dai suoi contemporanei è l'immediato abbandono della struttura regolare a quadrati delle vignette, sostituita da un enorme varietà di disegni e disposizioni che variano di grandezza e forma, secondo il tipo di narrazione e le fi-

Nelle immagini: alcuni elementi ricorrenti in "Little Nemo in Slumberland".

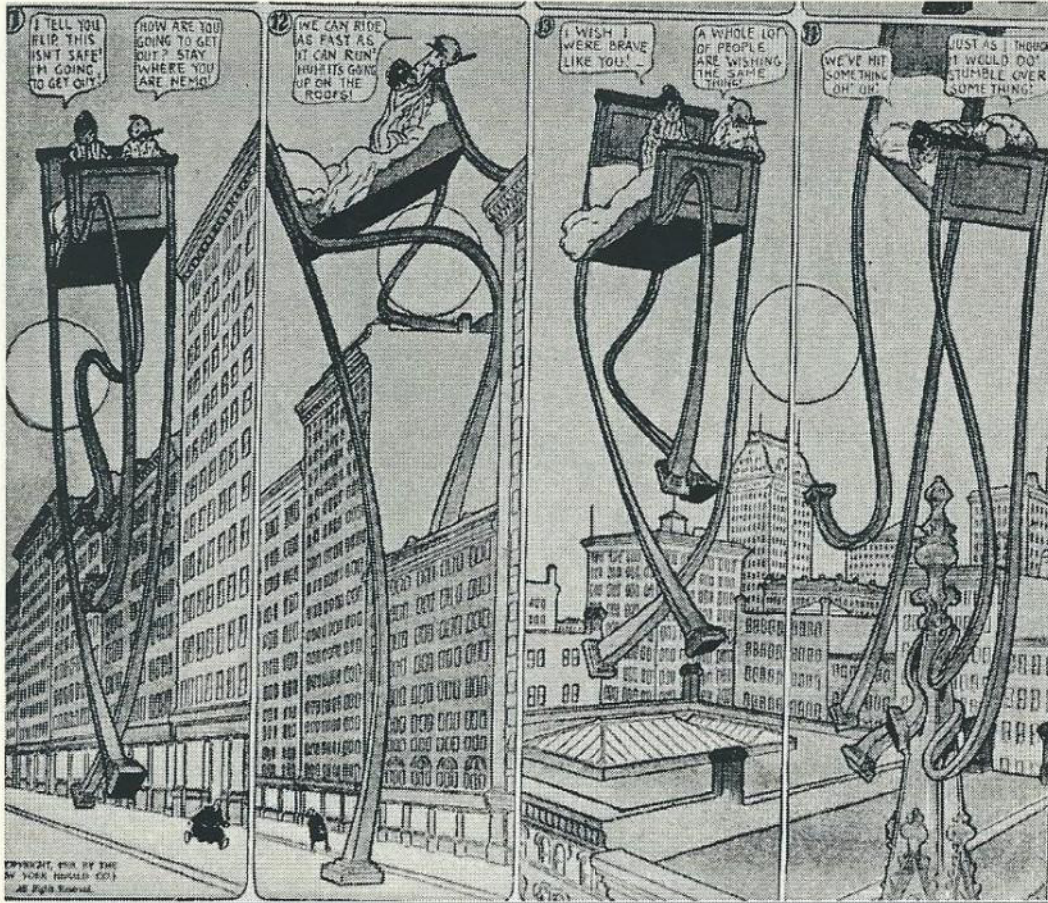


gure che visitano i sogni di Nemo. Merito di McCay è stato quello di aver capito che il fumetto è un dialogo tra la successione narrativa delle vignette e la visione d'insieme, legando quindi il comic alla tradizione del libro infantile illustrato e permettendo la coesistenza in uno stesso spazio della dimensione narrativa con la dimensione visiva. Una pagina di *Little Nemo* si presta in questo modo sia a una lettura globale che a una lettura analitica⁵.

Le strisce qui prese in esame sono state pubblicate tra il 1905 e il 1914 e in esse sono presenti alcuni elementi caratteristici di *Little Nemo* che dimostrano come la narrazione si presti a molteplici livelli di lettura. Il piccolo Nemo è una sorta di antieroe che di giorno conduce una vita poco esaltante e di notte, in cui "rielabora il viaggio sotto forma di digestione e di sogno⁶", è vittima delle più svariate e paradossali avventure: si ritrova a cavallo di animali volanti che si inciampano su stelle o gli oggetti più vari, precipita nel vuoto, prova sentimenti di ansia e angoscia, rischia di morire, e ogni volta invoca il nome dei genitori che accorrono in suo aiuto risvegliandolo. La narrazione inizia con il protagonista che sta per addormentarsi e termina con il suo risveglio. Una costante è data dalla presenza di un intermediario tra i due mondi, un messaggero che lo chiama e lo conduce nel regno di Slumberland, sia Pokoko, una sorta di clown, o l'Oomp, una specie di folletto, che lo invitano: "Slumberland is the most wonderful place in the sky. You mustn't miss a single thing. See it all!⁷". Una volta entrato nel mondo onirico, Nemo è sottoposto a diverse prove, che la maggior parte delle volte non riesce a superare perché è malde-

stro, perché si tratta di vere e proprie missioni impossibili o infine per l'agitazione e la paura di essere da solo in situazioni difficilmente gestibili, in cui vi si ritrova contro la sua volontà e senza la protezione dei suoi genitori. Si tratta sempre di sogni che sembrano estremamente reali, il più delle volte terribili incubi. Nella prima tavola dell'ottobre 1905 ad esempio Little Nemo si addormenta. Uno oomp gli fa visita e gli dice che sua maestà Morpheus di Slumberland lo attende. A sua disposizione c'è Somnus, un cavallo alato che partecipa a una gara di corsa insieme a canguri e maiali volanti. Nemo cade da cavallo, precipita e nel momento cruciale si risveglia.

