

## **Dalla tavola al *touch* (e ritorno). Rimediazioni tra fumetto cartaceo e digitale in Leo Ortolani**

Alessio Aletta

**From paper page to touchscreen (and back). Remediations between printed and digital comics in Leo Ortolani.** *On the basis of Bolter and Grusin's definition of 'remediation' as 'the representation of one medium in another', this paper analyses the various ways in which digital comics have tried to rethink the comics 'grid' for computers and smaller devices, following three main approaches: digitalized comic, 'infinite canvas' and 'panel delivery'. In particular, this study discusses the problems that may arise when comics created for the screen are published on paper (an issue which is much less explored in the literature).*

*The analysis focuses on the interactions between 'traditional' and digital comics in the latest works of Italian cartoonist Leo Ortolani. Over the last few years this author, despite being famous mostly for having created the popular superhero parody Rat-man, has experimented a variety of different approaches on e-comics. Most recently, Ortolani worked on a series of 'mobile comics' in which he chronicled the developing of Covid's first wave in the Spring of 2020. This series was later published in a volume titled *Andrà tutto bene* ('Everything will be fine'), which imitates the original 'panel delivery' format by printing one panel per page. This peculiar typographical choice, which seems to embody the very idea of 'remediation', muddles the separation between 'traditional' paper comics and e-comics. Furthermore, by trying to preserve the 'mobile comic' layout, Ortolani seems to legitimize the peculiarity of e-comics as an independent medium with its own potentialities.*

**Keywords:** remediation, mobile comics, webcomics, comics, Instagram, Leo Ortolani.

### *Introduzione*

Il grande bibliografo Donald McKenzie raccontava di un interessante esercizio che era solito proporre nel suo corso di storia del libro: mostrava agli studenti un volume composto interamente da pagine bianche e chiedeva loro di ipotizzare, basandosi soltanto sulle sue caratteristiche fisiche (dimensioni, peso, qualità della carta...), a che tipo di testo potesse essere destinato; stando a quanto riporta il professore, gli studenti invariabilmente indovinavano con una certa precisione (2002, pp.19-21). L'esperimento era ovviamente finalizzato a mostrare lo stretto rapporto tra la materialità di un libro e il testo che riporta.

Nel luglio 2020 arriva nelle librerie italiane un volume che avrebbe certamente spiazzato i pur perspicaci allievi di McKenzie: un "mattoncino rosso", come lo definisce il suo autore, di 526 pagine, alte 18 cm e larghe 12, con rilegatura cartonata. Troppo piccolo per un romanzo, troppo alto per un dizionarietto tascabile, troppo voluminoso per un'agenda scolastica, e comunque

scomodissimo da maneggiare: dai puri dati bibliologici, difficilmente si arriverebbe a supporre che si tratti di un fumetto, *Andrà tutto bene* di Leo Ortolani. Il motivo di un formato tanto insolito sta, per così dire, nella sua preistoria: si tratta infatti della raccolta di una serie di strisce giornaliere che l'autore aveva postato sui suoi canali *social* durante il lockdown a Parma, dall'8 marzo al 4 maggio dello stesso anno. Quando la collana Feltrinelli Comics gli ha proposto di stampare questo *webcomic*, Ortolani ha voluto imitare su supporto cartaceo un'esperienza di fruizione tipica dei *mobile comics*, quella categoria di fumetti digitali creati appositamente per adattarsi agli schermi di smartphone o piccoli tablet (Presser et al. 2019, p. 2): il 23 maggio annuncia quindi dai suoi profili Instagram e Facebook che “sarà un libro particolare, dove a ogni pagina corrisponde una vignetta, perché mi piaceva riproporre la modalità di lettura da cellulare”.

Se il passaggio da *mobile comic* a raccolta cartacea non è affatto inusuale, certamente desta qualche stupore questa esplicita volontà di preservare un'impostazione che molto spesso (e non del tutto a torto) viene considerata limitante; *Andrà tutto bene* è quindi un oggetto in un certo senso paradossale, contraddittorio: quasi una sintesi tra fumetto digitale e cartaceo.

Questo volume è anche l'ultimo risultato (finora) del sorprendente percorso fatto negli ultimi anni dall'autore. Il nome di Leo Ortolani – è forse il caso di ricordarlo, benché si tratti di un artista notissimo, riconosciuto come uno dei maestri del fumetto italiano contemporaneo – rimane legato allo straordinario successo di *Rat-man*, un vero e proprio “classico del fumetto” (definizione che l'autore usò scherzosamente come titolo del numero 43 della serie già nel 2004) rimasto nelle edicole per un ventennio prima di chiudere, nel 2017, per volontà dello stesso Ortolani; l'autore ha poi abbandonato il fumetto seriale per dedicarsi a progetti monografici e da libreria, tra cui ricordiamo almeno *Cinzia* (2018). Nel frattempo, Ortolani ha aperto un blog, *Come non detto*, sul quale pubblica soprattutto recensioni cinematografiche a fumetti (poi raccolte in due volumi dalla casa editrice BAO, vedi infra) e successivamente ha cominciato a condividere piccole strisce su Instagram e Facebook.

Intervistando Ortolani nel contesto del Lucca Comics, 2020 Roberto Recchioni, altro fumettista molto attento agli sviluppi del web, ha osservato: “Prima col blog, dove hai cominciato a fare le strisce cinematografiche, e adesso con Instagram, sostanzialmente è la piattaforma che ti dà la grammatica<sup>1</sup> [...] e da quella grammatica tu trovi una voce sempre personale”. (Recchioni e Ortolani 2020, 20:20)

Questi ultimi lavori di Ortolani – un autore con un “esperienza pluridecennale nel fumetto ‘tradizionale’”, che ha poi sperimentato con notevole successo diverse forme di *e-comics* – e soprattutto *Andrà tutto bene*, opera liminare tra fumetto digitale e cartaceo, presentano dunque un caso di studio ideale per esplorare limiti e potenzialità di questo nuovo/vecchio medium.

