

De Tex fabula narratur*
Paolo Fabbri

1. Sfida e mediazione

Le prefazioni, che precedono un testo nella successione lineare, sono conclusioni anticipate. Se non sono testi di convenienza, ma risultanti della lettura, si prestano a riflessioni generali. La brevità, che è regola di genere, chiede la formulazione icastica delle tesi e invita a riformulare le ipotesi.

Nella prefazione a un libro sul fumetto, Alberto Abruzzese (1994) sfidava i teorici dell'informazione: "a leggere fumetti – a leggerne molti, da quelli seriali e collettivi della civiltà di massa a quelli postmoderni della produzione d'autore – e a correre il promettente rischio di mettere finalmente in discussione se stessi e i propri modelli culturali". Se, tra gli studiosi imbalsamati dall'alfabeto, è disposto a fare un'eccezione semiologica, Abruzzese sottolinea però l'"alone oscuro che circonda la semiotica", in particolare quella di Umberto Eco. Riconosce il debito che spetta all'analisi fondatrice di Steve Canyon (Eco 1964), ma ritiene che i problemi e le ricerche sul fumetto siano ormai irriducibili alle analisi del Superuomo di massa (Frezza 1999). Ricercatori di sociologia e semiotica delle culture non possono che convenire, alla condizione che vengano soddisfatte alcune esigenze. Nel modo di attaccare la cultura di massa – cultura-evento e non solo monumento – le armi intelligenti delle due discipline non sono d'identico calibro. Come far collimare l'esplorazione coerente dell'immaginario collettivo contemporaneo e la rilevazione empirica delle forme espressive e di contenuto dei linguaggi dei media? È possibile mantenere l'allacciamento tra i livelli generali della teoria comunicativa e i modelli teorici e metodologici? Non è ovvio connettere strumenti euristici *ad hoc* per linguaggi in piena mutazione e i requisiti interpretativi: per esempio come parlare di testi sincretici e multimediali? Oppure: l'immaginario è solo una collezione di immagini? Si può parlare propriamente di miti contemporanei?

Avanziamo una proposta teorica o un suggerimento di metodo. La semiotica può raccogliere la sfida e il dubbio di Abruzzese a due condizioni: 1) se accetta che i linguaggi della cultura di massa sono direttamente riflessivi, e cioè contengono un proprio livello teorico espresso con autonomia di mezzi. Gli strumenti semiotici deduttivi vanno quindi sempre registrati testualmente, cioè applicati e disimplicati dal testo. D'altra parte 2) la sociologia del presente dovrebbe aggiustare la distanza critica necessaria perché l'appartenenza al processo di produzione, comunicazione e interpretazione dei linguaggi si trasformi in significazione. E perché la partecipazione all'immaginario collettivo diventi "comprensione" è richiesto il livello di "spiegazione" proprio alla mediazione semiotica (Fabbri 1998). Mediazione che si situa a level-

lo dei testi dove viene costruito e non solo rappresentato quel piano di senso e di valore, quei riferimenti di secondo grado e quelle relazioni intersoggettive virtuali che allargano e approfondiscono la nostra ingenua (*taked for granted*) ontologia (Ricoeur).

2. *Il lettore striptico*

Testi “positivi” come dispositivi di trasformazione di senso. Questa premessa implica una scelta testuale adeguata. Se accettiamo il rischio di esporci al fumetto, come Abruzzese ci propone, è perché i buoni esempi sono fertili ma insufficienti e la loro dieta è sempre unilaterale. Ma sociologia e semiotica delle culture, discipline a vocazione empirica, sono tenute a dar l’esempio, se non perseguono l’autoassoluzione, logica e filosofica, degli *exempla ficta*.

Il fumetto però non è un mero esempio di metodo. Come ha visto Abruzzese (1994), lo studio di questi “spettri che si aggirano nella cultura di massa” ha un ruolo esemplare nel fantasticare che getta le reti dei miti collettivi e della innovazione espressiva:

riciclaggio della memoria letteraria, figurativa e cinematografica; estremo rafforzamento del segno; ripetitività delle situazioni; organizzazione semantica per circuiti di consumo; somatizzazione dei miti e delle passioni; intreccio dei generi e loro ironizzazione.

