

Identità diasporica cinese nel fumetto di realtà: da *American Born Chinese* a *Primavere e Autunni*.

Martina Caschera

Chinese Diasporic Identity in “reality-based comics”: From *American Born Chinese* to *Primavere e Autunni*. Since the first decades of the XXI century, the field of comics production and comics-related investigation has expanded considerably. New genres have appeared, and new research areas have started to select them as objects of scrutiny. The present essay aims at analyzing and comparing two examples of the latest trends in comics production (i.e. graphic novels, autobiographical/autofictional comics and graphic journalism), *American Born Chinese* (2006) and *Primavere e Autunni* (2015) by intertwining the fields of media studies, transnational studies, and Chinese studies. These works both focus on diasporic identities, problematizing the issue of Chinese cultural heritage and the process of accommodation and synthesis of what are (perceived as) conflictive identities. Meanwhile, these “reality-based comics” allow us to explore the potential of the new trends of comics production and problematize the very notion of visual modality as an analytical tool.

Keywords: reality-based comics, graphic journalism, Chinese diaspora, transnational comics.

Le “nuove” identità del/nel fumetto.

Le sperimentazioni e ibridazioni tra generi e media, figlie del “fumetto colto” degli anni Settanta/Ottanta e di quello underground degli anni Novanta, hanno portato, nel mondo del fumetto italiano di fine secolo, temi e forme nuove. Agli inizi degli anni Duemila, una sempre più incisiva produzione di fumetti-saggio, opere di graphic journalism e graphic reportage¹ ha permesso al “fumetto di realtà” di occupare stabilmente territori fino ad allora esplorati solo da altri media, grazie al successo internazionale dei *graphic novel*, avviando così un percorso che va oltre il semplice riconoscimento socio-culturale dei linguaggi del fumetto. Nell’anno che Stamboulis individua come spartiacque del graphic journalism nostrano, il 2001, il fumetto che “mira a raccontare la realtà”² dimostra

¹ Graphic novel, graphic journalism e fumetto che tratta tematiche d’attualità, fumetto-saggio, fumetto storico e biografico rientrano nelle categorie del “fumetto di realtà”. “[L]’essere poi oggetto non identificabile, non ascrivibile alla categoria romanzo o saggio, memoir o reportage, è uno degli aspetti latenti di tutte quelle opere a fumetti che, pur occupandosi di fatti reali, difficilmente possono essere incasellati in un genere tagliato con l’accetta.” (Stamboulis 2017, p.98)

² Questa definizione, in apparenza tautologica, si riferisce in linea di massima ad una “rappresentazione per quanto possibile ‘oggettiva’ del mondo, vicina al (tangibile, materialissimo) ‘compromesso percettivo’ chiamato ‘realtà’; presuppone quindi un lavoro sulla denotazione, sui significati principali e condivisi.” (Wu Ming 2008, p. 7). Questo tipo di rappresentazione, come verrà illustrato, si concretizza più come una *tensione* che un obiettivo concreto.

di aver guadagnato una posizione salda nel panorama editoriale italiano, se non in termini di vendite, sicuramente in termini di produzione, attività e riflessione critica (Stamboulis 2017)³.

Questa espansione e differenziazione crescente, che non ha interessato solo l'Italia ma il mondo intero, ha permesso al fumetto di essere coinvolto anche nel boom di studi transnazionali del primo decennio del XXI secolo. Il testo di Denson et al. (2013) è tra i primi a proporre una serie di indagini sui movimenti transnazionali di forme, personaggi, modelli e identità fumettistiche, analizzate come parte di un processo di costante cambiamento “where [cultural] identity is endlessly constructed, and deconstructed, across difference and against set inside/outside oppositions” (Bromley 2000, p.5).

Il dipanarsi di possibilità d'indagine che contraddistingue gli ultimi due decenni è dunque legato all'espandersi degli ambiti di interesse del fumetto, così come dei suoi stessi confini geografici ed editoriali. Questa evoluzione richiede dunque una riflessione che consideri le caratteristiche adattive e l'anima fondamentalmente transnazionale del fumetto come aspetti fondanti di una concezione del medium, fluida e scevra di confini pre-costituiti⁴, che ne sta assicurando la sopravvivenza.

Ponendosi al crocevia di diverse aree di ricerca (in primis Media studies e Chinese studies), il presente lavoro ha come obiettivo quello di contribuire a delineare questo orizzonte, attraverso un'indagine sulla rappresentazione fumettistica delle identità originate dalla diaspora cinese in quanto forme transnazionali.

Da un punto di vista teorico, questo saggio prende avvio dalla decostruzione del concetto di “cinesità” (*Chineseness*), che è avvenuta negli ultimi anni di pari passo con la disintegrazione della Cina - unità “complessa ma ontologicamente stabile” - in una moltitudine di “Cine diasporiche” (Ang 2001, p.38)⁵. L'oggetto primario di studio della cosiddetta “diaspora cinese” sono le voci delle molteplici

³ Tra le testimonianze concrete di questo fenomeno vi sono la fondazione della casa editrice BeccoGiallo nel 2005 e il lancio, nello stesso anno, di Komikazen, festival del fumetto di realtà. Nel 2015, nasce poi Graphic News, il primo portale italiano dedicato al graphic journalism, una tappa importante che segna l'adattamento di questa forma d'espressione.

⁴ Lo stesso volume di Denson et al. (2013) pur evidenziando la necessità di un'ottica sul fumetto quanto più ampia possibile rimane ancorato agli American Studies nel suo considerare quasi esclusivamente l'influenza dei comics statunitensi nel mondo e viceversa (Kauranen 2014).

⁵ Per un approfondimento su queste “nuove” frontiere della sinologia si veda Ang. 2001 e Louie 2004.

identità che da questa scaturiscono, indagate nell'atto di esprimere e raccontare il sé, senza mai prescindere dall'altro. Il concetto di transnazionalità non è qui inteso solo come paradigma spaziale ma anche, e soprattutto, paradigma discorsivo funzionale all'analisi di tutto ciò che è “more complex and unruling than just the sum of its constituent parts” (El Refaie 2013, p. 34).