Una chiave interpretativa per leggere questo rapporto sarà dunque il concetto di “rimediazione”, idea che *Andrà tutto bene* sembra addirittura incarnare. Come è noto, Marshall McLuhan apre il suo fondamentale *Understanding media* con la considerazione che “il contenuto di un ‘medium’ è sempre un altro medium” (McLuhan 1994, p.8), intendendo (per quanto l’affermazione sia stata oggetto di ampi dibattiti) che ogni nuovo mezzo non solo si basa su uno precedente, ma lo ingloba, lo ripropone (e, idealmente, lo potenzia)<sup>2</sup>; questa intuizione sta alla base dell’idea di “rimediazione” (*remediation*), termine coniato da Jay David Bolter e Richard Grusin per definire “the representation of one medium in another”, tipica, secondo gli autori, dei nuovi media (2000, p. 45). Questo concetto si può applicare sia allo sviluppo di nuovi linguaggi e tecnologie comunicative nel loro insieme che al percorso transmediale di singoli testi; Bolter e Grusin precisano però che la rimediazione non corrisponde mai a una traduzione perfetta di un medium nell’altro: anche quando l’obiettivo è la massima fedeltà (ad esempio l’immagine digitale di un dipinto), la replica non sarà mai perfetta, mentre d’altro canto in alcuni casi c’è da

---

<sup>1</sup> Considerazione che sembra riecheggiare il famoso mantra di McLuhan, “The medium is the message” (vd. *infra*).

<sup>2</sup> “The ‘content’ of any medium is always another medium. The content of writing is speech, just as the written word is the content of print, and print is the content of the telegraph. If it is asked, ‘What is the content of speech?’ it is necessary to say, ‘It is an actual process of thought, which is in itself nonverbal’. An abstract painting represents direct manifestation of creative thought processes as they might appear in computer designs.” (McLuhan 1994, p. 8).

parte del rimediatore un'esplicita volontà mettersi in competizione con il predecessore (ivi, pp. 44-45).

Lo sceneggiatore Jean-Claude Carrierè, in dialogo con Umberto Eco, esprime un punto di vista simile, riformulato non dal punto di vista del teorico bensì da quello del creativo: “Ogni nuova tecnica esige un nuovo linguaggio, tanto più difficile quanto più la nostra mente è formattata dall’uso dei linguaggi precedenti. [...] La tecnologia non è in alcun modo una facilitazione. È un’esigenza.” (Carrierè e Eco 2011, p. 31)

Tale “esigenza” è estremamente appariscente nelle rimediazioni digitali del fumetto.

### *Il fumetto digitalizzato*

La *vexata questio* degli *e-comics* è in parte sovrapponibile a quella sugli *e-book*, che ha suscitato ampi dibattiti sia presso il grande pubblico che nell’accademia (Parasiliti 2014); il fumetto, tuttavia, ci appare come ancor più problematico da ‘smaterializzare’, perché, essendo un medium visivo, è in qualche modo vincolato a una forma di supporto atta a preservarne le caratteristiche grafiche. L’oggetto libro, viceversa, fa da veicolo a un testo verbale, di per sé non necessariamente scritto; tant’è che la letteratura, come è ben noto, nasce prima della scrittura (i poemi omerici ne costituiscono un esempio noto a tutti). Non così il fumetto, la cui storia è stata legata fin dalle sue origini tardo-ottocentesche<sup>3</sup> ai vari supporti cartacei sui quali è stampato (quotidiani, riviste, ‘giornalini’ e più recentemente fumetti da libreria).

In questo contesto nascono le varie declinazioni della gabbia o griglia fumettistica nella quale sono incasellate le vignette. Il fumetto digitale (specialmente nel caso di fumetti cartacei digitalizzati in seguito) deve quindi confrontarsi con un problema che appare meno spinoso per gli ebook: la trasposizione della pagina sullo schermo<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> Si fa qui riferimento al fumetto propriamente detto, non inteso come linguaggio meta-storico, come suggeriscono invece diversi teorici tra i quali Scott McCloud (1994; 2000).

<sup>4</sup> Priego e Welkins riassumono la questione in questi termini: “The technology of the physical book was complementary to the technology of the grid. Will this be true of the technologies of the new world picture?” (2018, p. 11)

Il tema è di importanza cardinale, perché a essere messa in discussione è una componente fondativa del fumetto. Difatti, fin dal primo paragrafo della prima pagina di quello che si può a buon diritto considerare il primo saggio di teoria del fumetto, *Comics And Sequential Art*, Will Eisner definisce quella che lui chiama “Arte sequenziale” come “an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea” (2003, p. 5): è già centrale il concetto di *arrangement* (‘disposizione’ o ‘composizione’). Partendo dall’“arte sequenziale” di Eisner, Scott McCloud perviene nel suo fondamentale saggio-fumetto *Understanding Comics* a una formulazione più tecnica, ampiamente ripresa e dibattuta: “Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence” (1990, p. 3). Termine chiave di questa definizione è il concetto di ‘giustapposizione’, la necessità cioè che le immagini che compongono la sequenza siano compresenti in sincronia, che è la discriminante tra fumetto e cinema; proprio la giustapposizione delle vignette viene sacrificata in alcune rimediazioni digitali e specialmente in molti *mobile comics*, i quali quindi – se si segue la linea di McCloud – non sarebbero neanche qualificabili come fumetti.

Anche mettendo da parte furori classificatori e definatori<sup>5</sup>, la rimediazione della tavola ha effetti molto concreti sui meccanismi di fruizione del fumetto. Un problema centrale del fumettista, come evidenziato ancora una volta sia da Eisner che da McCloud, è quello di ‘orientare’ l’occhio del lettore sulla pagina, tenendo presenti sia l’ordine delle vignette che lo sguardo sulla tavola nel suo insieme; negli ultimi anni Neil Cohn ha analizzato dettagliatamente i complessi processi semantici e neurolinguistici che questa operazione comporta, elencando una serie di possibili manipolazioni (e conseguenti risposte del lettore) sulla “struttura compositiva esterna” (*external compositional structure*) della gabbia fumettistica (2013, pp. 91-106). Tuttavia Cohn aggiunge un importante distinguo, che ci riporta all’ambito della medialità :

---

<sup>5</sup> Come fa ad esempio Beaty, il quale propone una definizione apprezzabile per il senso pratico, benché leggermente tautologica, per cui i fumetti sono “oggetti che il mondo dei fumetti riconosce come fumetti” (2012, p. 37).