L'ambientazione in *Little Nemo* si costituisce di realtà insolite e della stessa sostanza dei sogni. Realtà che si distruggono al suo passaggio, moltiplicazioni incessanti di piani, oggetti fuori contesto e smisuratamente grandi, mondi sommersi o inondati. Sogni che svaniscono come l'effetto di un allucinogeno. A volte Nemo è costretto a dover camminare sui trampoli, il letto in cui dorme prende vita e si antropomorfizza girando per la città mediante le sue enormi gambe: "Le case si liquefano e i piedi del letto di Nemo si assottigliano in lunghe volute *liberty* per entrare, come il genio, nel risucchio della bottiglia del sogno, e qui la logica della fantasia, quella delle alterazioni dimensionali e delle verità e mezzo, apre la strada ai fantasmi dell'inconscio⁸". Mondi spettrali, paesaggi inospitali, città fuori dallo spazio e dal tempo,



enormi, verdure giganti, struzzi, leoni, oggetti o piante che si trasformano in animali (ad esem-

mondi altri con una preponderante presenza dell'acqua. Slumberland è il paese di tutte le possibilità, una sorta di paese delle meraviglie, "l'Eldorado dell'immaginario".

Il tempo della narrazione è impreciso ma sappiamo che i sogni durano tutta la notte. Alla fine del sogno sono sempre presenti i genitori o i nonni che svegliano il protagonista ripetendogli che avrebbe dovuto ascoltarli e non aver mangiato tanto la sera precedente, così da evitare gli incubi. La golosità è infatti una costante nel fumetto e crea una sorta di dicotomia tra i piaceri alimentari di giorno e la loro trasformazione in incubi durante il sonno.

I protagonisti che popolano i sogni di Nemo sono mostri o animali enormi che lo vogliono mangiare o che gli fanno del male, nani, giganti, personaggi del circo. E ancora: lune antropomorfe, giullari, animali volanti, uova enormi, cavalli alati, draghi, mostri che aprono la bocca e che lo ingoiano o comunque rappresentano la via d'accesso a un altro mondo, linguaggi incomprensibili¹⁰. È sempre presente un personaggio che si distingue, fuori contesto, un animale o una persona più grande degli altri. Veri e propri guardiani della soglia, si potrebbe dire, come selvaggi, scimmie, figure molto allungate, clowns, fiori

pio un tronco in un rinoceronte nell'episodio del 13 gennaio 1907, p. 74), treni che lo inseguono, indiani pellerossa che gli scagliano contro le frecce. Ciò che rappresenta quindi l'alterità e il confronto problematico con l'altro. Presenti inoltre i temi del cannibalismo, del grottesco esasperato dalla presenza di personaggi bizzarri, insoliti, appartenenti all'ambiente circense.

La famiglia rappresenta una costante in *Little Nemo* e a volte diventa protagonista essa stessa dei sogni del bambino. In una tavola datata il 26 novembre 1905¹¹ ad esempio i genitori si trovano con Nemo all'interno della loro casa quando si rendono conto che sono stati sollevati insieme ad essa da un animale mostruoso e gigante che li vuole ingoiare. Nemo è l'unico a salvarsi ma precipita nel vuoto finendo in un liquido rossastro che sembrerebbe uno stagno in cui rischia l'anegamento ma riesce infine a salvarsi e a perdersi in una foresta.

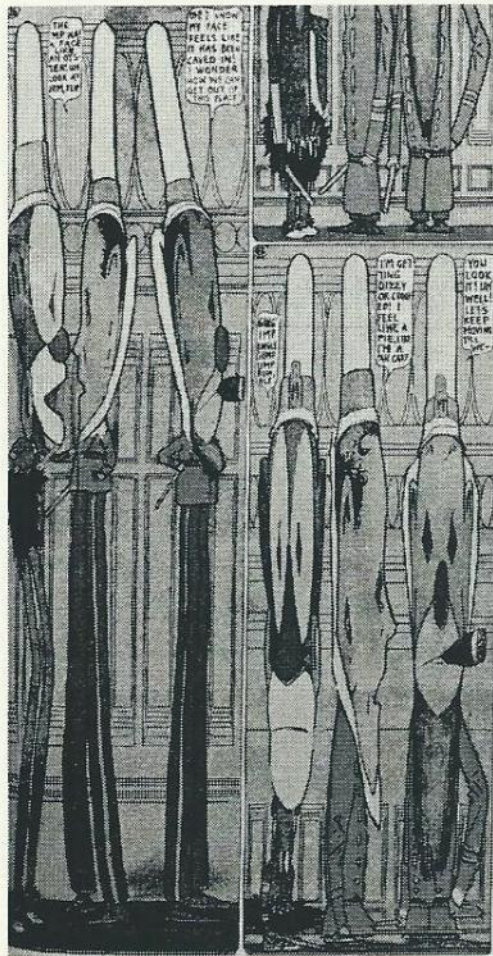
Il rapporto con la letteratura e il cinema