La semiotica, anche nello studio delle strip, non ha mantenuto alcune promesse. Nonostante alcune notevoli ricerche¹, restano da esplorare le modalità espressive sincretiche e va modellata la competenza del lettore che chiameremmo striptico: lettore, visore e decifratore². Si tratta anche di differenze di scuola: mentre gli studi di semiotica generativa segnano una marcata preferenza per l’analisi semantica e narrativa (Floch), quelle ispirate alla semiotica interpretativa sono più attente al significante e riducono la narratività a un genere o tecnica discorsiva (Barbieri). Mentre gli approcci descrittivi descrivono efficacemente inquadrature e punti di vista (Fresneault-Deruelle, Groensteen, Rio), con felici convergenze cinematografiche (problemi di Enunciazione), le prime insistono sui ritmi del contenuto al livello della fabula (cioè dell’Enunciato).

Per un tentativo di ri-specificazione sociosemiotica è necessario invece tener fermo il raccontare come forma di intelligibilità narrativa e integrare nel suo ritmo le cadenze del contenuto e quelle dell’espressione. D’altronde un modello euristico dovrebbe prevedere qualche risultato impreveduto sull’immaginario collettivo e sui dispositivi della testualizzazione “striptica”.

2.1. *L’eroe: alti fatti e disfatta*

Dovendo scegliere in questo “strano mondo di referenze fittizie popolato di fantasmi necessari”, la scelta di corpus è caduta su Tex Willer, carattere in “equilibrio sapiente tra componenti popolari del racconto avventuroso e i tratti sofisticati di riproduzione del cinema, se non della storia e del documento” (Frezza 1999). È figura di prua, eroe sincretico di quanti lo seguiranno nel mondo del fumetto italiano. La scelta, un albo del 1968, con soggetto e sceneggiatura di Gianluigi Bonelli e disegni di Aurelio Galleppini, è dovuta al mantenimento d’una certa linearità romanzesca, attenuata se non scomparsa nei fumetti “post-modern”. Se si presta all’analisi

narrativa, questa linearità crea però un effetto di “falsa innocenza”, che esercita una resistenza specifica all’analisi mentre contribuisce a legittimare le mutazioni antropologiche del quotidiano che il fumetto comporta e trasporta.

D’altra parte, proprio la scelta di questo popolare eroe di carta, consente di riproporre la figura dell’attore narrativo con le sue avventure e del suo destino in un contesto “epico”: l’universo semantico e figurativo del western. Per approfondirne il significato antropologico e per confermare o mettere in causa alcuni tratti fissi della locuzione mitica. I cow-boys non sono solo, come pretendeva Borges, un divertimento per cavalli.

Ma per questo è necessaria una “mossa” preliminare che fonda la specificità semiotica della narratività. Come sappiamo, da Lukács a Bachtin, il romanzo moderno ha rovesciato la gerarchia aristotelica fra intrigo e carattere. Nella *Poetica* il racconto classico e tradizionale era una messa in intrigo, l’esito della configurazione d’azioni e passioni, e i personaggi erano solo variabili. La modernità invece fa del carattere la costante narrativa: come eroe esemplare d’una situazione sociale (picaro o cavaliere); come protagonista del romanzo di formazione (intento a diventare se stesso) o istanza d’un flusso di coscienza. La semiotica strutturale, con un ritorno percepito come rottura, ha inteso spersonalizzare, decronologizzare e logicizzare il racconto: ha ripreso il lessico dei motivi e la sintassi narrativa delle funzioni. Ha isolato personaggi sintattici (attanti) che ha distinto dai loro ruoli figurativi (gli attori); ha cercato enunciati narrativi soggiacenti alle realizzazioni nei diversi mezzi espressivi. Solo in seguito, dopo aver costruito modelli semantici più astratti o schematici ma estrapolati dall’analisi testuale, la semiotica discorsiva pone il problema dell’analisi retorica e stilistica con cui tornare alla densità del testo dato. Il metodo permette allora di mettere in evidenza correlazioni inedite, parallelismi, inversioni e trasformazioni funzionali imprevedute; la generalizzazione rinuncia a molto, ma sono molte le singolarità che recupera e raccoglie (Fabbri 1998; Floch 1997).