It is also worth noting that this structure is almost wholly an artefact of book-formatted pages for visual language. As technology grows, we may see these types of rules become less necessary because the format for conveying the visual language changes (as in digital comics). (Cohn 2013, p. 106)

Le diverse possibilità di rimediazione digitale del fumetto si ricollegano quindi a modi radicalmente diversi di concepire il medium.

Il compromesso più immediato è quello di scansionare in alta definizione la pagina di fumetto, riportandola senza modifiche sullo schermo; all'utente è data la possibilità di zoomare su singole porzioni della pagina per ovviare alla scarsa leggibilità sullo schermo (già compromessa nei computer, relativamente grandi, ma orientati diversamente dalla maggioranza dei fumetti<sup>6</sup>; a maggior ragione poi con apparecchi più piccoli come smartphone o tablet).

Un espediente più sofisticato è quello di impiegare programmi come Guided View, implementato dalla popolare piattaforma di fumetti digitali ComiXology (attualmente parte del gruppo Amazon): un algoritmo (o, in alcuni casi, il lavoro di un tecnico umano) permette di evidenziare ed ingrandire le vignette una alla volta, lasciando il resto della pagina sullo sfondo, se si legge il fumetto da computer; visualizzando il fumetto da tablet o smartphone, invece, le singole vignette riempiono schermo, ma una veloce transizione tra l'una e l'altra permette al lettore di percepire il movimento e quindi la posizione sulla pagina. Queste soluzioni tecnicamente progredite inibiscono comunque la visione della tavola nel suo complesso (anche al netto di errori dell'algoritmo, che non di rado interpreta male la divisione in vignette; Presser et al. 2020, p. 3). Non solo: viene a mancare la componente della 'giustapposizione', e con essa, come si ricordava poc'anzi, l'essenza stessa del fumetto, secondo la concezione di McCloud. In questo modo, ironizzano Priego e Wilkins, la definizione eisneriana di "arte sequenziale" si rivela tristemente profetica:

In this case comics truly do become 'sequential art' (Eisner), as we lose the synoptic view altogether. With that loss, comics also loses its particular power of revealing through enframing, which invokes something other than linearity; this power demands a two-dimensional spatial array, a multi-frame, that we can look at

---

<sup>6</sup> Come ha osservato Roberto Recchioni in un incontro dal tema "Social Media & Comics": "Il web ha un grosso problema: che la resa a schermo è problematica. [...] Il fumetto prende la forma di quel contenitore. [] Gli schermi dei computer non sono il posto ideale per i fumetti." (Recchioni e Zerocalcare 2013, 53:44).

as well as read. In this sense, the term ‘sequential art’ does comics an injustice.  
(2018, p. 11)



Figura 1. *Cinzia* (Ortolani 2018, p. 48), versione ebook visualizzata su app Kindle da computer.

Anche i fumetti da libreria di Leo Ortolani sono presenti in formato *ebook* sui principali store digitali (come è oramai la norma per qualsiasi editore medio-grande); si tratta in questo caso di rimediazioni automatiche, non supervisionate, che quindi presentano tutte le stesse piccole o grandi limitazioni. Prendiamo un solo esempio, da *Cinzia* (2018); nella fig.1 si riporta una pagina presa quasi a caso, visualizzata tramite la app Kindle (associata all’acquisto dell’*ebook* in Amazon). La tavola non è particolarmente appariscente: presenta una convenzionalissima griglia ‘bonelliana’ con tre strisce da due vignette; eppure si nota una costruzione simmetrica, con la prima e l’ultima vignetta prive di sfondo e di bordi. Questo dettaglio forse può apparire privo di significato, ma ha comunque un valore estetico<sup>7</sup>; ebbene anche nella visualizzazione con modalità

<sup>7</sup> In realtà, se si tiene conto del contesto, questa scelta grafica può avere un senso narrativo: *Cinzia*, una donna transessuale, ha appena sostenuto un “esame per la riassegnazione ufficiale del genere”; in questa tavola, *Cinzia* ha un breve scambio con l’esaminatrice, la quale le lascia intendere che l’esito non sarà risolutivo.

“guided view” più blanda, da computer, diventa difficile notare particolari di questo tipo (si perderebbero totalmente visualizzandoli da smartphone).

La digitalizzazione del fumetto, anche se ‘ottimizzata’ da sistemi come Guided View, risulta quindi in definitiva una soluzione parziale, che di fatto risulta limitante in confronto al corrispettivo cartaceo. Ritornando al parallelo tra fumetto e libro digitali, si potrebbe riferire agli *e-comics* quanto diceva Andrea Parasiliti degli *ebook* nel 2014: “hanno solo qualcosa in meno rispetto al libro tradizionale” (p.170), giudizio recentemente confermato: “[l’editoria] è andata verso prodotti semplificati, [...] che [...] fanno pure comodo, ma capisci che è un libro azzoppato, non un libro potenziato” (in Aletta e Parasiliti 2020, p. 34).

Ecco, si può senz’altro concludere che l’*e-comic* è, almeno in questa prima declinazione, un fumetto “azzoppato”.

#### *Il fumetto verticale: infinite canvas e blog a fumetti*

Se il problema della rimediazione di fumetti cartacei in formato digitale pone dei vincoli non facilmente eludibili, molto diversa è la situazione degli *e-comics* ‘nativi digitali’, e dei *webcomics* in particolare. Pensati fin dall’origine per una fruizione attraverso lo schermo, questi fumetti rielaborano la propria forma: prendendo atto dell’impossibilità di riprodurre adeguatamente sui nuovi supporti la classica struttura della tavola fumettistica, gli autori di questi *e-comics* la abbandonano per elaborare layout alternativi.

La risposta probabilmente più articolata è quella della *infinite canvas* (‘tela infinita’) proposta da Scott McCloud nel suo saggio-fumetto *Reinventing Comics* (2000, p. 226). Il presupposto teorico cui si basa l’autore (già accennato nel precedente *Understanding Comics*) è il forte legame tra le dimensioni del tempo e nello spazio nel medium fumettistico: la tavola di fumetto è descritta come una “mappa temporale” in cui le relazioni cronologiche sono indicate in termini spaziali (2000, pp. 2016-207). Quelle soluzioni che prevedono sequenze di vignette non giustapposte, come l’approccio *panel delivery* (vd. infra) e il sistema

---

Cinzia, quindi, è nella stessa posizione da cui è partita – situazione che si rispecchia nella costruzione simmetrica della tavola.