Risulta evidente in *Little Nemo* la sua indissolubilità dalla letteratura. Il fumetto è fortemente intriso di riferimenti ai grandi classici letterari universali e ogni tavola possiede una costruzione romanzesca. A cominciare dal

Personaggi allungati in "Little Nemo in Slumberland" e altre immagini.

nome del protagonista, in cui è già iscritta la vocazione al viaggio, i rimandi al noto episodio di Ulisse quando incontra il Ciclope e al personaggio principale di *Ventimila leghe sotto i mari*

(1869) di Verne sono immediati. Nemo è il capitano del *Nautilus* che, nauseato dalla società, vive a bordo del sottomarino da lui progettato, in una sorta di mondo parallelo a quello sulla terra, sott'acqua. Little Nemo dunque, proprio come il Capitano Nemo verniano, si immerge nel mondo sommerso del sonno, alla ricerca di avventure disperate. Non solo quindi porta lo stesso nome ed è il protagonista di esperienze in un mondo altro, ma vive anche situazioni analoghe al Capitano; si ricordano nel romanzo verniano l'incontro con i "selvaggi" antropofagi, un gruppo di papua, che tentano di salire a bordo del sottomarino durante una sosta a terra e la passeggiata sott'acqua attraverso incredibili foreste sottomarine, all'interno dello scafandro (nei capitoli XVI "Passeggiata in pianura" e XVII "Una foresta sottomarina"). Avviene in entrambi quindi la sovrapposizione dei due mondi, quello marino e quello terrestre nel romanzo di Verne, e quello reale e immaginario nel fumetto di McCay. A differenza del Nemo di Verne però, i cui riferimenti ai familiari sono totalmente assenti, la famiglia nelle avventure del bambino è una

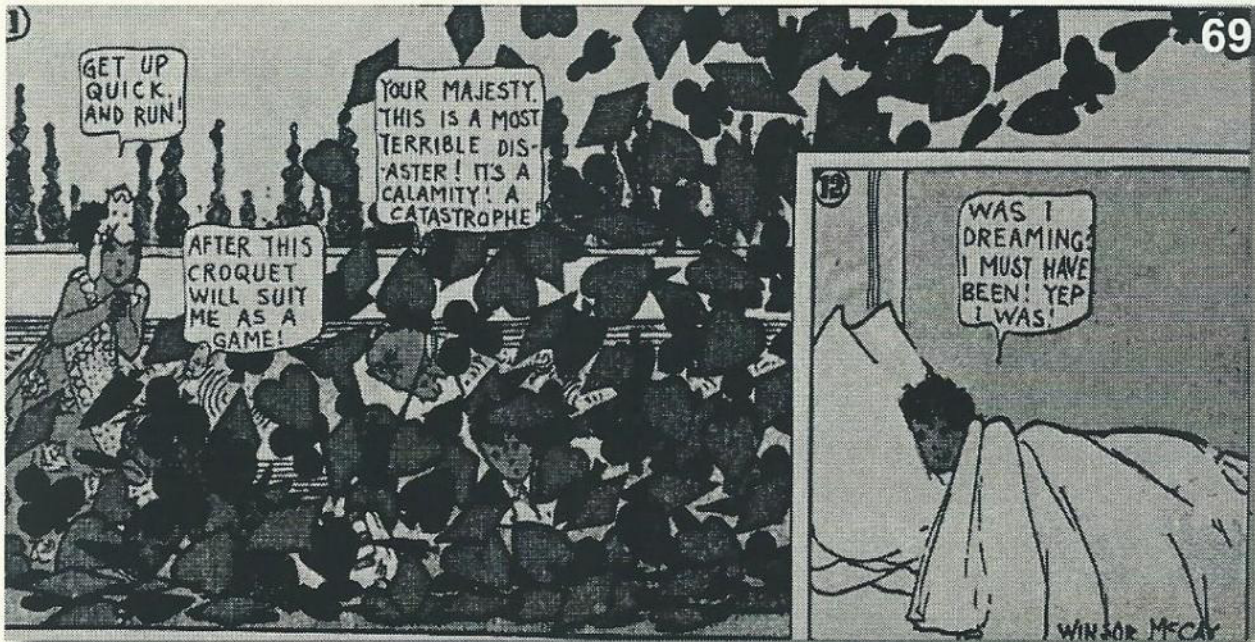


costante e un punto di riferimento.

Nel fumetto si possono individuare dei motivi ricorrenti tra cui l'utilizzo di un mezzo di trasporto che permetta al protagonista di giungere a realtà parallele, la moltiplicazione di Nemo e degli altri personaggi in cui è evidente il tema del doppio, come negli episodi del 14 (p. 22) e del 28 gennaio 1906 (p. 24), la presenza di pirati (episodi datati 24 marzo 1907, p. 84; 1 dicembre 1912, p. 372; 24 novembre 1912, p. 371, in cui la barca su cui sale Nemo si chiama "Cap Kidd"), l'invasione da parte di animali o persone (si veda l'episodio del 28 agosto 1910 in cui si assiste all'invasione dei pellerossa, p. 263, e del 3 novembre 1912 in cui Nemo sbarca in una sorta di pianeta delle scimmie, p. 370).