Due diverse articolazioni di questa riflessione sono rappresentate dalle opere qui selezionate come casi studio: il *graphic novel* capostipite della riflessione sull'identità sino-americana, *American Born Chinese* (2006), e la biografia-fumetto storico che inaugura la riflessione sull'identità sino-italiana, *Primavera e Autunni* (2015)⁶. L'analisi ed il confronto tra queste due forme di “fumetto di realtà” estremamente diverse permettono di comprendere le caratteristiche di questo genere relativamente recente, e con esso l'ampiezza delle possibilità espressive dei comics del XXI secolo. Ciascuna delle due opere mette infatti in discorso la suddetta complessità in modo diverso, rientrando in due forme distinte di “fumetto di realtà.” Da una parte il *novel*, caratterizzato di norma da un alto dosaggio di *fiction* e qui declinato secondo l'estetica del comics statunitense classico, è una modalità narrativa che non necessariamente richiede al lettore di presupporre una qualche verosimiglianza e/o un'aderenza tra autore e personaggi, ma che deve presentare un certo grado di autenticità per essere considerato “fumetto di realtà.” Dall'altra il fumetto biografico-storico, che richiederebbe oggettività e veridicità, assume i toni di un'autofiction dai contorni epici a causa del coinvolgimento emotivo di uno degli autori in quello che è un percorso nell'identità familiare.

Da un punto di vista metodologico, queste apparenti contraddizioni in seno al fumetto di realtà sono qui giustificate attingendo non al concetto di “visual modality” (Kress e Van Leuwen 2006), reputato inadatto a misurare realismo e verosimiglianza in questo tipo di opere, ma alla nozione di “autenticità,” che tiene invece conto di specificità storiche, culturali e mediatiche (El Refaie 2010, p. 172).

Strumenti di semiotica visuale guidano l'interpretazione di specifiche forme e oggetti rappresentati, disseminati in entrambi i testi come indizi per il lettore.

⁶ D'ora in avanti ci si riferirà a questi titoli primariamente con le abbreviazioni *ABC* e *PeA*.

Inoltre, queste opere internamente ibride, transnazionali nel senso più ampio del termine, richiedono un'attenzione specifica alle modalità di utilizzo del *framing*, (l'articolazione dell'espressione), qui inteso come processo "multistabile" che include sia la "distinzione tra le parti" che "l'atto di ricomporle," dunque sia a un livello micro- che macro-scopico⁷.

A livello microscopico, la *multistable frame* permette al lettore di percepire la relazione tra ciò che è all'interno e ciò che è all'esterno, e dunque, de facto, attivare la sequenzialità. Di conseguenza, come aveva già evidenziato McCloud (1993) con il concetto di "closure", l'ambiguità percettiva richiede al lettore "perceptual intentionality" affinché la narrazione proceda (Denson, 2013, p. 276). L'analisi del frame rappresenta sempre un punto di partenza imprescindibile per comprendere le intenzioni comunicative nello sforzo richiesto al lettore, ma qui è concepita, a livello macro-scopico, all'interno dell'ottica transnazionale: "the borders at stake in the act of reading graphic narratives stretch from intrapanel frames, such as those demarcating speech balloons, to the macro-scale borders between nations and national traditions" (Ibid., p. 271). A quella del *framing* è inoltre combinata l'analisi delle narrazioni, a cui sono legati i concetti di tempo e spazio narrativo (Ricoeur 1980) e di paratassi ed ipotassi (Fisher 2018).

La stratificazione dell'io nel romanzo grafico: American Born Chinese.

Nel 2006 Gene Luen Yang pubblica il graphic novel *American Born Chinese* (First Second Books, 2006 pubblicato in Italia da Guanda Graphic nel 2008), nello stesso anno arriva in finale ai *National Book Awards* nella categoria Letteratura per Ragazzi e nel 2007 vince l'*Eisner Award* come miglior nuovo Graphic Album, rivelandosi poi tra i fumetti più apprezzati del decennio. La spina dorsale di quest'opera è una profonda riflessione identitaria, che sfrutta un linguaggio popolare ed un medium di comprovato successo per portare per la prima volta nel fumetto i conflitti e le pratiche di negoziazione quotidiana di un giovane sino-americano, ossia l'"*American born Chinese*" del titolo.

⁷ La "multistable frame, operating from a liminal position, serv[es] as a transducer between insides and outsides, enabling passage and exchange [...], (the) alternation between moments of framing and unframing" (Denson 2013, p. 277).

L'obiettivo della narrazione in *ABC* è comunicare al lettore il disagio/disforia identitaria del protagonista attraverso la rappresentazione di una tensione verso la propria metamorfosi che si sviluppa seguendo tre diverse direttrici narrative, i cui sviluppi si alternano fino alla risoluzione finale.

Nonostante questa scelta sia stata principalmente ricondotta al fumetto supereroistico americano, non va dimenticato che il lavoro sul corpo, che sia sul trucco o sui movimenti, è fondamentale anche nelle arti performative cinesi. Nel genere teatrale tradizionale cinese *Bianlian* 变脸 (letteralmente “cambiare faccia”), il focus della performance attoriale è il cambiamento dei tratti somatici dovuto ad un velocissimo cambio di maschera: l'arte sta proprio nel cambiare volto in maniera repentina ed inaspettata. Nell'Opera di Pechino, invece, i movimenti sono del tutto innaturali e codificati, ed è questa artificiosità a rendere magistrale una performance. Anche il trucco ed il vestiario permettono all'attore di mutare completamente il proprio aspetto. Inoltre, uno dei più amati personaggi del teatro classico cinese (così come nel pantheon della cultura popolare in senso ampio)⁸, lo Scimmiotto (il Re Scimmia, Sun Wukong 孙悟空), non a caso è il protagonista di una delle tre narrazioni di cui è composto *ABC*. Altrove ho speso qualche parola per illustrare l'importanza di questa figura sia nella cultura cinese popolare in generale, sia nel fumetto cinese moderno in particolare (Caschera 2018).⁹ Sconosciuto ai lettori non informati, lo Scimmiotto di *ABC* attinge al bacino culturale cinese più genuino, più popolare, recuperando uno dei personaggi più amati della cultura folk e della narrativa cinese: è un re potentissimo, immortale, eppure estremamente umano, presuntuoso, collerico, vendicativo ed ambizioso.

La prima parte di questa direttrice narrativa ci descrive il graduale ridimensionamento dell'ego dello Scimmiotto, così abile in battaglia (16-19), ma in fondo totalmente impotente al cospetto della divinità che lo ha creato (72-77). L'abilità dello Scimmiotto nelle arti marziali è resa graficamente attraverso la

⁸ In Italia il romanzo di Wu Cheng'en è conosciuto come “Lo Scimmiotto.” Si tratta di una traduzione parziale (e indiretta) del classico cinese pubblicata da Adelphi.