3. Text & Cotext

“Ah se fossi un indiano, ecco qua, pronto,
sul cavallo in corsa, obliquo nel vento...”

Kafka

Abbiamo deciso la lettura “striptica” di una sequenza che chiameremo: “il Sinistro Meticcio”, iscritta nell’episodio *La Sconfitta*. Nel conflitto con una potente famiglia (i Baker, padre e figlio) che controlla con la forza una piccola città di frontiera, Tex, spalleggiato da Kit Carson e dallo sceriffo, ha dapprima la meglio. Ma i Baker assoldano un sicario, il “sinistro” meticcio Ruby Scott, che vive, con la squaw Sahuara, nella riserva indiana Papago. Il meticcio, nonostante l’opposizione di Sahuara e i cattivi presagi, sfida Tex in un duello all’aperto e col trucco di una fondina girevole (*a swivel*) lo vince e ferisce in più punti. Mentre si attarda in città a bere, nonostante l’opposizione dello sceriffo prima, poi del barman del saloon, sopraggiunge Tex, che, seppure con la mano sinistra, lo sfida e lo uccide. Toccherà poi a Sahara sopprimere il mandante, il giovane Baker, e questo provocherà l’accesso di follia nel padre, e la sua morte nelle fiamme del ranch.

La sequenza della “sconfitta” di Tex – è il titolo dell’album – è iscritta come un programma strumentale nel programma narrativo che ristabilisce la giustizia attraverso la vittoria sui Baker. Vittoria ottenuta non da Tex ma dalla vendetta indiana e dall’incendio. Non è l’eroe ma un fatto del destino che Tex segnala però con frasi premonitrici: “i Baker giocano col fuoco”, “si sono scottati le mani” o con la sua locuzione preferita “fiamme d’inferno”, pronunciata nel momento della provvisoria sconfitta. Sono frasi che assicurano la coesione narrativa e segnalano l’eroe come medium d’una istanza superiore, il fato che punisce vizi e follie dei Baker.

Se è il destino che ripristina la giustizia, il compito dell’eroe è un altro e ha a che fare con la sua stessa identità.

La sequenza del doppio duello tra Tex e Ruby Scott è narrativamente autonoma. Ruby Scott è qualificato da diversi epiteti-formulari che, secondo la tradizione epica, costituiscono delle immagini fisse. Sono qualificazioni negative che segnalano il suo ruolo sinistro di Sicario: *assassino*, *beccamorto*, *demonio*, *infernale*, con un particolare accentuazione sul velenoso (*serpente*, *serpente a sonagli*, *velenoso*). E la sua astuzia non virile (Tex lo chiama *furbone* e *damerino*). Ma la sua qualifica più netta è quella di Meticcio: gli epiteti sono *sporco meticcio*, *mezzo verme*, *mezzo sangue*. Questa condizione mista e instabile è sottolineata in tutto il corso del racconto sul piano dell’essere e quello del fare: dal vestito alle armi, dalla fisionomia al linguaggio. Ruby vive nella riserva solo a metà tempo e non crede alla squaw né alle cerimonie indiane che presagiscono la sua morte. Eppure lo stregone indiano ha gettato esattamente le sorti: il suo feticcio annuncia la morte del meticcio: anche visivamente i due corpi giaceranno nella stessa posizione. Alla fine la comunità indiana che lo vendica, lo respingerà come una cattiva medicina: ha voluto vivere come un bianco e verrà sepolto nella terra dei bianchi. L’identità del meticcio, che porta un nome bianco Ruby Scott, si trova solo nella morte. Il termine complesso che assomma il bianco e l’indiano è insostenibile: la colt di Tex è l’operatore “fatale” della sua disgiunzione.