Guided View, equivalgono a ridurre la pagina, e quindi la mappa temporale, in brandelli (ibidem).

McCloud si richiama quindi all'esperienza delle narrative sequenziali che si collocano nella preistoria del fumetto per come lo intendiamo oggi: le pitture rupestri dei cavernicoli, le pareti dipinte delle tombe egizie, la Colonna Traiana, il codice azteco Zouche-Nuttall, l'arazzo di Bayeux sono esempi di storie per immagini che si snodano lungo una singola linea continua; al contrario, la convenzione di spezzare il flusso della narrazione in strisce incolonnate, ognuna delle quali si legge da sinistra a destra (o da destra a sinistra in altre culture) è un'invenzione del fumetto moderno, mutuata dalla scrittura (ivi, pp.219-223).

McCloud suggerisce quindi di ripensare lo schermo del computer non come un surrogato della pagina, ma come una finestra che si affaccia su uno spazio virtuale infinito, dove il fumettista dispone le sue vignette in maniera lineare, non segmentata (ivi, p. 226); lo schermo del lettore scorre quindi sull'intero fumetto, visualizzandone solo una porzione alla volta, ma in modo continuativo. Riconducendo questo approccio all'impostazione teorica di McLuhan e di Bolter e Grusin, si può affermare che la proposta di McCloud sia quella di cambiare il contenuto ri-mediato nel formato digitale: non più la griglia del fumetto moderno, bensì la linearità dei proto-fumetti. Se quindi la tavola scompare, viene preservata (seppure con nuove modalità) quella "giustapposizione" di immagini nella quale McCloud individua, come si accennava in precedenza, un elemento caratterizzante del medium fumettistico.

Per quanto teoricamente questa linea possa svilupparsi in tutti i sensi (ivi, p. 227), la soluzione più comunemente adottata dagli artisti che scelgono questo tipo di approccio è la progressione verticale. Anche per questo aspetto è facile individuare una affinità (e probabilmente una derivazione) nella rimediazione digitale di fumetti e testi verbali<sup>8</sup>; non a caso l'approccio della *infinite canvas* è

---

<sup>8</sup> Come notano Carrière ed Eco nel già citato *Non sperate di liberarvi dei libri*: "CARRIÈRE: C'è ancora un paradosso. Quando facciamo scorrere un testo sul nostro schermo, non ritroviamo forse qualcosa di ciò che i lettori di *volumina*, di rotoli, facevano un tempo, vale a dire la necessità di svolgere un testo arrotolato intorno a un supporto di legno, come se ne vedono ancora in certi caffè di Vienna?

ECO: Sì, salvo il fatto che lo svolgimento spesso non era verticale, come sui nostri computer, ma orizzontale. Lo schermo si presta molto bene a questa possibilità, essendo a tutti gli effetti un rotolo infinito: il verbo scrollare, inglesismo da scroll, descrive appunto il rotolo" (2011, p. 73). D'altra parte il verbo inglese *to*

adottato da molti blog a fumetti, dal momento che la pagina web è progettata per svilupparsi in verticale.

In Italia, un pioniere di questa forma è stato Marco D'Ambrosio, in arte Makkox, con le sue “storie verticali” (2010-); ma l'esempio che ha riscosso più successo è certamente il blog di Zerocalcare (2011-), al secolo Michele Rech (peraltro ‘scoperto’ dallo stesso Makkox). Influenzato dal format dei blog a fumetti popolari in Francia (un riferimento evidente ed esplicito è *Bouletcorp* di Gilles Roussel, in arte Boulet; 2004-), Zerocalcare adotta sì la forma dell'*infinite canvas*, ibridata però con la classica tavola fumettistica: i suoi webcomics si presentano quindi come una singola pagina di fumetto ‘tradizionale’ impossibilmente lunga. Questo approccio permette una trasposizione relativamente facile in formato cartaceo, poiché è sufficiente individuare dei punti in cui frammentare il ‘rotolo’ per ottenere un albo a fumetti convenzionale<sup>9</sup>. D'altra parte, la tipologia di *webcomics* proposta da Zerocalcare è ideale per lo schermo di un computer, ma non per un apparecchio più piccolo, perché la presenza di vignette allineate in orizzontale costringerebbero l'utente a zoomare sulla vignetta per poterlo leggere agevolmente. I *mobile comics* che adottano il sistema dell'*infinite canvas* evitano quindi qualsiasi contaminazione con una gabbia bidimensionale : un esempio è la popolarissima piattaforma sudcoreana *Webtoon*, pensata per essere fruita con uno smartphone tenuto in verticale, e che quindi proibisce categoricamente la presenza di due vignette sovrapposte orizzontalmente.

Anche “Cinemah”, la rubrica di recensioni cinematografiche a fumetti del blog di Ortolani, segue rigidamente questo layout di vignette singole incolonnate. Contrariamente ai *webcomics* di Zerocalcare, dunque, la raccolta cartacea *Cinemah presenta: il buio in sala* (2016; seguita nel 2019 da *Il buio colpisce ancora*) deve intervenire in maniera abbastanza consistente sul testo per adattarlo a un formato da libreria. La soluzione adottata è quella di riarrangiare le vignette, ricomponendole e impaginandole in una gabbia ‘bonelliana’ di tre strisce da due

---

*scroll*, da cui il nostro ‘scrollare’, nell'accezione di far scorrere verso il basso una pagina elettronica, deriva appunto dall'inglese *scroll*, ‘rotolo’.