⁹ Da un punto di vista transnazionale, è importante anche citare la questione di Dragonball e dello Scimmiotto giapponese per eccellenza, Son Goku. In una prospettiva che non consideri né l'Estremo Oriente né gli Stati Uniti come interlocutore privilegiato, il recupero del mito dello Scimmiotto da parte di Yang si pone anche come alternativa transcontinentale al re scimmia tanto amato da grandi e piccini di tutto il mondo nella sua rilettura anime.

plasticità del corpo disegnato e il passaggio da una struttura a quattro vignette quadrate a ritmi concitati di pagine di vignette fitte e dai perimetri obliqui. Questo paradigma viene completamente scompaginato nella disintegrazione dei *frame* nel momento dell'incontro con il limite del divino (72-76). Le cornici delle vignette, in quanto limiti spaziali del rappresentato, generano la possibilità dell'immaginazione interstiziale, poiché, come sostiene l'oramai classico di McCloud, è attraverso lo "spazio bianco" che l'autore interpella il lettore, richiedendo di subentrare attivamente nella narrazione. Nel momento in cui l'autore mette in discussione questo processo di *framing/unframing*, può costituire un'esperienza spiazzante per il lettore, poiché ne "rompe l'illusione," facendogli notare che sta partecipando ad una messa in scena, e che era proprio il limite garantito dal framing a renderla così piacevole (Goffman cit. in Fischer 2018, p. 282). In questo caso, da un punto di vista diegetico, la distruzione del limite rappresenta graficamente e percettivamente la distruzione delle convinzioni del protagonista, riducendolo alla resa. Sun Wukong, sconfitto dal Buddha (denominato qui Tze-yo-tzu, *Ziyouzhe* 自由者, "colui che è libero"), viene punito e relegato sotto una montagna per cinquecento anni.

La seconda narrazione appare come la più realistica ed autobiografica: Jin Wang, un ragazzino sino-americano, racconta il suo trasferimento dalla Chinatown di San Francisco in un piccolo centro abitato di provincia, dove prende una cotta per Amelia, una compagna di scuola, e cerca di conquistarla in maniera maldestra. Yang dedica solo qualche pagina alla contestualizzazione della storia: il ragazzino è figlio di una coppia di cittadini cinesi trasferitisi volontariamente negli Stati Uniti da giovani adulti, con l'intenzione di trovare lavoro. Nel rapporto dialettico con i genitori senza volto ed il loro pragmatismo, con l'anziana erborista che rappresenta lo stereotipo della "saggezza cinese", e infine con le due figure femminili, Suzy Nakamura (definita come "un'altra persona asiatica") che mette in mostra la superficialità dello sguardo omologante sul diverso, e Amelia che invece corrisponde ad uno standard di bellezza caucasica, il giovane protagonista mette in scena la complessità di un'identità sino-americana. Anche l'incontro con Wei-Chen, un ragazzino di origini taiwanesi (l'Altro che non è altro, il

fratellastro) genererà in lui emozioni contrastanti, nate stavolta dal confronto con il sé negato, che li porteranno ad uno scontro fisico.

Mentre nella prima narrazione i riferimenti alla cultura cinese combaciavano con la materia narrativa stessa e lo spazio diegetico, qualificandosi dunque come strutturali, in questa si sono disseminati nella forma di oggetti-simbolo (l'abaco, il transformer, il vestiario dell'erborista, il transformer-scimmia) e persone (l'erborista, il "nuovo arrivato"), offrendo al lettore la sfida di una struttura da decodificare. Nelle prime due direttrici, inoltre, compaiono caratteri cinesi non semplificati, limitatamente a scene di lotta e di confronto col divino (nella prima) e in momenti di presa di coscienza identitaria (nella seconda).

La terza direttrice narrativa ci accompagna in una storia dalle tinte farsesche. I personaggi diminuiscono e la trama è ridotta alla competizione tra il protagonista, il biondo e caucasico Danny, ed il terribile cugino Chin-Kee, coagulo dei peggiori stereotipi relativi alla "cinesità", sia nell'aspetto, mutuato dalle caricature d'inizio Novecento, sia nell'espressione verbale, con utilizzo del modo infinito e di una parlata priva di "r". Qui l'identità culturale "altra" è volutamente distorta, poiché Chin-Kee incarna (*embodies*, lett. "mette in corpo") la dissonanza interna dovuta alla mancata corrispondenza tra l'immagine di sé e l'idea dell'altro. Grazie a questo processo, ciò che non si riesce a comprendere, prima, e gestire, poi, viene reso visibile e rigettato in toto, permettendo così la ricostruzione di un sé privo di complessità e contraddizioni: il biondo Danny.

Gradualmente, il lettore è portato ad accorgersi attraverso indizi primariamente visuali, che queste tre narrazioni che si alternano sono in realtà parte della medesima macro-narrazione: lo Scimmiotto viene punito e poi liberato per compiere una missione, il timido Jin diventa sempre più aggressivo, gli sfoghi di Danny con gli amici anticipano un'esplosione di violenza contro Chin-Kee, che continua ad imbarazzarlo a scuola. Ma la prima vera svolta si trova nella sequenza da pagina 194 a pagina 198, ove avviene la trasformazione di Jin in Danny. Nella prima tavola (194), l'autore inizia a decostruire il pattern di quattro vignette al quale ci ha abituati creando una scena che si dipana all'interno di un unico frame che invita il lettore a ricostruire una sequenza paratattica e allo stesso tempo

riconoscere la modalizzazione di questa scena come fantasia del protagonista¹⁰. La parte superiore rielabora nel ricordo una scena già rappresentata, ma stavolta in soggettiva, quella inferiore mette in scena la metamorfosi. La prima è occupata dal busto dell'anziana erborista, dalle sue parole nel balloon, dal carattere cinese *bian* 變 che significa “cambiare,” al quale si sovrappone il rumore prodotto dallo spostamento delle perle dell'abaco (l'onomatopea “click clack”). Questa combinazione di riferimenti rimanda alla visione soggettiva che Jin ha del suo rapporto con le proprie radici e ci offre la chiave di lettura della metamorfosi rappresentata nella parte inferiore dello stesso frame. La rappresentazione della trasformazione di Jin in un Danny esterrefatto permette alle due narrazioni “realistiche” del *graphic novel* di fondersi in un'unica immagine, quella di un corpo che subisce una decisiva metamorfosi. La centralità del corpo (o meglio dell'*embodiment*) in *ABC* è già stata individuata da El Rafeie, che sottolinea come la metafora dello *shape-shifting* adottata da Yang sia molto più efficace del ricorso a metafore spaziali, e che vada preferita, secondo sociologi, antropologi e critici d'arte, a metafore quali ad esempio “ibridità,” che rimane ancora concettualmente legata alla possibilità della non-ibridità, nel senso di purezza (2013, p. 36).