Fortemente intriso di riferimenti intertestuali, *Little Nemo* appare come un insieme di testi in cui i rimandi ai grandi classici letterari sono evidenti. Tra le connessioni più frequenti, è opportuno ricordare alcuni episodi in cui l'allusione è più o meno esplicita.

A cominciare dall'atmosfera onirica presente in *Little Nemo*, si crea un'associazione diretta con *Peter Pan. Il bambino che non voleva crescere* (1904) di James M. Barrie. I protagonisti, in entrambe le narrazioni, sono dei bambini le cui avventure hanno inizio nella propria stanza. Il viaggio in altre realtà si attua attraverso procedimenti narrativi differenti, ma sono comuni degli intermediari tra le due dimensioni e dei punti di contatto: l'incontro con personaggi bizzarri e talvolta mal-



vagi, l'assenza e il bisogno della figura adulta del genitore, l'incapacità di far ritorno a casa e l'arrivo su mondi, sia Neverland che Slumberland, inesistenti e inaccessibili se non si viene guidati da un personaggio con delle caratteristiche particolari, e infine la presenza costante dei pirati.

Negli episodi del 27 maggio e 3 giugno 1906 (pp. 41-42), Nemo viene trasformato in un gigante per poter avere accesso al "fourth gate" che è sorvegliato da delle guardie giganti. Viene vestito e armato di spada da dei piccoli uomini in abiti verdi. Nella tavola successiva invece verrà rimpicciolito e continuerà a dover affrontare i giganti. Nell'episodio del 24 marzo 1913 (p. 384), Nemo è un gigante e sale assieme ad altri giganti su una barchetta di nome "Gulliver", con a bordo degli uomini molto più piccoli di loro che reggono una bandiera su cui si legge una scritta a metà: "Lilliputi...". In entrambi i casi c'è un evidente riferimento a *I viaggi di Gulliver* (1726) di Jonathan Swift.

Nelle vignette datate il 28 aprile 1907 (p. 89), Nemo è su una scialuppa di salvataggio insieme ad altri personaggi quando finisce in mare in seguito ad un colpo di coda molto forte dato da un'enorme balena che alcuni marinai tentano di fiocinare. L'episodio qui ricorda le vicende di *Moby Dick* (1851) di Herman Melville.

Nella tavola del 19 luglio 1908 (p. 153), Nemo sogna di trovarsi in un giardino con fiori e frutti enormi, sui quali tenta di arrampicarsi ma precipita a terra. Il 26 giugno 1910 (p. 254) invece si trova in mezzo a delle rose rosse molto grandi quando incontra un bruco

(Nemo afferma "That's the biggest caterpillar I ever saw") e delle api giganti che cercano di pungerlo. Nel Capitolo IV "Una commissione per il coniglio" di *Alice nel paese delle meraviglie* (1865) di Lewis Carroll, Alice giunge ad un giardino dove incontra uno strano bruco: "Si sollevò in punta di piedi, e sbirciò sopra l'orlo del fungo; subito il suo sguardo incontrò quello di un grosso bruco azzurro seduto proprio sulla punta, con le braccia incrociate, che fumava un lungo narghilè e sembrava non accorgersi minimamente di lei né di qualsiasi altra cosa¹²". Nel fumetto del 25 agosto 1912 (p. 359), Nemo con altri personaggi sta giocando a carte ma è costretto a interrompere il gioco perché le carte aumentano smisuratamente di dimensioni. I re e i jack prendono vita, escono dalle carte e iniziano a raccogliere i fiori, le picche, i quadri e le foglie che si sono staccati dalle carte e caduti a terra. I personaggi verranno poi sommersi dai simboli che cadono su di loro come pioggia. In *Alice nel paese delle meraviglie* leggiamo: "- Ma a chi fate paura, voi? - disse Alice (ormai era tornata alla sua statura normale). - Non siete altro che un mazzo di carte! A questo punto tutto il mazzo si sollevò in aria e poi si lanciò in volo contro di lei: Alice strillò, un po' per la paura e un po' per la stizza, cercò di cacciar via le carte¹³". Le connessioni con il romanzo di Carroll sono quindi evidenti se si considera, oltre agli episodi citati, l'atmosfera onirica che caratterizza le avventure di Alice, i personaggi singolari che incontra, l'accesso ad altri mondi e la possibilità di rimpicciolirsi e allungarsi nelle diverse situazioni mediante



l'assunzione di diversi alimenti che il più delle volte la rendono inadeguata al contesto.

Nell'episodio del 5 novembre 1905 (p. 12) invece, Nemo viene svegliato da una voce che lo chiama, il letto inizia a fluttuare per la camera allagata e sale sul dorso di un pesce enorme che lo condurrà al regno di Slumberland. L'episodio ricorda non solo *Le avventure di Pinocchio* (1883) di Carlo Collodi in cui il protagonista viene inghiottito da una specie di pescecane che rappresenta l'ingresso in un mondo altro, all'interno della pancia dell'animale, ma anche il capitolo VII, "Una balena di specie ignota", di *Ventimila leghe sotto i mari*, in cui il professor Aronnax descrive il suo primo contatto con il sottomarino:

Il dorso nerastro che mi sopportava era liscio, lucido, non embriato. [...] Nessun dubbio era possibile. L'animale, il mostro, il fenomeno naturale che aveva incuriosito l'intero mondo degli scienziati, sconvolto e fuorviato l'immaginazione dei marinai di due emisferi, bisognava riconoscerlo: era un fenomeno ancora più stupefacente, un fenomeno dovuto alla mano dell'uomo! [...]. Eppure non vi era da esitare. Eravamo distesi sul dorso d'una specie di nave sottomarina, che presentava – almeno da quanto potevo giudicare – la



forma di un immenso pesce d'acciaio¹⁴.