<sup>9</sup> Vantaggio di non secondaria importanza anche per motivi pratici: infatti nel mercato fumettistico italiano raramente un *webcomic* genera profitti per l'artista, ma ha solo la funzione di ‘vetrina’. Il fumettista quindi nella quasi totalità dei casi vede un ritorno economico solo qualora trovi un editore disposto a pubblicarlo.

vignette l'una. L'operazione è facilitata dal fatto che le recensioni di Ortolani, salvo rare eccezioni, usano esclusivamente vignette di dimensioni uguali, quadrate (anche in questo l'autore dimostra di essersi adeguato al formato del blog, se si pensa alle variazioni molto più ardite sperimentate negli stessi anni sugli ultimi numeri di *Rat-man*); tuttavia la rimediazione comporta una perdita evidente rispetto alla originale formato sul blog.



*Figura 2.* A sinistra, visualizzazione da cellulare di una parte di “Torneranno i prati stellari” (Ortolani 2015); a destra, una pagina della trasposizione in volume (Ortolani 2016, p. 184).

Un esempio particolarmente vistoso è l'ultima recensione raccolta in *Il buio in sala*, “Torneranno i prati stellari” (fig.2): si tratta di un commento su un film bellico d'autore, *Torneranno i prati* di Ermanno Olmi, paragonato alla saga di Star Wars. Questo fumetto è tutto giocato sulla lentezza: il protagonista è un Ortolani-soldato di guardia trincea, disegnato con inquadrature fisse che alternano una vignetta muta e una parlata, che ragiona ad altra voce sul film di Olmi, prima di essere colpito da un missile nemico

La didascalia iniziale riporta l'indicazione: “Suggerisco di leggerla sussurrando e facendo lunghe pause” (Ortolani 2015; 2016 , p. 183). Nella fruizione dal blog, la necessità di ‘scrollare’ tra le vignette già impone questo

particolare ritmo; per favorire le “lunghe pause”, rallentando sia il tempo effettivo di lettura che il tempo percepito nella storia, Ortolani inframezza poi dello spazio bianco tra le vignette<sup>10</sup>. Quest’ultimo espediente non è riproponibile in volume per motivi pratici e commerciali (il lettore che ha comprato il fumetto si sentirebbe probabilmente truffato se dovesse pagare per delle pagine semivuote, come già sottolineava McCloud, 2000a). Ma anche la ricomposizione della tavola, con le vignette affiancate, porta naturalmente a velocizzare la lettura.

Per quanto possa apparire controintuitivo, dunque, la trasposizione in tavole più complesse si rivela una strategia transmediale perdente. Questo precedente potrebbe avere influito sulla scelta di Ortolani di sperimentare una rimediazione più fedele al formato originale con *Andrà tutto bene*.

#### *Il fumetto elementare: panel delivery e social media*

La composizione della pagina, reinventata nella *infinite canvas*, è invece compromessa in maniera ben più radicale nell’altro approccio tipico dei *mobile comics*: il *panel delivery*. Gli *e-comics* che usano questo formato, infatti, ‘consegnano’ al lettore soltanto una vignetta alla volta; John Barber, uno dei pionieri di questo approccio, spiega che lo schermo è concepito come un “palco fisso” (*unmoving stage*) sul quale sfilano le immagini<sup>11</sup> (2002, p. 63). Senza invadere il campo semantico del teatro, potremmo più semplicemente riconoscere che questa è precisamente la funzione primaria di uno schermo, nel cinema, nella televisione e – questa è forse l’analogia più diretta – nella proiezione di diapositive. A questo proposito, Priego e Wilkins sottolineano appunto (con più di una punta di sarcasmo) come anche la lettura in “guided view” trasformi il fumetto in una sorta di presentazione in PowerPoint<sup>12</sup> (2018, p. 10). Effettivamente, sistemi del tipo di Guided View portano a risultati visivamente simili al *panel delivery*; tuttavia, come nota Daniel Goodbrey, si tratta di due idee

<sup>10</sup> “If you follow the basic tenet of sequential art – that to move in space is to move in time – then increasing or decreasing the distance between images can strongly influence the passing of time within a story” (McCloud 2000a).

<sup>11</sup> Barber precisa che una sola schermata può contenere anche più di una vignetta; ma, soprattutto nei *mobile comics*, questi casi sono diventati del tutto anomali.

<sup>12</sup> “The isolation and sequential presentation of panels creates a linear tracking that inhibits our ability to scan the entirety of the page and move around it in different patterns. They tend to present the comic as a series slides in a Microsoft PowerPoint presentation. And we think we can all agree that if a delivery mode turns comics into the equivalent of a PowerPoint presentation, something is wrong.” (Priego e Wilkins, 2018, p. 10).

concettualmente molto diverse: mentre Guided View nasce da un'esigenza di rimediazione di opere preesistenti, gli e-comics che usano il *panel delivery* sono concepiti espressamente per questo formato, adoperandolo con piena consapevolezza delle sue peculiarità (2017, p. 70).

L'approccio *panel delivery* ha anche il pregio di essere estremamente adattabile: il fumetto ridotto al suo nucleo elementare, la vignetta, può essere agevolmente riproposto (ed eventualmente 'rimontato') sulle piattaforme più diverse. Questa caratteristica acquista un'importanza sempre maggiore con la crescente compenetrazione tra *webcomics* e *social media*, diventati una vetrina pressoché irrinunciabile per chiunque operi su internet. Negli ultimi anni è soprattutto Instagram (oramai anche più di Facebook) che, essendo un *social* basato sulla condivisione di immagini, sembra essersi affermato come punto di riferimento per i fumettisti emergenti<sup>13</sup>. Queste piattaforme però sono estremamente poco elastiche per quanto riguarda il formato dei contenuti postati, tendendo a premiare testi brevi e dimensioni ridotte. Instagram, in particolare, funziona quasi esclusivamente su dispositivi portatili, favorisce immagini di piccolo formato (possibilmente quadrate) e impone sequenze ("storie") di non più di dieci elementi.

I limiti intrinseci dell'estensione degli schermi sui quali i lettori fruiscono i fumetti, quindi, vengono a intersecarsi con quelli delle piattaforme: questo richiede una estrema capacità di semplificazione e di sintesi sia nelle componenti grafiche sia per quanto riguarda la storia (Presser et al. 2020). Per quanto riguarda i fumetti di Instagram, dunque, i formati possibili sono sostanzialmente due: una classica griglia quadrata da quattro vignette (a patto però di usare una grafica altamente stilizzata) oppure il *panel delivery*.