Nell'ultima parte della storia il meccanismo narrativo viene svelato attraverso l'amalgamarsi delle tre storie. Lo Scimmiotto, liberato dal monaco Wong Lai-tsao (i.e. Xuanzang 玄奘, il protagonista di *Viaggio in Occidente*)¹¹, aveva con lui intrapreso il viaggio alla ricerca delle sacre scritture dopo aver accettato la una a natura scimmiesca che aveva fino a quel momento negato. Ricompare in quest'ultima sezione come “abitante” del corpo del cugino Chin-Kee, un travestimento per mettere alla prova Jin-Danny. Quest'ultimo detesta il cugino, ed è convinto che la sua presenza gli rovini la vita, per questo motivo

¹⁰ Per il concetto di modalizzazione applicato ai frame si veda Fisher (2018).

¹¹ Il monaco buddhista Xuanzang è una figura storica realmente esistita, le cui memorie hanno fornito la base per uno dei quattro grandi capolavori della narrativa Ming (1368-1644), *Il Viaggio in Occidente*. Questo lungo romanzo, attribuito a Wu Cheng'en, nasce dalla rielaborazione di racconti tramandati primariamente oralmente ed è dunque erede di una già lunga tradizione. I protagonisti e le singole avventure poi rielaborate nel romanzo erano infatti già conosciute dal pubblico, abituato a sentire di Xuanzang, dello Scimmiotto, del Maiale e del monaco Sabbioso.

inizia una grottesca colluttazione a suon di colpi bassi e battute razziste¹², durante la quale Chin-Kee, sconfitto da un colpo alla testa, rivela la sua vera forma di Scimmiotto e chiede quindi al suo interlocutore di tornare alla propria (214). Riassume poi la propria storia a Jin e anche a noi, rivelando, con un colpo di scena, anche un momento d'incontro tra il pantheon del folklore cinese e quello giudeo-cristiano (215)¹³. In questo momento, anche l'amico taiwanese si rivela essere un messaggero (e anche un figlio) dello Scimmiotto. Nelle ultime pagine, il viaggio dentro sé stesso di Jin prende la forma di una riappacificazione con Wei-chen, che sta vivendo un simile rifiuto della propria identità che si esprime, ancora una volta, con il tentativo di cambiamento esteriore.

L'interpretazione di El Refaie ha già illustrato come il corpo-in-metamorfose (*shape-shifting*) assuma un ruolo cruciale nella costruzione identitaria del protagonista di questo *graphic novel*, in scene in cui questo è esplicitato graficamente (i.e. le trasformazioni fisiche della scimmia e di Jin-Danny), o implicato attraverso oggetti-simbolo (il giocattolo preferito di Jin, il transformer). Se riconduciamo questo processo al rapporto tra i frame dei vari livelli (dai balloon ai confini interni all'identità transnazionale) osserviamo che la percezione della relazione tra le parti come sequenza non è più atta a spiegare quello che sta avvenendo *dentro* il protagonista. Il movimento espresso bidimensionalmente attraverso gli strumenti grafici implica la partecipazione del lettore non solo nell'organizzazione sequenziale della narrazione, ma anche nella sovrapposizione delle narrazioni. La sovrapposizione delle narrazioni, azione necessaria per comprendere il significato del testo, è una *mise en abyme* della stratificazione dell'identità del protagonista, che necessita di un'azione da parte sua per il riconoscimento della sua necessaria unità. La stratificazione (*lamination*)¹⁴ non avviene soltanto con un'operazione sulle direttrici narrative (macro-frame), ma anche sulla singola vignetta (micro-frame): quando il viaggio del protagonista verso la maturità identitaria descritto dalla macro-narrazione

¹² In quanto archetipo della stereotipizzazione del "personaggio asiatico", Chin-kee rappresenta, soprattutto in questa scena, il "pericolo giallo" (*Yellow peril*), riallacciandosi dunque a figure quali Dr Fu Manchu di Sax Rohmer e Chop Chop di Will Eisner (El Refaie 2013, p. 42).

¹³ In questa scena, il Viaggio in Occidente del Monaco e dei suoi aiutanti si rivela un viaggio verso il luogo ed il tempo della natività.

¹⁴ Per Goffman, le laminations sono "the multiple layers of keying, framings and re-framings that help us make sense of experience regularly in everyday life" (Goffman cit. in Fischer 2018, p. 281).

incorpora una trasformazione, questa può essere concepita come l'aggiunta di uno strato (*layer* o *lamina*) (Goffman 1986, p.82) che conferisce spessore al racconto e che redireziona il movimento. *ABC* è dunque un viaggio di scoperta del sé, in cui ogni estensione del protagonista (così come dei personaggi/oggetti che lo rappresentano) nello spazio diegetico è in realtà un movimento circolare dentro e fuori le profondità di se stesso.¹⁵

Linearità e reticolarità nella biografia a fumetti: il “primo uomo” di Rocchi e Demonte.

Nella loro indagine sulla NIE (New Italian Epic), aggiornata nel 2008, i Wu Ming mettono a confronto il realismo con l'epica. Se nel realismo la realtà è il referente primario da rappresentare con la massima oggettività, l'epica “è invece legata alla connotazione: è il risultato di un lavoro sul tono, sui sensi figurati, sugli attributi affettivi delle parole” (Wu Ming 2008, p. 7).

Entrambe queste definizioni sono vere per *Primavera e Autunni* di Ciaj Rocchi e Matteo Demonte (BeccoGiallo, 2015).

In primis, l'opera è la biografia di un uomo reale e la storia della comunità che lo ha circondato e dalla quale proviene l'attuale tessuto sociale milanese¹⁶, ed è allo stesso tempo una narrazione autobiografica, essendo Demonte erede e parte di questa, dunque mira a dare la percezione di una fedeltà massima rispetto agli eventi storici. I rimandi deittici alla “realtà” (presente e passata, spaziale e temporale), tipici del graphic reportage e del fumetto biografico, sono presenti ad ogni livello della struttura-libro. Nella cover art di *PeA*, incastonata tra i rami di un albero in fiore, troviamo una precisazione sulla natura di questo oggetto: “Una storia autobiografica.” Questo fumetto difende il suo legame con la vita e la Storia nel suo essere oggetto materiale composito: la copertina, l'introduzione, la narrazione a fumetti, gli interventi finali di entrambi gli autori e di Angelo Ou, uno dei figli del protagonista e zio di Demonte, e infine il saggio del sinologo Brigadoi Cologna (2017), tutto contribuisce alla creazione di un prodotto coerente. I cosiddetti paratesti qui non sono *altro* dal racconto di Wu Lishan, il

¹⁵ "The paradigmatic case of such stories is Augustine's Confessions. Here the form of the travel is interiorized to such a degree that there is no longer any privileged place in space to which to return. It is a travel "from the exterior to the interior, and from the interior to the superior"(Ricoeur 1980, p. 181).