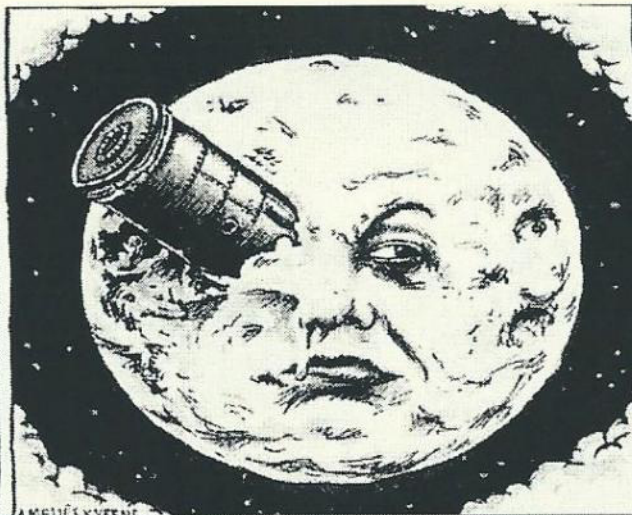
che era stato nella prima pagina descritto come

una "cosa enorme", un oggetto lungo, fusi-forme, talvolta fosforescente, assai più grande e più veloce d'una balena. [...] Ma insomma esisteva, la cosa non poteva più negarsi; e, data la tendenza al meraviglioso che è propria allo spirito umano, si capirà facilmente l'emozione dovunque prodotta da quella sovranaturale apparizione. Quanto a respingerla nel mondo delle favole, bisognava rinunziarvi¹⁵.

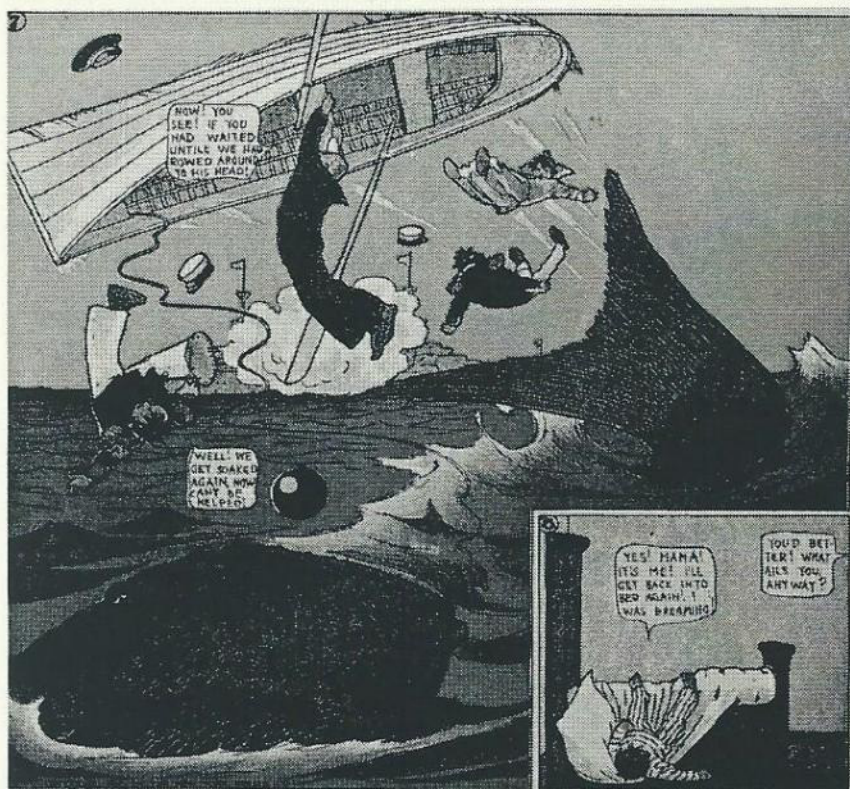
L'atmosfera presente in *Little Nemo in Slumberland* ricorda non solo i testi citati ma anche alcuni film di Georges Méliès (1861-1938) come *Le voyage dans la lune* del 1902 da cui proviene la nota immagine della luna dal volto umano con un missile conficcato nell'occhio destro. La presenza di personaggi strani, abitanti di altri pianeti, viaggi su altri mondi, la luna antropomorfa, rimandano a quel clima percepibile nel fumetto di McCay. Méliès, insieme a Verne per il suo *Dalla terra alla luna* del 1865, viene omaggiato, come McCay, in un'altra striscia da Liniers (p. 49).

I viaggi sulla luna rappresentano un *topos* letterario e fanno parte di una tradizione che comincia nel II secolo d.C. con *Una storia vera* di Luciano di Samòsata, continua con il viaggio di Astolfo con l'ippogrifo nell'*Orlando furioso* di Ludovico Ariosto nel 1532, per giungere a *Intorno alla luna* (1869) di Jules Verne e *I primi uomini sulla luna* (1901) di Herbert George Wells.

Le connessioni tra i film di Méliès e *Little Nemo* si trovano in altre opere del regista francese come *Le Diable Noir* (1905) in cui è presente il diavolo, si utilizza la moltiplica-



Personaggi
che popolano
i sogni di
Nemo
e un curioso
riferimento a
Méliès.