Eppure è chiaro *prima facie* che il Sinistro Meticcio è l’immagine speculare, identica e invertita, di Tex. Come afferma esplicitamente Sahuara, anche Tex è un capo “indiano” navajo, sposo di una indiana ma con un nome indiano, Aquila della Notte. Il “ranger” si trova di fronte a se stesso, rovesciato nei valori, nella fisionomia e nella tenuta vestimentaria minuziosamente rappresentata. In entrambi i duelli, Tex si presenta sempre alla spalle di Ruby: per sorprenderlo con il sole negli occhi, per aspettare poi che l’altro gli faccia fronte. Quando si presenterà all’ultima sfida, con la destra inutilizzabile, si rivelerà ambidestro, e ucciderà appunto con la sinistra il Sinistro Meticcio. Il quale prevale in un primo tempo grazie a un inganno, – il tipico oggetto magico che ha il fellone delle favole – la fondina con lo *swivel*, cioè con un perno girevole, che è anche un raggio. Willer si trova di fronte allo swiller, il beone meticcio – beve e fa bere gli indiani – che nessuno osa guardare negli occhi (*swivel-eye* è il segno di strabismo). E lo ucciderà senza avere in testa l’inevitabile cappello, ma con la fronte cinta da una benda che riproduce la fascia della sua identità indiana: Tex uccide, con la sinistra e come Aquila della Notte, l’insostenibile, sinistro meticcio.

3.1. Primo piano sulle ferite

Il fumetto di Tex è un vero salasso delle enciclopedie della cultura di massa. Il motivo del meticcio proviene forse da Salgari³: il Sandy Hook, de *La scotennatrice*, che vive

con ed è vestito come i pellerossa, si tinge la pelle e si fa chiamare Mocassino Rosso (Pozzo). Ed è promesso a un avvenire nel mondo della strip fino al *Magico vento* di Gianfranco Manfredi, in cui l'eroe è un ex bianco che porta appunto un nome indiano. Ma più delle fonti, anche cinematografiche – la fisionomia del Sicario proviene forse dal Jack Palance de *Il cavaliere della valle solitaria* e la fondina-raggiro da *L'uomo che uccise Liberty Valance* – ci interessa l'organizzazione della significazione.

L'eroe della nostra sequenza è duale, come segnala l'esatta simmetria delle inquadrature e dei punti di vista del primo duello. Dal punto di vista enunciativo, la focalizzazione narrativa porta piuttosto su Ruby: l'episodio è particolarmente avaro di primi piani di Tex, mentre il suo avversario, specie nella presentazione, è progressivamente e strettamente inquadrato.

Ma un elemento semiotico dell'enunciato narrativo ci orienta altrimenti: le ferite. Il meticcio cade colpito da un unico colpo al cuore; grazie al raggiro della fondina, Tex è colpito invece in più punti, minuziosamente e clinicamente descritti: la mano, la spalla e la tempia. Dagli studi di folclore e mitologia sappiamo che la narrazione popolare prevede che l'eroe riceva, nel corso del duello, un marchio che è segno di vocazione e stigmata di valore (Dumézil). È la funzione 17 nella classificazione narrativa di Propp, intermedia tra la 16, il duello, e la 18, la vittoria. Ora, queste ferite di Tex presentano una notevole proprietà, portano sulle tre funzioni somatizzate che definiscono la competenza dell'eroe. Il capo, la tempia in particolare, segnala la prima funzione di saggezza e capacità di comando; la mano rappresenta la destrezza e il valore; la spalla, metonimia del cuore, sta per la vitalità del corpo. L'eroe è provato, cioè qualificato dalle ferite che gli permetteranno di avere il sopravvento e di differenziarsi dalla relazione speculare con l'avversario. È, etimologicamente, la sua autopsia. Ma Tex, spesso colpito, non presenta mai cicatrici-segno: alla fine d'ogni episodio, l'eroe trova infatti la trasfigurazione che gli consente di intraprendere intatto la nuova storia. Il ferito è invulnerabile perché l'eroe non invecchia, non si "attempa". Le mitologie non hanno memoria causale ma solo consecuzione temporale.

4. *Mitismo e fabulismo*

La lettura semiotica, qui senza aloni d'oscurità, suggerisce qualche riflessione sui nostri modelli culturali, come Abruzzese ci chiede? È presto detto: i testi culturali sono recalcitranti.