Il "diario dalla zona rossa" di Leo Ortolani opta per quest'ultima soluzione. Secondo quanto giustamente osservato da Recchioni ("La piattaforma ti dà la grammatica", vd. supra), le esigenze del nuovo formato portano l'autore a riformulare il suo linguaggio: i *mobile comics* di Ortolani presentano caratteristiche diverse dai suoi fumetti pubblicati in edicola, in libreria o anche sul

---

<sup>13</sup> Su Instagram ha cominciato a farsi conoscere, ad esempio, Josephine Yole Signorelli, tra gli artisti più interessanti della nuova generazione.

blog, ma reinterpretano gli ‘instacomics’<sup>14</sup> con un’impronta comunque inconfondibilmente personale.

Innanzitutto è bene sottolineare, per quanto sia banale, che i *social media* sono piattaforme che perseguono il preciso scopo di condividere i contenuti postati presso un pubblico più ampio possibile; il fatto poi che Ortolani racconti l’epidemia di Covid-19, vale a dire un tema di interesse straordinariamente collettivo, significa che i suoi post hanno una potenzialità di diffusione enorme, anche presso utenti che potrebbero non avere alcuna familiarità col linguaggio del fumetto. In questo senso la modalità *panel delivery* garantisce la massima accessibilità, raggiungendo l’apoteosi del fumetto ‘popolare’: la difficoltà di costruirsi un ‘lettore modello’, per prendere in prestito la terminologia semiotica di Umberto Eco, è bilanciata dall’altissimo controllo dell’autore sulla fruizione.

Per un autore comico come Ortolani è particolarmente utile che il lettore, non avendo una visione d’insieme della pagina, sia materialmente impossibilitato a sbirciare il finale della storia; questo gli permette di ‘caricare’ molto una vignetta (generalmente l’ultima), facendola risaltare rispetto alle altre con impennate grafiche anche piuttosto vistose, che in una tavola convenzionale rischierebbero di attrarre anzitempo l’occhio del lettore. Ortolani si serve spessissimo di questa tecnica per sottolineare la *punchline* finale, ma anche in momenti non comici, per enfatizzare passaggi particolarmente emotivi.

Un esempio lampante si ha nella striscia del “venticinquesimo giorno di zona rossa”, in cui il Presidente Conte annuncia in videoconferenza la fine della quarantena, descrivendo le meraviglie del ritorno alla normalità, solo per poi rivelare nell’ultima vignetta (abbastanza prevedibilmente) che si trattava di un pesce d’aprile; ma a questo punto scopriamo anche, con un ardito *zoom out*, che la televisione dalla quale stavamo seguendo il discorso è collocata in un reparto di terapia intensiva, con un paziente ‘intubato’ e in primo piano due infermieri in tuta protettiva che commentano divertiti lo scherzo (Ortolani 2020, pp. 226-234).

L’uso maggiormente enfatico di questo tipo di strategia si ha però nell’ultima striscia della serie, quando il lockdown è davvero finito. Ortolani dedica questa giornata alla figlia Johanna: “A Johanna, che le brillano gli occhi

---

<sup>14</sup> Contrazione tra ‘Instagram’ e ‘comics’; quindi, ‘fumetti da Instagram’.

dalla gioia, mentre apre la porta e sorride dietro la sua mascherina. ‘Io esco’, ci dice.” (ivi, p. 525). Questa didascalia è sovrapposta all’immagine della ragazza sull’uscio di casa, nella penultima vignetta. La vignetta successiva, che chiude la serie, non presenta alcun disegno, ma solo queste due parole virgolettate, in grande, al centro: ‘Io esco.’ (ivi, p. 526).

Il *panel delivery*, indebolendo la percezione della continuità spaziale e temporale tra vignette successive (Goodbrey 2017, p. 72), favorisce anche quelle che McCloud definisce “transizioni da scena a scena” (*scene-to-scene transitions*), in cui due vignette consecutive presentano scenari temporalmente o geograficamente separati (McCloud 1993, p. 71). Questi repentini cambi di scenario, per quanto non rari nel fumetto ‘classico’, avrebbero un effetto straniante se ripetuti più e più volte nella stessa tavola. Ortolani, invece, può adoperare questo tipo di transizione con una frequenza smodata, non solo per la *punchline* finale ma spesso impostando intere storie su una serie di situazioni disparate, tenute insieme dalla narrazione nella didascalia; è il caso della striscia del “ventesimo giorno in zona rossa”, che immagina come apparirà la Lucca Comics pandemica (ivi, pp. 182-190); quella del “ventiduesimo giorno” (pp. 200-205), che ripercorre una serie di decisioni che avrebbero potuto cambiare la storia (la striscia culmina con un cinese che rifiuta di mangiare un pipistrello); e quella successiva, la ventitreesima, in cui il *what if* gioca sugli scenari di razzismo che gli Italiani avrebbero subito se il paziente zero fosse stato contagiato, invece che da un pipistrello, da una pizza (pp. 207-216).

Viceversa, nelle sequenze in cui la scena non cambia, la successione di vignette non giustapposte ma ‘proiettate’ può enfatizzare i movimenti dei personaggi, specie se l’inquadratura rimane fissa, creando quasi un rudimentale cartone animato<sup>15</sup>. Questo effetto è particolarmente ricorrente nel “diario” di Ortolani, che presenta solo due personaggi fissi: Ortolani stesso e Covidio, una rappresentazione antropomorfizzata di una particella di coronavirus con il quale l’autore letteralmente ‘convive’.

---

<sup>15</sup> D’altra parte, come abbiamo ricordato in precedenza (vd. supra), McCloud individua nella giustapposizione l’elemento che distingue il fumetto appunto dal cinema e dall’animazione.

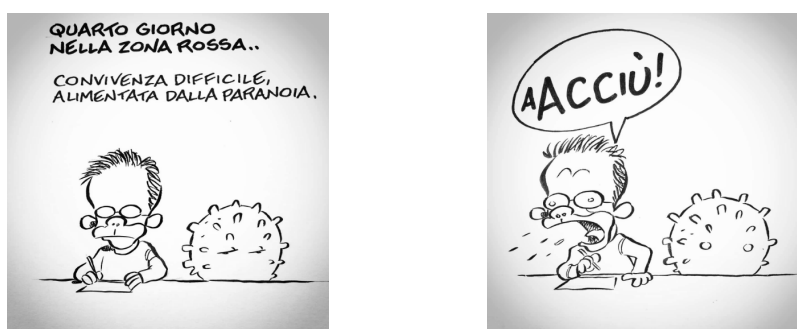


Figura 1. Prime due vignette della striscia del “quarto giorno”, 11 marzo 2020 (Ortolani 2020, pp. 42-43).