¹⁶ Per approfondire l'argomento si consiglia Brigadoi Cologna (2020).

protagonista e nonno di Demonte, e la sua famiglia, sono al contempo parte integrante della sua natura. Come sostenuto anche da El Refaie (2010) e Precup (2020) nei loro studi sull'autobiografismo nel graphic novel, un altro fattore che contribuirebbe alla verosimiglianza e all'autenticità del lavoro è l'intermedialità, che si manifesta qui attraverso l'inclusione/incorporazione di altri media, primariamente visuali, nel testo. Nel caso di *PeA*, come nella maggior parte delle opere (auto)biografiche, la ricerca negli archivi storici e familiari e il rimando a fonti credibili sono condizione necessaria per affermare la veridicità del lavoro, tuttavia gli oggetti di questa ricerca, lungi dal rimanere fonti immateriali, entrano spesso a far parte concretamente del tessuto narrativo. Nel lavoro di Rocchi e Demonte troviamo testi privati quali fotografie di persone e luoghi (da cui è tratta la grafica fotorealistica dei volti di tutti i personaggi), lettere e appunti scritti a mano, ma anche pubblici quali mappe, planimetrie, celebri fotografie di leader cinesi e riproduzioni di poster di propaganda, francobolli, in un'operazione che rimanda costantemente all'esterno, trattando il fumetto stesso come una *multistable frame* che permette al lettore il continuo passaggio dal diegetico all'extradiegetico.

L'epica del viaggio, che fa dell'intraprendente nonno di Demonte uno dei padri fondatori della nuova comunità cinese a Milano, interviene nel mutare dall'interno la natura realista di questo fumetto. La fluidità della narrazione è infatti ostacolata dall'artificio grafico e dalla precisa e selettiva organizzazione delle parti. Esattamente come nella più classica periodizzazione storica cinese, la storia di Wu Lishan, che dalla cittadina di Qingtian 青田, nello Zhejiang 浙江 (Cina), arriva in Italia e dà vita ad una famiglia e ad una florida attività, è suddivisa in decenni.

Il protagonista, Wu Lishan, approda in Italia negli anni Trenta. Il primo capitolo del racconto descrive il suo arrivo a Milano, il suo lavoro d'ambulante, introducendo anche i sogni e le ambizioni del giovane migrante¹⁷. I legami (*guanxi* 关系) con i "compaesani" di Qingtian, tema portante del racconto, gli permettono anche di sposare Giulia, una giovane italiana, anche lei migrante. Nel secondo capitolo il fascismo e la guerra iniziano ad occupare uno spazio sempre

¹⁷ Non è possibile offrire riferimenti precisi alle pagine durante l'analisi perché queste non sono numerate.

maggiore. Dal punto di vista familiare e lavorativo, la vita di Wu Lishan è in espansione: un primo figlio maschio, l'apertura di una nuova impresa di lavoro del cuoio e l'arrivo un secondo figlio maschio. La terza parte narra degli anni Cinquanta, intessendo la storia familiare di Wu e dei suoi figli tra le maglie della modernizzazione e del consumismo che si espande nella città di Milano. La vita sociale ed i legami tra i membri della comunità cinese sono parte integrante della quotidianità della famiglia di Wu, tra un ristorante cinese improvvisato, in casa o in laboratorio, un'uscita al bar per guardare la TV e un pomeriggio in oratorio. Questo è anche il capitolo in cui la grande Storia d'Europa si frantuma in diversi piccoli avvenimenti nazionali che, a confronto con quanto sta accadendo nella RPC, sono presentati in maniera intima e familiare. I grandi eventi che trasformano la Cina dall'altra parte del mondo sono giustapposti agli avvenimenti nazionali, prima e, poi, alle piccole rivoluzioni casalinghe della famiglia Wu (l'acquisto dell'auto, la differenziazione delle merci prodotte), in modo da portare il lettore ad avvertire la distanza tra Wu e quella che considera ancora la sua Madre Patria. Nella conclusione del capitolo l'ultimo contatto con il clan ancora presente a Qingtian viene rappresentato attraverso due pagine-frame che raffigurano i profili dei membri del clan Wu, che indossano tutti le divise maoiste, cui si affiancano parole di affetto e rimpianto (a sinistra), e una figura anonima, un portatore di fiori di loto immerso in un paesaggio idilliaco fuori dal tempo, cui si accompagnano le parole di affetto e nostalgia di Wu Lishan (a destra). La scelta di giustapporre due frame che inquadrano lo stesso spazio, ma uno fotografato nel presente della Storia e l'altro in una dimensione resa altra dal filtro della nostalgia, crea un effetto destabilizzante ricorrente in questo lavoro.

Negli anni Sessanta la dissociazione del protagonista dalla realtà che abita viene presentata come generazionale. I figli di Wu Lishan si palesano per quello che sono, ossia IBC (*Italian Born Chinese*): Luigi, il primogenito, ha idee diverse dal padre per l'azienda e le porta a termine con successo, il secondogenito, Angelo, è il primo cinese ad ottenere la cittadinanza e tutti e tre i figli decidono di sposare cittadini italiani. Le figure umane abbondano tra queste pagine, guadagnando spazi significativi rispetto a scenari ed ambientazioni. Una novità è anche il penetrare della cultura cinese nello spazio sociale e politico milanese. Se

da una parte i ristoranti cinesi forniscono un nuovo servizio, la Rivoluzione Culturale cinese fornisce nuove frontiere ideologiche alla borghesia in espansione. Nelle tre pagine conclusive si riassume prima la condizione favorevole dell'azienda che, in un clima di scioperi e proteste, si assicura la fedeltà delle proprie lavoratrici. Poi, in una pagina-frame la strage di Piazza Fontana e, infine, il racconto si chiude sulla decisione di Wu Lishan di rimanere fedele alla Repubblica di Taiwan e non riconoscere la RPC. Anche questa fondamentale decisione è rappresentata simbolicamente in un'unica pagina-frame, dove appare un'immagine incorniciata di Sun Yat-en, in Padre della Repubblica di Cina.