Certamente il Tex della Sconfitta addita alcune proprietà distintive del suo "mitismo". Se per mito intendiamo le proprietà di un corpus di narrazioni in grado di risolvere sul piano immaginario delle contraddizioni reali (Lévi-Strauss 1973b), allora l'instaurazione della giustizia come destino e la dissoluzione della condizione "meticcio", sono due mitemi che il racconto ha concatenato nella figura del Sicario Mezzo-sangue. *Spetta all'eroe scindere le due identità, bianca e indiana, del fellone, per conservarle, distinte, ma partecipative, in se stesso*⁴. Quanto alla giustizia, essa avviene come valore impersonale, "destinante trascendente" di cui Tex è solo strumento. Ma mentre il mito prevede la metamorfosi o la deformazione dei propri attanti, l'avventura di Tex si ripete in una versione formulare: egli è un rivelatore identico di proprietà che

sono gli antagonisti a portare; il ranger, più che un esploratore, è uno sperimentatore di significati che gli vengono dall'altro in forma rovesciata.

Per questo le sue imprese somigliano a quello che Lévi-Strauss (ib.) chiama "mythes à tiroir", cioè al feuilleton. Le trasformazioni sono sostituite dalle ripetizioni; al tempo circolare succede quello seriale; il leitmotiv ascende verso la ritualità e di qui alla locuzione formulare. Si configura così una combinatoria invariante, schema di genere intermedio tra il lessico dei motivi d'una cultura e le combinazioni illimitate di testi varianti.

Non ha torto l'antichista Dupont quando sostiene che Omero è il *Dallas* dell'antichità, e *Dallas* televisivo – "canto epico in immagini, forma contemporanea dell'antica letteratura orale" – l'Omero degli anni Ottanta. E sottolinea il carattere immobile e fuori tempo del mondo TEXano di finzione, in cui gli eventi non modificano l'ordine delle cose, e il tempo non è quello dell'America contemporanea, ma quello del racconto. Al punto che, scrive: "come gli scali di Ulisse, gli episodi potrebbero succedersi in qualunque ordine".

Eppure c'è in Tex e in questa peripezia eroica in particolare, un tratto specifico, che è connesso alla semantica mitica del primo universo western. Qui la fisionomia etica dell'eroe ha i caratteri del bene, nettamente opposti a quelli del male; egli è l'agente della "elaborazione d'una civiltà che è già sfuggita all'epopea collettiva senza diventare ancora la meccanica impersonale del progresso, momento di verità in cui gli uomini sembrano fare la storia e sapere perché la fanno" (Glucksmann). Ma il cinema e il fumetto hanno successivamente introdotto nell'unità epica il principio di un destino tragico e contraddittorio. L'immagine del "velenoso" sicario, il quale introduce nella "legalità" del duello, l'illegalismo della bassa bisogna e quella del Meticcio che intorbida le nette appartenenze razziali, sono tratti esemplari di questa variazione. Resta tuttavia, a un eroe come Tex, una coerenza di senso e una coesione narrativa – l'ombra o il riflesso di un'aura – che lo separano da altri eroi, come ad esempio Corto Maltese o Ken Parker, le cui ferite si guarirebbero solo per salute e atletismo. Questi personaggi, ricchi in dubbi e pentimenti, sembrano pronti a redigere la loro autobiografia letteraria, là dove Tex si incammina verso una nuova avventura. Non si tratta neppure di scrupolo storico: la fondina con lo swivel è esistita e gli indiani papago – o tohono o'odham – stavano davvero nel deserto di Sonora: il loro spagnolo interiettivo è verosimile.

Il problema non è il mitismo, ma il "fabulismo" e il destino. L'eroe è dato e non si compie; ha incorporato il destinante, cioè i valori e i segni che necessitano tutti gli atti della sua esistenza; la sua traiettoria ("più plastica come carattere – direbbe Bachtin – più pittorica come tipo") è esecuzione del destino. Barthes, nelle sue *Mythologies*, ha visto con perspicacia la rapida estrazione della pistola – accelerata dallo swivel – come un esiguo "gesto tecnico temporale che (...) manifesta il potere del destino". Gesto silenzioso che ha diritto di vita e di morte e taglia il tempo e il linguaggio. Di qui la stereotipia e l'ingenuità del temperamento eroico che caratterizza il suo fabulismo: l'avventurosità di Tex non può essere critica. Come non comprendere il suo successo in un'epoca che ha perso il senso del proprio destino e ne cerca dovunque i simulacri: dai segni zodiacali agli sport estremi (Baudrillard)? Quando questa ricerca si estingue, basteranno al lettore gli effetti speciali – exploit del racconto, prodezze del disegno – del fumetto Supereroico⁵.