La striscia del “quarto giorno di zona rossa” (ivi, pp. 42-47), quasi del tutto muta, rappresenta appunto Ortolani e Covidio seduti alla scrivania. Ortolani starnutisce; si soffia il naso; intanto, Covidio si allarma, lo guarda di sottocchi e lentamente se ne allontana, fino ad uscire dall’inquadratura (nell’ultima vignetta Ortolani chiede: “Non starai esagerando?”, al che Covidio, fuori campo, replica: “Ne riparliamo tra 14 giorni”; ibidem). Questo tipo di gag visiva trae maggiore efficacia dall’aumento di suspense, dal ritmo di lettura e dalla mancata giustapposizione che il formato impone.

Ortolani, insomma, sfrutta magistralmente le potenzialità espressive del *mobile comic* con *panel delivery*; potenzialità che quindi rischiano di perdersi nel passaggio al volume cartaceo.

### *Il fumetto digitale ri-mediato: dal cellulare al “mattoncino rosso”*

Il “diario dalla zona rossa” pubblicato in forma di *webcomic*, dunque, presenta una serie di peculiarità che sfruttano proprio i presunti limiti del *mobile comic* per ottenere degli effetti artistici che sarebbero, se non impossibili, certamente meno efficaci in altri formati (vignette ‘discontinue’; uso sistematico delle transizioni ‘scena-a-scena’; effetto ‘cartone animato’).

Andiamo dunque a verificare come queste caratteristiche vengono trasposte nella rimediazione cartacea *Andrà tutto bene*, la quale, come accennavamo



all'inizio, simula la modalità di fruizione da cellulare stampando una vignetta per pagina.

Appare subito chiaro come questa scelta tipografica sia in realtà una soluzione di compromesso: se infatti nella fruizione da cellulare il *panel delivery* mostra un'immagine alla volta, aprendo il libro il lettore si trova davanti agli occhi due vignette; viene così ripristinata una basilare forma di giustapposizione. Conseguentemente, lo sguardo del lettore non sarà fisso, ma dovrà compiere un movimento lineare (da sinistra a destra), prima di girare pagina. Questo elementare layout non pone certo problemi di leggibilità, ed è quindi in questo senso una buona trasposizione della accessibilità tipica degli 'instacomics'; tuttavia, la modalità di fruizione è già impostata in termini radicalmente diversi rispetto al *panel delivery* previsto per le strisce.

La 'grammatica' dell'Ortolani *instragrammer* era infatti basata sulla successione di vignette singole, non in coppia<sup>16</sup>; dunque le strategie narrative e gli stilemi che abbiamo appena elencato perdono molta della forza originale. L'incremento della suspense e della sorpresa legato all'impossibilità di intravedere la vignetta si conserva solo laddove la sequenza interessata comporti il girare la pagina; ciò vuol dire che l'efficacia stilistica di questi espedienti è, letteralmente, dimezzata.

In alcuni casi il nuovo formato produce interferenze impensate. Nella striscia del "settimo giorno", Ortolani descrive la fila per entrare in un supermercato. "Intanto che aspetto, guardo il tipo di mascherine indossate": nel disegno, due uomini, il primo con una mascherina con valvola, il secondo con una chirurgica usa-e-getta. L'ordinarietà della situazione prepara il rovesciamento surreale della vignetta successiva, che raffigura un terzo avventore con un casco da palombaro e Darth Vader. Nel libro, questi due *panel* si trovano a essere stampati su due facciate affiancate (Ortolani 2020, pp. 68-69), e si prestano quindi a essere percepiti come un'unica vignetta, eliminando la pausa tra *set up* e *punchline*; la gag funziona comunque, ma con modalità e tempi che non erano certo parte dell'intento autoriale.

---

<sup>16</sup> Teoricamente, il formato *panel delivery* si sarebbe potuto trasporre più fedelmente stampando le vignette sul solo fronte; ma in questo modo il libro, già ponderoso poco maneggevole, sarebbe raddoppiato di volume; si sarebbe insomma ottenuta un'opera d'arte avanguardistica più che un prodotto commerciale.

L'operazione di rimediazione di questo *mobile comic* è notevole per un ultimo aspetto, forse più sottile e non legato alla interpretazione semantica del fumetto, bensì alla sua fruizione materiale. L'oggetto libro *Andrà tutto bene* di Leo Ortolani mima la lettura da cellulare in un altro aspetto fondamentale, quello della gestualità: il movimento costante del lettore che deve continuamente girare le pagine è un'approssimazione dello *swipe*, il comando azionato dal dito trascinato sullo schermo (associato con Instagram e altre applicazioni per smartphone). Si genera così un bizzarro cortocircuito, dal momento che lo *swipe*, come osserva Goodbrey, è a sua volta un'imitazione del gesto di sfogliare le pagine (2017, p. 67)<sup>17</sup>.