Gli anni Settanta si svuotano nuovamente di persone, e tornano a dominare la pagina gli spazi esterni (strade e architetture), così come gli oggetti-simbolo della cultura cinese. Il distacco di Wu Lishan dalla vita viene descritto attraverso l'isolamento della sua figura dal gruppo: la silhouette dell'uomo che era e che è diventato ricorre nelle ultime pagine, trasformando Wu in un'icona. Anzi, in un oggetto-simbolo con uno spessore grafico inferiore a quello delle tessere del mahjong (*majiang* 麻将), e che appare raffigurato in maniera estremamente realistica nel finale. Non è un caso, dal momento che questo gioco, tassello fondamentale della vita sociale in Cina, conserva la sua importanza anche qui in Italia e simboleggia dunque il mantenimento del legame con la tradizione.

Il viaggio si conclude con due momenti-immagine circolari. Nel primo, il nonno Wu, felice, tiene in braccio Matteo, suo nipote e autore del fumetto. Il viaggio, che è stato presentato fin dall'inizio come un'autobiografia, arriva al suo compimento, ad una risoluzione che non è legata ad una sola vita umana ma all'eredità e alla memoria. Nel secondo, una coppia di pagine-frame, percepibile come una *double(page) spread*, raffigura Wu da giovane (a sinistra), associato al carattere *chun* 春, di primavera, e all'albero in fiore, e da anziano (a destra) associato al carattere *qiu* 秋 (autunno) e all'albero carico di foglie autunnali pronte a cadere. Se il termine *chunqiu* 春秋 segnala il periodo di un anno, perché rimanda a uno dei cinque classici della canone letterario cinese, gli *Annali delle Primavera e degli Autunni* (V sec. a.C. ca.), qui, evidentemente, indica il periodo

che abbraccia la vita di Wu, il cui racconto si conclude con questo ultimo rimando alla Patria lontana.

Come emerge da questa sintetica analisi, il ritmo del racconto risulta sincopato, interrotto dalle pause che segnano le sezioni, ma anche da altri tipi di accorgimenti narrativi.

In primo luogo, la narrazione è preceduta da un'introduzione puramente grafica, cinque pagine composte da combinazioni di simboli, scenari resi con ampie campiture di colori accesi, parole e caratteri. Ognuna di queste sezioni è dotata di una sua copertina, una *double(page) spread* che vede la rappresentazione di un pezzo del mahjong nella pagina sinistra e, a destra, una bilanciata composizione di linguaggi verbali ed iconici: le decadi di riferimento, scritte sia in italiano che in cinese, si combinano con oggetti-simbolo sempre diversi (una cintura, una trousse, uno zaino, una borsa) e la relativa resa verbale in cinese, offrendo una chiave di lettura di quella specifica sezione e arricchendola da un punto di vista transculturale e transmediale. Questa organizzazione spaziale dei *semi*, che siano essi parole (in cinese e in italiano) o icone, è una *mise en abyme* dell'organizzazione del racconto stesso, il cui procedere è spesso interrotto da pause di riflessione transculturale rese possibili proprio da questa disseminazione di oggetti-simbolo.

In *PeA* la cultura cinese ha un peso specifico maggiore rispetto a *ABC*, in particolare grazie al ricorso alla lingua cinese in varie sue forme, sia per quel desiderio di veridicità già menzionato, a cui si accompagna l'intento di informare, sia per la necessità di (ri)costruire graficamente la memoria e rendere visibile il dissidio ed i tentativi di accomodamento identitario del protagonista. In questo senso, l'utilizzo del dialetto milanese da parte del protagonista e della famiglia per tutti i dialoghi riportati nei balloon contribuisce ad esplicitare la dissonanza identitaria anche dal punto di vista linguistico.

Nell'opera di Ciaj Rocchi e Matteo Demonte, il problema dell'identità non viene dunque materializzato in una pluralità di narrazioni, né in una sovrapposizione di lamine. L'intreccio procede cronologicamente come un romanzo di formazione ottocentesco, sperimentando ben poco con i canoni del graphic reportage e del fumetto-saggio dal punto di vista narratologico. I *frames*

sono gestiti in maniera molto differente da *ABC* poiché lo spazio bianco non incornicia le immagini, le taglia. Le vignette, infatti, occupano tutto lo spazio disponibile, ossia l'intera pagina, o emergono da essa grazie a spesse linee bianche (orizzontali, verticali, oblique, ma sempre dritte e regolari) che la sezionano. All'interno delle pagine-frame, lo spazio dell'architettura e dell'urbanistica (primariamente italiana) e il tempo della Storia (cinese e italiana) diventano co-protagonisti del racconto, che appare dunque come un resoconto di un movimento nello spazio e nel tempo. Ma mentre il movimento nel tempo si presenta paratatticamente come da canone dell'arte sequenziale, il movimento nello spazio si sviluppa sia paratatticamente, nello spostamento fisico del protagonista dalla Cina a Milano e poi in varie zone di questa, sia ipotatticamente nel peso che le ramificazioni spaziali (prospettive architettoniche ma anche ampie campiture di colore) acquisiscono all'interno del frame¹⁸. Un esempio è la tecnica dell'etichettatura, praticata da sempre sulle vignette con pretese internazionali con l'obiettivo di spiegare al lettore non informato nomi, eventi, riferimenti culturali specifici. Molti oggetti-simbolo vengono etichettati in cinese e accompagnati da una breve spiegazione del loro valore culturale assoluto e contestualizzato, creando un sistema reticolare di rimandi culturali che annullano le distanze nello spazio di un frame, allo stesso tempo, rallentano il ritmo della narrazione.

Mentre questi si stagliano nettamente sugli sfondi, gli *speech balloon* spesso non sono chiaramente delimitati o staccati dallo sfondo, ma si mimetizzano con esso. L'effetto è quello di creare una dissonanza tra le parole, che hanno il compito di esplicitare i pensieri di un eroe, e l'effettivo peso della sua figura nell'economia grafica del testo. Il soggetto Wu Lishan, privato quasi completamente della sua voce (in particolare di quella cinese, dal momento che si esprime quasi esclusivamente in dialetto milanese) e incasellato in un discorso in terza persona raccontato da un narratore onnisciente, compie delle azioni, ma i presupposti o le conseguenze psicologiche di queste ci vengono rese note verbalmente, mai attraverso le espressioni del volto o accorgimenti grafici.