5. Ritmi: anafore e cadenze

A Tex mancano dunque le caratteristiche mitiche – ambivalenza e metamorfosi e quelle “psicologiche” – complessità e singolarità. Ma i tratti del suo temperamento si spiegano, nel corso delle sue avventure, come ricorrenze di comportamento di fronte a situazioni e antagonismi impreveduti. Di qui le simmetrie e le antifrasi sul piano narrativo, che vanno dagli episodi ai gesti caratteristici, fino alle risposdenze linguistiche e visive tra il fuoco metaforico e quello reale, il feticcio e il meticcio, Willer e lo swiller, lo swivel dell’arma e quello degli occhi. L’andamento narrativo del fumetto, “sensibile al demone dell’etimologia e a quello dell’analogia” (Rey), è condotto e punteggiato da queste “rime” semiotiche che danno al testo una sintassi simile ai proverbi, condensatori dell’immaginario collettivo. È un livello caratterizzante della lettura striptica che assicura oltre allo svolgimento delle sequenze, un altro circuito di senso, un co-testo interno al testo e una presa seconda di senso.

Un succedaneo della mitologia? Si tratta in ogni caso di una proprietà semantica della narrazione del fumetto che ne orienta i caratteri stilistici, dalla dimensione plastica (topologica, eidetica, cromatica) e grafica fino alla collocazione delle vignette nella pagina e alle sequenze ritmiche. I semiologi del fumetto hanno studiato la coesione discorsiva, che nello spazio parcellare della pagina è ottenuta in via anaforica: “la costruzione iconografica riposa su una gigantesca anafora, sul perpetuo rinvio al già mostrato, dopo il già detto” (Rey). Tocca infatti al rinvio anaforico assicurare una tenuta alle deformazioni delle inquadrature e alle variazioni dei punti di vista o di svista. Ad esempio nel nostro album, i numerosi “esterni” – saloon, ranch, tende indiane – che interrompono inaspettatamente la rappresentazione diretta delle conversazioni prolungate e situano intanto gli avvenimenti. Oltre agli interventi extradiegetici del narratore – che operano il raccordo temporale all’interno di una stessa sequenza (*mezz’ora dopo*) o regolano le concomitanze narrative (*intanto*) – è la cadenza delle azioni o passioni (la determinazione di Tex, lo sgomento di Ruby) che scandiscono la narrazione. È una logica di intervalli di contenuto e dell’espressione. Il ritmo del narrare, cioè l’intersezione delle cadenze semantiche e discorsive, è intrecciato al piano delle simmetrie, cioè alle rime semiotiche che danno un’impreveduta punteggiatura di senso. Come il singolare parallelismo tra due elementi lontani nella linearità del racconto: il feticcio nel cerchio della terra indiana e il meticcio nella bara di legno di pino, entrambi sotto gli occhi della squaw!

I miti, per Lévi-Strauss (1971a), esibiscono, infatti, una “capacità anagrammatica dell’insieme significante” già intuita da Saussure. “Trasformazioni di questo tipo costituiscono”, continua il mitologo, “i fondamenti di ogni semiologia”. Dispositivo fondamentale e arcaico che si perpetua “non per conscia osservanza delle regole, ma per conformità inconscia a una struttura ‘poetica’ percepita in modo intuitivo”⁶.

A lungo si è ritenuto che questi tratti discorsivi – densità semantica, e sintattica, rime narrative e figurative, giochi lessicali – fossero l’appannaggio della grande letteratura e fondassero una gerarchia di valori testuali. Per l’attuale revisionismo culturale, la cultura popolare non possiederebbe queste qualità: giochi del significante, bellezza del plot. Ma il racconto della sconfitta dell’invitto Tex non prova forse il contrario? Come la funzione poetica del linguaggio non si limita alla poesia, così la

“letterarietà”, se esiste, va cercata altrove, come suggeriva Eco (1964). Ad altri l’onere della prova, ma la critica dovrà farsi più clinica.