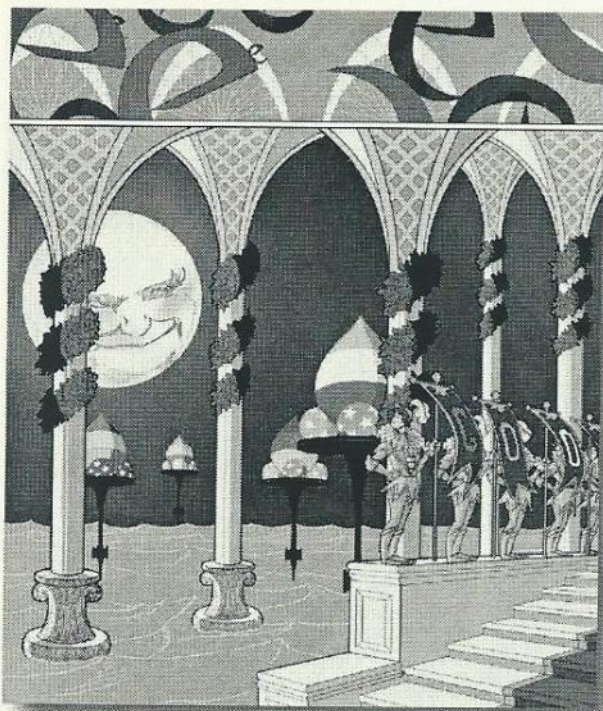
film, si ritrova nel suo letto e si accorge che è stato solo un sogno.

E poi ancora *Cinderella* (1899), *Barbe Bleue* (1901), *La lanterne magique* (1903) e *La Sirène* (1904) che rimandano alla tradizione letteraria fiabesca. Quest'ultimo film in particolare è riconducibile sia a *La sirenetta* (1836) di Hans Christian Andersen che ad alcuni episodi di *Little Nemo* caratterizzati da scenografie marine e dalla massiccia presenza di sirene (si vedano gli episodi del 19 e 26 agosto e del 2 settembre 1906, pp. 53-55).

Il sogno

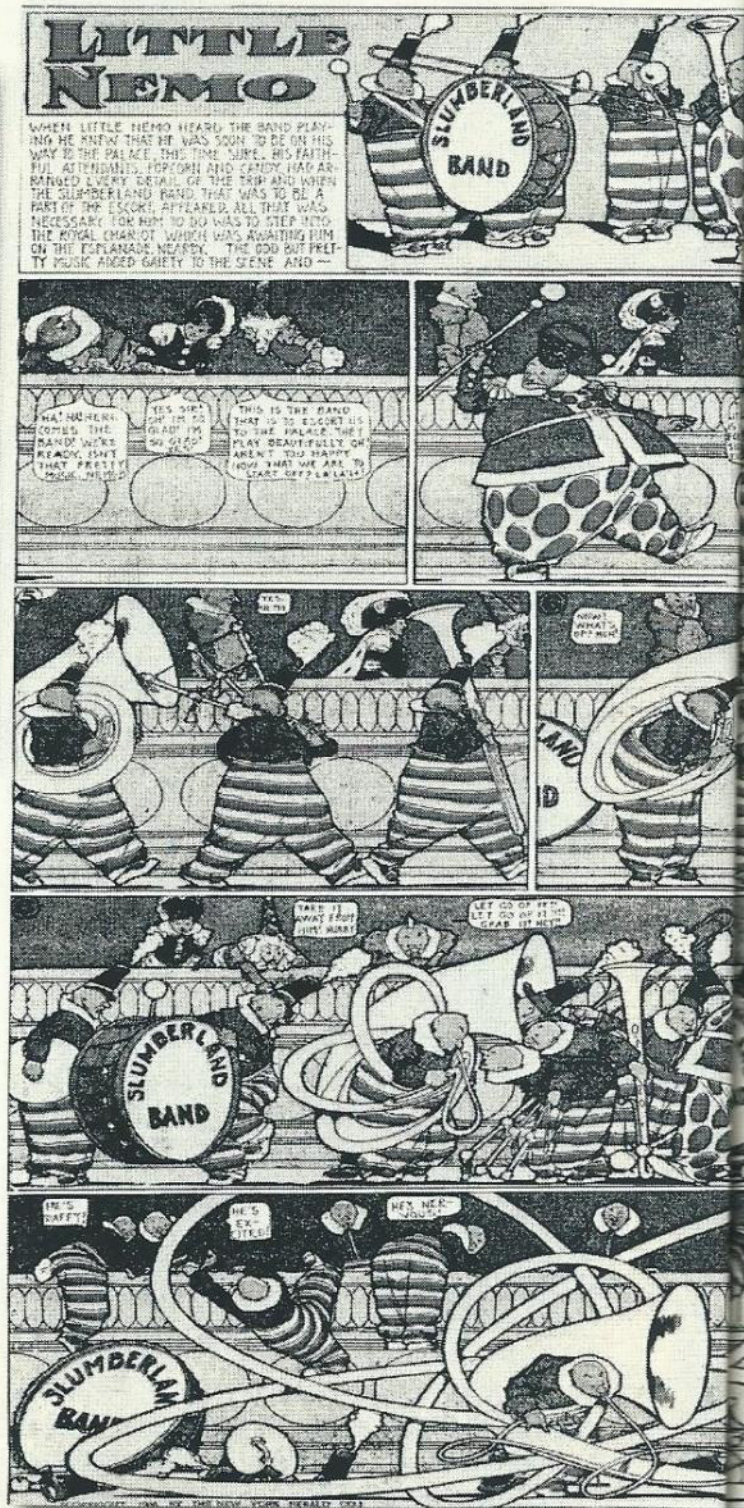
zione di oggetti e in particolare le sedie, e l'ambientazione è una camera in cui l'elemento centrale attorno a cui si sviluppa la narrazione è un letto; *Les Cartes Vivantes* (1905) in cui un prestigiatore tiene un mazzo di carte in mano che aumentano di grandezza. Un nove di picche si trasforma poi in una regina di cuori di nome Judith che si stacca dalla carta e si trasforma in una donna in carne e ossa per poi tornare a essere carta. Infine il re di fiori Alexandre che diventa uomo e non è altro che il prestigiatore travestito. Questo episodio ricorda non solo la tavola di *Little Nemo* precedentemente citata ma anche le vicende di *Alice nel paese delle meraviglie*. In *Le Cauchemar* del 1896 di Méliès, il protagonista è un personaggio che dialoga con una luna con volto umano e solo alla fine del