¹⁸ Il riferimento qui è al recupero della teoria di Goffman nell'analisi del *framing* proposta da Fischer. Per quanto riguarda l'ipotassi, è definita dallo studioso come "words [that] appear within images and images [that] are framed by words, [...] an array of image and word in front of a reader, framed in nested boxes, balloons, clouds and each other"(283).

L'autore prende il sopravvento sull'eroe, rivelando la natura di autofiction già anticipata in copertina.

La preminenza dell'autore riflette quella della Storia stessa su Wu Lishan, che diventa eroe epico solo quando agli eventi si combina l'artificio grafico. Il punto d'arrivo del percorso interiore del protagonista non è esplicitato, non sappiamo a che conclusioni sia giunto, ma il cerchio viene chiuso lo stesso, dall'esterno, con le immagini dei suoi eredi e il coronamento (agio)grafico del suo percorso dalla primavera all'autunno nell'ultima *double(page) spread*.

Il fumetto di realtà: identità e prospettive.

In un articolo pubblicato sullo *Stanford Graphic Novel Project*, un progetto che lega la produzione dei *graphic novel* e del *graphic journalism* all'attivismo sociale, Dan Archer fornisce un elenco di punti cardine che possono fornire le coordinate per confrontare i casi studio selezionati, in relazione al genere "fumetto di realtà"¹⁹.

La necessità del narrare una "storia umana" (*human story*), il primo punto di questo elenco, appare condivisa dagli autori di entrambi i lavori, che raccontano le strategie di accomodamento identitario di persone alle prese con la complessità del mondo contemporaneo.

Per quanto riguarda il secondo punto, "dar voce a chi ha meno voce nel mondo" (*others who have less of a voice in the world*), la centralità dei temi della memoria, della tradizione e dell'appartenenza, attorno ai quali si sviluppano le due opere, le rendono esempi di "scrittura migrante" (*migrant writing*), la forma di narrazione del sé nelle comunità diasporiche (Bromley 2000). Il confronto con ciò che non si accetta di sé in quanto coagulo di narrazioni e appartenenze, in *ABC*, e con ciò che non si è riuscito a (ri)costruire se non con l'aiuto della propria progenie, in *PeA*, presentano due diverse modalità di risoluzione identitaria. Se il primo lavoro è una storia a lieto fine per ragazzi, che offre una divertente allegoria della scoperta delle possibilità offerte dall'identità transnazionale, il secondo è una storia di accettazione dell'impossibilità di tornare indietro nello spazio, in una

¹⁹ Nello specifico, Archer sostiene: "1) That the telling of a human story is a deeply necessary enterprise, one worthy of study and creative devotion; 2) That writers and artists have a duty to tell the stories of others who, for whatever reason, have less of a voice in the world; 3) That sourcing stories from the real world increases their capacity to do good, seek justice and bring about change; and finally 4) That through collaboration, a story can become richer, more inspired, and more layered with human experienced"(Clough 2012).

Cina ormai inesistente, e nel tempo, all'età dell'oro degli inizi e delle promesse. Questa biografia è resa dignitosa ed epica attraverso la ricostruzione del ruolo sociale di Wu in una comunità fin troppo sottovalutata dalla narrazione storica ufficiale, ma anche grazie all'intervento creativo del nipote, che risolve graficamente dissidi interiori mai verbalizzati. L'identità transnazionale dei protagonisti di entrambe le opere riflette più o meno indirettamente l'identità transnazionale degli stessi autori e delle diverse comunità a cui questi fanno riferimento, permettendo al lettore di mettere in discussione, di fatto, qualsiasi tipologia di identità culturale precostituita, contribuendo ad un reale cambiamento nel discorso globale sul tema. Non è infatti un caso che entrambi i fumetti siano stati portati nelle scuole, coinvolti in progetti di scrittura creativa e narrazione del sé²⁰.

Per quanto riguarda il terzo punto, ossia la maggiore incisività di (e dunque la preferenza per) storie tratte dal “mondo reale”, la questione si complica leggermente e ci permette di approfondire il discorso sulle modalità della rappresentazione. Nell'introduzione si è offerta una definizione quanto più possibile ampia ed inclusiva del “fumetto di realtà,” anticipando la necessità di problematizzare il concetto stesso di realismo associato alla percezione della veridicità della storia così come delle immagini.

PeA risponde in maniera assertiva alla richiesta di attingere al reale: è un'opera seria, che si pone come obiettivo quello di colmare una lacuna riguardo l'importanza della comunità cinese di Milano, racconta eventi reali documentati, colloca il singolo in una rete di relazioni, si sviluppa in una fabula cronologicamente lineare, pur intersecando la storia del protagonista con quella della città e giustapponendola a quella della Patria lontana²¹. Dal punto di vista della modalità visuale, lo stretto rapporto tra grafica e fotografia conferisce verosimiglianza a personaggi, oggetti e architetture. Tuttavia, l'astrazione degli sfondi, la mancanza di articolazione nel dettaglio e il ricorso frequente a oggetti-

²⁰ Si vedano Pop Culture Classroom (n.p.) e Caschera 2016.

²¹ In particolare, questa forma di complessità narrativa che nasce dall'esperienza degli autori nel *videomaking*. Questo percorso di Rocchi e Demonte ha inoltre aperto al loro lavoro successivo (*Chinamen* 2017) la via dell'animazione.

simbolo e a etichette culturali creano un effetto straniante che allontana dai canoni naturalisti.

Gene Luen Yang racconta di un ragazzino sino-americano in prima persona, ma senza esplicitare che si tratti di una storia autobiografica o tratta “dal mondo reale”²², anzi, ricorre programmaticamente ad elementi fantastici, che costituiscono almeno un terzo della narrazione stessa. Nonostante questo, questa risulta credibile, condivisibile ed autentica. Il successo di questo *graphic novel* risiede infatti non tanto in una supposta verosimiglianza o nel ricorso a fonti attendibili, ma in due caratteristiche che pure sono assolutamente coerenti con il genere, ossia “attitudine *popular*”²³ e l’autenticità. Con quel desiderio di rendere accessibile la sua opera a lettori di tutte le età e trattare una materia complessa rendendola apparentemente semplice, Yang ricorre all’umorismo, al comico e a modalità rappresentative tipiche del fumetto per ragazzi e supereroistico, visivamente poco naturalistico e tendente all’astrazione.