6. *Storie da riscrivere e rivedere*

Eco (1999) osservava che tra i semiologi c’è chi riserva ai testi della cultura di massa un trattamento “spartachista”, lasciando ai riceventi l’onere interpretativo dell’attribuzione di senso. Lascerebbe invece “aristocraticamente” ai testi di cultura alta, l’onore dell’analisi narrativa e discorsiva. È questo “l’alone oscuro della semiotica” che teme Abruzzese?

Chi scrive non ha questa dicotomia di metodo e di oggetto. Crede alla forma della finzione d’ogni testo; al suo diverso potere d’innovazione semantica e di creare nuovi riferimenti, cioè degli inediti possibili rispetto ai dati dell’esperienza. Come diceva Hosbawn, il cinema ha contato più del cubismo, per cambiare il nostro sentire. E in questo senso tutte le favole, Tex compreso, sono vere (Calvino).

Per Abruzzese “le storie e le teorie del fumetto si possono riscrivere. Forse si debbono riscrivere”. (T)ex-novo? Si riscrivano dunque con l’organon dei concetti semiotici e la sua prospettiva disciplinare⁷. Nella caverna platonica, insieme alle ombre parlanti dei simulacri esterni, stavano anche quelle degli spettatori. Non è sorprendente che sui testi si proietti anche la nostra ombra.

* Questo articolo è in *Per Alberto Abruzzese*, a cura di V. Giordano, I. Pezzini, L. Sossella, L. Valeriani, Roma, Sossella, 2002.

¹ Tra le più estese e complete cfr. Floch 1997. Il tentativo, ambizioso e opinabile, è di mostrare come l’andamento delle sequenze narrative di Tin Tin nel Tibet sia, nella sua disposizione diagrammatica, omologo alla forma di un mandala tibetano. Sarebbe quindi iconica la stessa struttura della storia.

² Prendo il termine da Alain Rey, uno dei primi e mal conosciuti semiologi del fumetto. Cfr. peraltro il capitolo sui mutanti che converge per molti aspetti con le analisi di Abruzzese (1979).

³ Sul difficile rapporto tra Salgari e gli indiani cfr. Pozzo 2000. Sulla derivazione di Tex dal mondo salgariano e in particolare dal Ciclo della Praterie una ricerca resta da fare. È forse la ragione della “italianità” di Tex e delle sue scarse traduzioni.

⁴ Dei *pards* di Tex fa parte Kit, figlio del capo bianco dei Navahos e di Lilyth, e Tiger Jack, indiano navaho la cui moglie è stata uccisa, come quella di Tex, dai bianchi (cfr. l’Albo 387, *Voglia di uccidere*). A differenza di Tiger Jack, nel nostro episodio è la moglie indiana a vendicare il meticcio ucciso. In ogni modo, Tex è il solo meticcio “culturale”.

⁵ In America il genere del fumetto western, come molti altri, è morto negli anni Sessanta, in coincidenza con la seconda e definitiva ascesa del fumetto Supereroico, che ne ha esteso e tramutato l’eredità espressiva e semantica.

⁶ E aggiungeva: “Tutto sommato l’obiezione che incontriamo oggi da parte di spiriti conservatori, i quali rifiutano d’ammettere che l’ispirazione poetica riposa sul gioco d’una combinatoria, si fonda anch’essa su di un vecchissimo misticismo che dai tempi più remoti ha regolarmente represso nell’inconscio i veri meccanismi della creazione estetica” (1971a, pp. 613-614).

⁷ Sulla possibilità d’un incontro a mezza via tra semiotica e sociologia e per una elaborazione socio-semiotica autonoma, cfr. le fondate osservazioni di Pozzato, per cui non ci sono “semiologi profeti nella patria della sociologia”. C’è tuttavia consenso circa la posizione della semiotica saussuriana nel paradigma delle scienze umane.

Appendice iconografica



p. 241



p. 257



p. 258





p. 263



p. 268



p. 272



p. 273