Lo scrittore Pietrangelo Buttafuoco sostiene al contrario che il *touchscreen* sia una tecnologia che non riprende la gestualità propria dei libri, ma che concretizzi invece un bisogno ancestrale di manipolare:

Il nostro vero senso sarà quello del tocco e nel toccare noi determineremo qualunque nostra scelta. Toccare significa dilatare, restringere, cercare e questo esercizio continuo affidato alle mani, questa manipolazione è qualcosa di simile a un lavoro che nei nostri antenati era l'archetipo, era la creta, era il modellare, era il voler forgiare da un impasto umido un qualcosa di concreto che contenesse: che contenesse un liquido, il cibo e persino una bevanda sacrificale. E cosa contiene questo schermo del tablet? Contiene il mondo. (Buttafuoco cit. in Parasiliti 2014, p. 168)

Nel suo *Comics and the Senses*, Ian Hague si sofferma sul rapporto contrastato del fumetto con il senso del tatto, rimarcandone la feticizzazione da parte di alcuni collezionisti, per i quali il fumetto non va assolutamente toccato (2014, p. 95); Hague nota altresì che la dimensione tattile entra nel dibattito solo quando è il medium stesso a essere messo in discussione, come sta avvenendo appunto con gli *e-comics* (ibidem). Anche sotto questo aspetto, il “mattoncino rosso” di Ortolani si può considerare una sintesi tra queste diverse forme: esige una fruizione marcatamente corporea e sensoriale, costringendo ad una continua manipolazione tipica degli *e-comics*, ma recuperando un'esperienza tattile della

---

<sup>17</sup> Secondo Goodbrey, lo *swipe* afferisce quindi all'approccio rimediativo definito da Bolter e Grusin *transparency*, che mira cioè a generare nell'utente l'illusione di stare fruendo del medium analogico invece che digitale (2000, pp. 272).

carta che manca nella lettura dei fumetti digitali. Ancora una volta, quindi, *Andrà tutto bene* si dimostra un oggetto spiccatamente transmediale

In conclusione, se è vero che gli *e-comics* ri-mediano il fumetto ‘tradizionale’, semplificandone o eliminandone alcune caratteristiche fondanti (in primis la gabbia delle vignette), Ortolani qui non tenta di ricomporre il suo *webcomic* nella forma in cui avrebbe potuto presentarsi se fosse stato pensato *ab ovo* per una pubblicazione cartacea (come aveva fatto, in maniera un po’ goffa, con *Il buio in sala*); al contrario, è l’oggetto libro a essere ripensato, adattando il contenitore al testo contenuto.

La forma inusuale di *Andrà tutto bene* non è dunque solo un vezzo estetico o una trovata commerciale: con questa operazione il fumetto digitale (nella sua forma più estrema, quella del *mobile comic* con *panel delivery*) viene implicitamente legittimato come linguaggio proprio, caratterizzato non solo da limitazioni ma anche da specificità e potenzialità espressive che meritano di essere apprezzate, approfondite e anche riproposte. Questo volume, pur con tutti i suoi innegabili limiti, si può quindi considerare una piccola pietra miliare nel dialogo in continua evoluzione tra fumetto cartaceo e digitale.

### **Riferimenti bibliografici**

- Aletta, A.; Parasiliti, A.G.G., 2020, *La plastica non è mai troppa. Dialoghi sopra un libro d’artista galleggiante*, Milano, C.R.E.L.E.B. - Università cattolica.
- Barber, J., 2002, *The Phenomenon of Multiple Dialectics in Comics Layout*, tesi di laurea magistrale, London College of Printing.
- Beaty, B., 2012, *Comics Versus Art*, Toronto, University of Toronto Press.
- Bolter, J.; Grusin, R., 2000, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Boulet, 2004-, *Bouletcorp*, <http://www.bouletcorp.com/>, ultimo accesso il 10 novembre 2020.
- Carrière, J.; Eco, U., 2011, *Non sperate di liberarvi dei libri*, a cura di J. de Tonnac, tr. it. di A. Lorusso, Milano, Bompiani.
- Eisner, W., 2003 [1985], *Comics and Sequential Art*, New York, Norton.
- Goodbrey, D.M., 2017, *The Impact of Digital Mediation and Hybridisation on the Form of Comics*, tesi di dottorato in Design, University of Hertfordshire School of Creative Arts.

- Hague, I., 2014, *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*, New York, Routledge.
- Makkox, 2010-, *Makkox.it*, <http://makkox.it/>, ultimo accesso il 7 novembre 2020.
- McCloud, S., 1993, *Understanding Comics*, New York, HarperPerennial.
- McCloud, S., 2000, *Reinventing Comics*, New York, Paradox Press.
- McCloud, S., 2000b, "Follow That Trail", *I Can't Stop Thinking!* 4, <http://scottmccloud.com/1-webcomics/icst/icst-4/icst-4.html>, consultato il 7 novembre 2020.
- McKenzie, D.F., 2002, *Il passato è il prologo. Due saggi di sociologia dei testi*, introduzione di Michael Suarez, tr. it. di R. Allegri, Milano, Sylvestre Bonnard.
- McLuhan, M., 1994 [1964], *Understanding Media: The Extensions of Man*, Cambridge (MA), MIT Press.
- Ortolani, L., 2015, "Torneranno i prati stellari", *Come non detto*, <https://leortola.wordpress.com/2015/12/28/torneranno-i-prati-stellari/>, ultimo accesso il 09/11/2020.
- Ortolani, L., 2016, *Cinemah presenta: Il buio in sala*, Milano, BAO Publishing.
- Ortolani, L., 2018, *Cinzia*, Milano, BAO Publishing.
- Ortolani, L., 2020, *Andrà tutto bene*, Milano, Feltrinelli.
- Parasiliti, A. G.G., 2014, *La totalità della parola. Origini e prospettive culturali del libro digitale*, Vittoria, Baglieri.
- Presser, A. et al., 2019, "Mobile Comics: Comics' Design Features Focusing on Small Screen Devices", in «Convergências: Revista de Investigação e Ensino das Artes», 12, pp. 1-8.
- Priego, E; Wilkins, P., 2018, "The Question Concerning Comics as Technology: *Gestell* and Grid", in «The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship», 8, pp. 1–26. DOI: <https://doi.org/10.16995/cg.133>.
- Recchioni, R; Ortolani, L., 2020, "Lucca Comics 2020. Leo Ortolani: come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare la quarantena", video su *Youtube*, 29 ottobre 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=i9kYP0UOX0c>, ultimo accesso il 31 ottobre 2020.
- Recchioni, R; Zerocalcare, 2013, "Social Media Week Milan: Social Media & Comics 21/02/2013", video su *Youtube*, 25 febbraio 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=8guBBduj9AM>, ultimo accesso il 4 ottobre 2020.
- Webtoon*, 2004-, <https://www.webtoons.com/en/>, ultimo accesso il 3 novembre 2020.
- Zerocalcare, 2011, *Zerocalcare.it*, <https://www.zerocalcare.it/>, ultimo accesso il 9 novembre 2020.