La raffigurazione a fumetti dei sogni di Nemo e l'esplorazione del mondo onirico si associa inoltre alla pubblicazione nel 1900 dell'*Interpretazione dei sogni* di Sigmund Freud. La presenza di mondi che si dissolvono (come nell'episodio del 12 dicembre 1909, p. 226), di giganti (7 marzo 1909, p. 186; 5 maggio 1912, p. 343 elfi giganti), personaggi volanti (1 maggio 1910, p. 46), realtà viste come se si guardasse all'interno di un caleidoscopio (26 gennaio 1908, p. 128) o esageratamente allungate (2 febbraio 1908, p. 129), rappresentano le visioni che si hanno durante i sogni, o in momenti di percezione della realtà alterata come febbre alta, in stati di malattia e delirio, dopo l'assunzione di allucinogeni. Il legame con alcuni spunti metafisici e surrealisti è molto forte. Se si pensa



per esempio al *topos* in *Little Nemo* del letto antropomorfo con le gambe molto lunghe (episodio del 26 luglio 1908, p. 154) ma anche della presenza degli elefanti, è possibile il rimando a *La tentazione di Sant'Antonio* di Salvador Dalí (ulteriore riferimento intertestuale si ha qui con il film *The temptation of St. Antony* del 1898 di Méliès); quella pittura, insomma, dettata dai flussi dell'immaginazione, da ciò che affiora dalle zone inesplorate dell'inconscio, che esprime l'enigma, l'incapacità di decifrare la realtà e di trovarne una spiegazione razionale. Si pensi, oltre che a Dalí, a quelle tendenze artistiche del '900 che conferiscono alla rielaborazione dell'oggetto grafico e al suo riuso particolare attenzione.

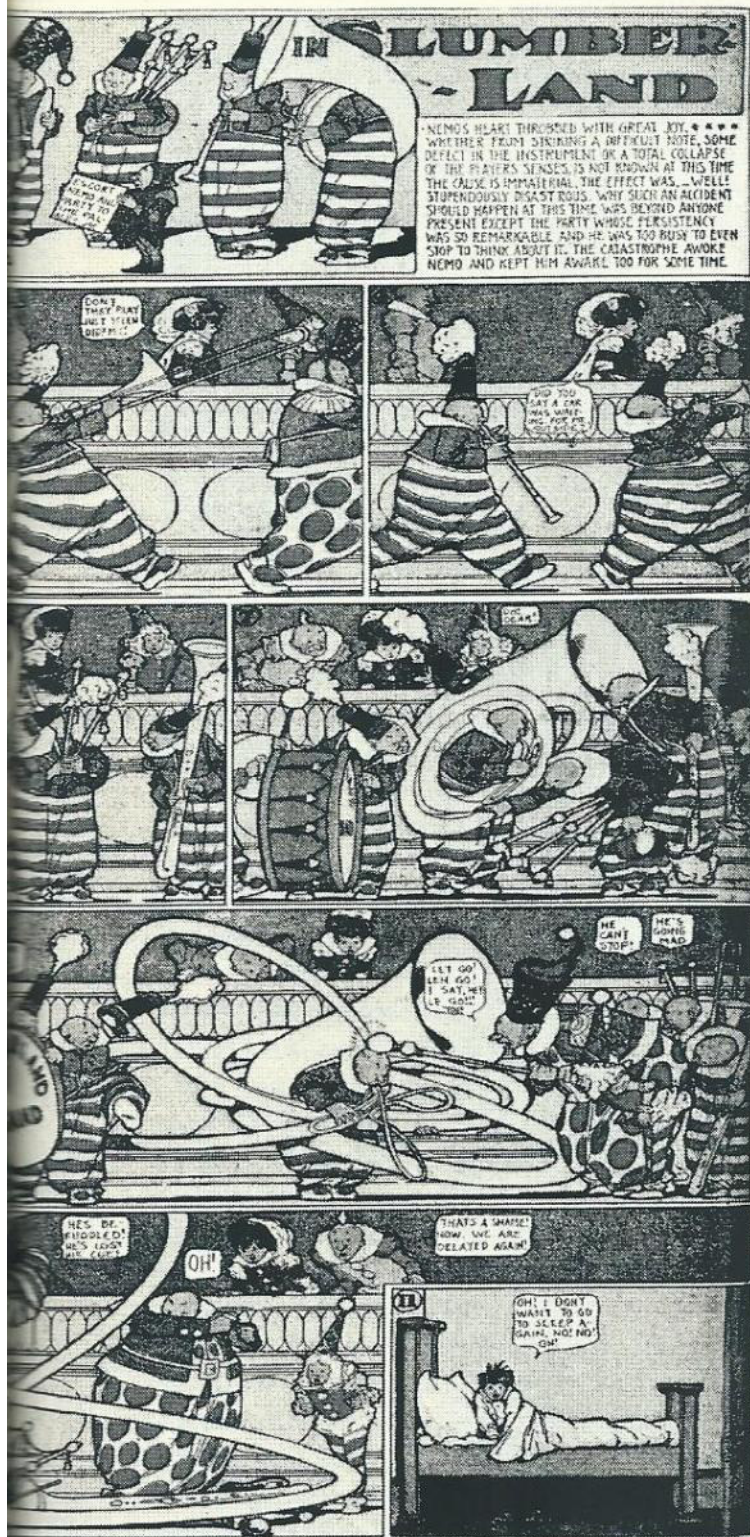
Grazie quindi a un'impaginazione più personale McCay favorisce la creazione di un nuovo rapporto con il lettore che pone i presupposti per un discorso metaletterario. Le immagini non possono considerarsi scindibili dalle didascalie, ma nemmeno il testo mantiene la medesima comunicatività se sprovvisto dell'illustrazione. Con McCay avviene quindi un cambiamento nella ricezione e fruizione del testo e nell'introduzione della dimensione onirica, resa con maestria grazie all'utilizzo di segni costruiti in prospettiva, di tecniche espressive nuove, di particolari inquadrature, di metamorfosi e di personaggi perturbanti che conferiscono al fumetto un linguaggio.