Per quanto riguarda l’autenticità, è possibile concludere che sia effettivamente questo elemento a contraddistinguere maggiormente un “fumetto di realtà.” Il discorso di El Refaie è dunque particolarmente calzante per entrambi i casi studio, poiché, partendo dal presupposto che la verosimiglianza sia una chimera e che il medium non possa mai essere trasparente, illustra come il lettore di fumetti sia conscio dell’ampio raggio di modalità espressive di questi e dunque non ricerchi nell’opera un’autenticità basata sul naturalismo, ma piuttosto sull’integrità del “produttore di immagini” (2010, p. 165). Il lettore dei “fumetti di realtà” accetta il valore performativo (e non ontologico) dell’autenticità perché interpreta l’opera contestualizzandola. Allo stesso modo, i casi studio selezionati offrono al lettore la possibilità di comprendere come anche l’identità non sia un dato, ma un processo.

²² Yang esplicita i suoi legami con la storia solo altrove, al di fuori della diegesi. Si veda Yang 2009.

²³ Il termine si riferisce ad una delle caratteristiche dei “NIE a fumetti,” opere che sviluppano una materia “giusta” e “seria” in maniera anche complessa, ma con un’attitudine “popular” che la renda più accessibile (Stamboulis 2017, pp. 100-101).

Riferimenti bibliografici

- Ang, I., 2001, *On not speaking Chinese*, Routledge, London.
- Brigadoi Cologna, D., 2020, *Aspettando la fine della guerra*, Carocci Editore, Roma.
- Brigadoi Cologna, D., 2015, "I cinesi nell'Italia fascista." in Rocchi C., Demonte M., *Primavera e Autunni*, BeccoGiallo, Padova, pp. 147-155.
- Bromley, R., 2000, *Narratives for a New Belonging. Diasporic Cultural Fictions*, Edinburgh University Press, Edinburgh.
- Caschera, M., 2016, "Primavera e Autunni, il fumetto documentario 'va a scuola'." in «Lo Spazio Bianco», <https://www.lospaziobianco.it/primavera-autunni-fumetto-documentario-va-scuola/> del 30 aprile 2016, consultato il 2.12.2020.
- Caschera, M., 2018, "Il fumetto cinese moderno tra centro e periferia", in «Hermes» vol. 13, <http://siba-ese.unisalento.it/index.php/hermes/issue/view/1612>, consultato il 2.12.2020.
- Clough, R., 2012, "The Stanford Graphic Novel Project", in «The Comics Journal», <http://www.tcj.com/the-stanford-graphic-novel-project/> del 23 agosto 2012, consultato il 2.12.2020.
- Denson, S., 2013, "Afterword: Framing, Unframing, Reframing: Retconning the Transnational Work of Comics" in *Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads*, A&C Black, London, pp. 271-287.
- Denson, S.; Meyer, C.; Stein, D., 2013, *Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads*, A&C Black, London.
- El Refaie, E., 2010, "Visual Modality versus Authenticity: the example of autobiographical comics", in «Visual Studies» vol. 25, no. 2, pp. 162-174.
- El Refaie, E., 2013, "Transnational identity as shape-shifting: Metaphor and cultural resonance in Gene Luen Yang's *American Born Chinese*" , in Denson, S., Meyer, C. e Stein, D. (ed.). *Transnational Perspectives on Graphic Narratives: Comics at the Crossroads*, Continuum, Oxford, pp. 33-48.
- Fasiolo, F., 2012, *Italia da fumetto: il graphic journalism e la narrativa disegnata che raccontano la realtà italiana di ieri e di oggi*, Tunuè, Latina.
- Fisher D., P., 2018, "Goffman's Frame Analysis, modality and comics," *Studies in Comics*, vol. 9, no.2, pp. 279-295.
- Hirsch, M., 1997, *Family Frames: Photography, Narrative, and Postmemory*. MA: Harvard University Press, Cambridge.
- Kauranen, R., 2014, "Transnational perspectives on graphic narratives. Comics at the crossroads, by Shane Denson, Christina Meyer and Daniel Stein", in «Journal of Graphic Novels and Comics», vol. 5 no.2, pp. 236-239.
- Kress, G.; Leeuwen, T. van, 2006, *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, Routledge, London e New York.
- Louie, A., 2004, *Chineseness Across Borders: Renegotiating Chinese In China And The United States*, Duke university press, Durham.

- McCloud, S., 1993, *Understanding Comics: The Invisible Art*, HarperPerennial, New York.
- Pedone, V. (ed), 2008, *Il vicino cinese*, Nuove edizioni romane, Roma.
- Pop Culture Classroom (ed), n.p., *American Born Chinese. A teacher's Guide*, in «Pop Culture Classroom and Comics Education Outreach», Denver. https://classroom.popcultureclassroom.org/wp-content/uploads/2018/01/ABC_GUIDE.pdf
- Portolano, C., 2019, “Il fumetto di realtà e graphic-journalism”, in «Quotidiano del Sud – L’Altravoce dell’Italia» n. 221 del 12 agosto 2019.
- Precup, M., 2020, “A good and decent man: Fatherhood, Trauma, and Post-War Masculinity in Carol Tyler’s *Soldier’s Heart*” in Precup M., *Graphic Lives of Fathers Memory, Representation, and Fatherhood in North American Autobiographical Comics*, Palgrave Studies in Comics and Graphic Novels, pp. 33-57.
- Ricoeur, P., 1980, “On Narrative,” *Critical Inquiry*, Vol. 7, No. 1, pp. 169-190.
- Rocchi C.; Demonte M., 2015, *Primavera e Autunni*, BeccoGiallo, Padova.
- Stamboulis, E., 2017, “Il Graphic Journalism in Italia. Analisi del giornalismo disegnato in un Paese a sovranità disinformata”, in «Pagine Inattuali» vol. 7, pp. 83-109.
- Stamboulis, E., 2018, “Parlare Con La Voce Dell’altro: La Sceneggiatura Delle Biografie nei Graphic Novels,” Articolo reperito su <https://independent.academia.edu/ElettraStamboulis>
- Wu Ming, 2008, “NEW ITALIAN EPIC versione 2.0 Memorandum 1993-2008: narrativa, sguardo obliquo, ritorno al futuro” , in «Giap» https://www.wumingfoundation.com/italiano/WM1_saggio_sul_new_italian_epic.pdf
- Yang, G. L., 2008, *American Born Chinese*, Guanda Graphic, Parma.
- Yang, G. L., 2009, *American Born Chinese*, ShareAmerica. https://www.youtube.com/watch?v=FYCZqt5WSOM&ab_channel=ShareAmerica, consultato il 2.12.2020.