

# Indice

Prefazione di <i>Daniele Barbieri</i>	IX
Introduzione	3
Una classificazione cronologica	5
Ringraziamenti	10
I Teorie del testo e fumetti	11
I.1 Narratologia e Lettori Modello, profondità e superficie	11
I.2 I cardini del fumetto americano d'avventura: come analizzarli?	16
I.2.1 I personaggi	16
I.2.2 La serialità	22
I.3 La lotta: fase di passaggio o racconto?	31
I.4 Categorie operative	35
I.4.1 Le cinque W	35
I.4.2 Due macro-categorie (e una micro-categoria importante)	37
I.4.3 In dettaglio	42
II Narratività del personaggio a fumetti	51
II.1 Cenni di semiotica del personaggio	51
II.1.1 Personaggio e azione	51
II.1.2 Personaggio e coerenza	56
II.1.3 Personaggio e identità	58
II.2 Attanti e prospettive	63
II.2.1 Prospettive monodirezionali	66
II.2.2 Prospettive multidirezionali	67
II.3 Una sottoclasse importante: l'eroe	71

II.4	Paratesto e personaggi nel fumetto	76
II.5	Il riconoscimento	82
II.5.1	Il nome proprio	82
II.5.2	Fisiognomica	84
II.5.3	L'abbigliamento	89
II.5.4	Lo stato civile	90
II.5.5	Le competenze	93
II.5.6	Alcuni dettagli	95
III	La lotta e la sua narrazione	97
III.1	Un'ultima premessa teorica	97
III.2	Prospettive monodirezionali: criminali e invasori alieni	100
III.3	Codici e serialità	102
III.3.1	Garantire una corretta fruizione del testo seriale	102
III.3.2	<i>Buck Rogers</i> (1929)	106
III.3.3	<i>Tarzan</i> (1929)	109
III.3.4	<i>Dick Tracy</i> (1931)	112
III.3.5	<i>Flash Gordon e Secret Agent X-9</i> (1934)	116
III.3.6	<i>Terry and the Pirates</i> (1934)	122
III.3.7	<i>Mandrake the Magician</i> (1936)	125
III.3.8	<i>The Phantom</i> (1936)	127
III.3.9	<i>Prince Valiant</i> (1937)	131
III.4	Tempo rappresentato e tempo raccontato nelle lotte	133
IV	La «Golden Age». Uomini e superuomini	142
IV.1	Eroi superumani	142
IV.1.1	Una nuova mitologia	142
IV.1.2	Lotte e iteratività	146
IV.1.3	Supereroi e Oggetti di Valore	150
IV.1.4	Nuove esigenze figurative	153
IV.2	Eroi umani	160
IV.2.1	<i>The Spirit</i> (1940)	160
IV.2.2	<i>Rip Kirby</i> (1946) e <i>Steve Canyon</i> (1947)	163

IV.3	La leggenda vivente	168
V	La «Silver Age». Mutazioni nel tempo di lettura	175
V.1	La nascita della Marvel	175
V.2	L'istituzione di competenze: lotte da capire	177
V.3	Alcune considerazioni sulla verosimiglianza	181
	V.3.1 Personaggi e combattimenti	181
	V.3.2 Realismo grafico e narrativo	186
V.4	Battersi in centro e nell'ora di punta	192
	V.4.1 New York, New York	192
	V.4.2 Proporzioni tra episodi e scene di lotta	194
V.5	Lotte e Oggetti di Valore	197
	V.5.1 Il fattore pubblico	197
	V.5.2 Il fattore privato	199
	V.5.3 Tutto deve cambiare, affinché tutto resti uguale: la riconquista	202
V.6	Costruzione delle tavole e tempi di lettura	204
	V.6.1 Le tavole di Jack Kirby & soci	204
	V.6.2 Enfasi e retorica	209
V.7	Anni di crisi e rinascite	217
	V.7.1 La crisi dei supereroi	217
	V.7.2 Segni di ripresa	219
VI	Gli anni Ottanta. Romanzi a fumetti	227
VI.1	Nuove strategie narrative, nuovi Lettori Modello	227
	VI.1.1 Uomini, bestie ed eroi: una morale problematica	227
	VI.1.2 Il paradosso della casualità	233
	VI.1.3 Il conflitto di sfondo	234
	VI.1.4 She-Hulk e Animal Man: combattere per un Autore Modello	238
VI.2	Una nuova etica della lotta: intersezioni di prospettive	243
	VI.2.1 Gli X-Men e il conflitto interiore: la lotta come metafora dell'anima	243
	VI.2.2 Oggetti di valore epocali e personaggi da ridefinire: la «crisi sui mondi infiniti»	249

VI.2.3	Brevi considerazioni grafiche	252
VI.3	Frank Miller: il cinema a fumetti	256
VI.3.1	<i>Ninja assassine e samurai senza padrone</i>	256
VI.3.2	<i>Batman: The Dark Knight Returns</i>	269
VI.3.3	Da <i>Elektra: Assassin</i> a <i>Hard Boiled</i>	275
VI.4	Alan Moore: lotte psicologiche e battaglie perse in partenza	283
VI.4.1	<i>V for Vendetta</i>	283
VI.4.2	<i>Batman: The Killing Joke</i>	286
VI.4.3	<i>Watchmen</i>	287
VII	Oltre il limite	294
VII.1	Supergruppi e superartisti	294
VII.1.1	La nuova generazione	294
VII.1.2	La trama al servizio della lotta: il conflitto onnipresente	296
VII.2	Serialità d'autore	303
VII.2.1	Dinamismo e pose minacciose	305
VII.2.2	Effetti speciali	309
VII.2.3	Imitatori e oppositori	312
VII.2.4	La città del peccato	316
VII.3	Sacro e profano	325
VII.3.1	Mistiche vertigini	325
VII.3.2	L'ultima frontiera	329
VII.3.3	Binari paralleli	338
	Conclusioni	344
	Riferimenti bibliografici	349