Bibliografia

- Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci, 2009.
- Barbolini, Roberto-Tomasi, Silvia, *Paper Hell. Carte infernali. Mappe e miti del fantastico. Dal romanzo gotico al poliziesco, dal dottor Jekyll a Tex*, Bologna, Transeuropa, 1991.
- Bussagli, Marco, *Fumetto XX secolo*, Milano, Mondadori Electa, 2003.
- Carroll, Lewis, *Alice nel paese delle meraviglie e Attraverso lo specchio*, Torino, Einaudi, 1978.
- Groensteen, Thierry, "Nemo, fils du rêve", 1991. <http://www.editionsdelan2.com/groens->

Una striscia di "Little Nemo in Slumberland" del 1906.



teen/spip.php?article19

Liniers, *Macanudo n°1*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2010.

_____, *Macanudo n°3*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2012.

McCay, Winsor, *Little Nemo in Slumberland 1905-1914*, Köln, Benedikt Taschen Verlag GmbH, 2000.

Reggiani, Federico, "Viñetas y organización de la página en *Little Nemo in Slumberland*: breve comentario sobre el modo de abrir ventanas al país de los sueños", Tebeosfera, 2003, <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Guionistas/Winsor/McCay.htm>

Verne, Jules, *Ventimila leghe sotto i mari*, Milano, Mondadori, 1995.

NOTE

¹Si tratta della seguente edizione: McCay, Winsor, *Little Nemo in Slumberland 1905-1914*, Köln, Benedikt Taschen Verlag GmbH, 2000.

²Cfr. "Yellow Kid" in Bussagli, Marco, *Fumetto XX secolo*, Milano, Mondadori, Electa, 2003, pagg. 355-356.

³Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci, 2009, pag. 17.

⁴Bussagli, Marco, *Fumetto XX secolo*, op. cit., pagg. 198-199.

⁵Cfr. Reggiani, Federico, "Viñetas y organización de la página en *Little Nemo in Slumberland*: breve comentario sobre el modo de abrir ventanas al país de los sueños", Tebeosfera, 2003, <http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/Guionistas/Winsor/McCay.htm>

⁶Tomasi, Silvia, "Little Nemo e l'uccello citrullo", in Barbolini, Roberto – Tomasi, Silvia, *Paper Hell. Carte infernali. Mappe e miti del fantastico. Dal romanzo gotico al poliziesco, dal dottor Jekyll a Tex*, Bologna, Transeuropa, 1991, pag. 125.

⁷McCay, Winsor, *Little Nemo in Slumberland 1905-1914*, Köln, Benedikt Taschen Verlag GmbH, 2000, pag. 9.

⁸Tomasi, Silvia, "Little Nemo e l'uccello citrullo", op. cit., pag. 124.

⁹Groensteen, Thierry, "Nemo, fils du rêve", 1991. <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article19>, pag. 3.

¹⁰Si veda la tavola del 22 luglio 1906, McCay, Winsor, op. cit., pag. 49.

¹¹McCay, Winsor, op. cit., pag. 15.

¹²Carroll, Lewis, *Alice nel paese delle meraviglie e Attraverso lo specchio*, Torino, Einaudi, 1978, pag. 42.

¹³Carroll, Lewis, op. cit., p. 116.

¹⁴Verne, Jules, *Ventimila leghe sotto i mari*, Milano, Mondadori, 1995, pag. 58.

¹⁵Verne, Jules, op. cit., pag. 6.