



L'ubiquità dell'armadillo. Un amico immaginario nell'universo transmediale di Zerocalcare

di Dario Boemia

(Libera università di lingue e comunicazione IULM)

TITLE: The Ubiquity of the Armadillo: An Imaginary Friend in Zerocalcare's Transmedia Universe

ABSTRACT: Il presente saggio intende analizzare il personaggio dell'armadillo nel contesto dell'universo transmediale del fumettista romano Michele Rech (in arte Zerocalcare). Considerato che i personaggi rappresentano una parte fondamentale dell'attuale "media culture" e la loro ubiquità porta spesso a una pronunciata eterogeneità (Thon 176), studiare l'armadillo nelle sue diverse declinazioni – una figura che oscilla tra amico immaginario e voce della coscienza del protagonista (Aletta 378) – è fondamentale per comprendere l'opera del fumettista più letto degli ultimi quindici anni.

Questo articolo analizza il personaggio dell'armadillo alla luce della sua caratterizzazione come amico immaginario, una figura radicata nella tradizione fumettistica. Per far ciò, col supporto delle ricerche psicologiche, è proposta un'indagine sulle modalità attraverso le quali il fumetto ha interpretato il fenomeno dell'amicizia immaginaria. In seguito, con gli strumenti della narratologia transmediale, viene analizzata la figura dell'armadillo nel blog, nei volumi pubblicati da Bao e nelle serie Netflix, con una particolare attenzione alle interazioni tra l'armadillo, il protagonista e le altre personificazioni della coscienza. L'articolo intende dimostrare che, nell'universo transmediale di Zerocalcare, l'armadillo riprende la tradizionale figura dell'amico immaginario, rimodellandola e ampliandola per assolvere diverse funzioni:



da strumento di introspezione autobiografica ad allegoria generazionale, da espediente narrativo a collante diegetico del franchise.

ABSTRACT: This essay aims to analyze the character of the Armadillo within the transmedia universe of the Roman cartoonist Michele Rech, known as Zerocalcare. Considering that characters play a fundamental role in contemporary “media culture” and their ubiquity often entails pronounced heterogeneity (Thon 176), examining the Armadillo in its various manifestations—a figure oscillating between an imaginary friend and the protagonist’s voice of conscience (Aletta 378)—is essential to understanding the work of the most widely read Italian cartoonist of the past fifteen years.

In this essay, I propose to examine the character of the Armadillo in light of its characterization as an imaginary friend, a figure deeply rooted in the tradition of comic storytelling. To this end, supported by psychological research, the article investigates how comics have interpreted the phenomenon of imaginary friendship. Subsequently, through the lens of transmedia narratology, I will study the characterization of the Armadillo across different media platforms, including Zerocalcare’s blog, the volumes published by Bao, and the Netflix series, with particular attention to the interactions between the Armadillo, the protagonist, and other personifications of his conscience. Within Zerocalcare’s transmedia universe, the Armadillo revisits the traditional figure of the imaginary friend, reshaping and expanding it to serve multiple functions: from an instrument of autobiographical introspection to a generational allegory, from a narrative device to a diegetic connective element within the franchise.

PAROLE CHIAVE: Zerocalcare; Armadillo, amico immaginario; personaggi transmediali; narratologia transmediale

KEY WORDS: Zerocalcare; Armadillo; imaginary friend; transmedial characters; transmedial narratology

INTRODUZIONE

“Hobbes, ho un problema morale. Forse tu puoi aiutarmi”
(Watterson, *Calvin e Hobbes* 72)

Il presente saggio intende analizzare il personaggio dell’armadillo nel contesto dell’universo transmediale del fumettista romano Michele Rech, in arte Zerocalcare. Considerato che i personaggi rappresentano una parte fondamentale dell’attuale “media culture” e la loro ubiquità porta spesso a una pronunciata eterogeneità (Thon 176), studiare l’armadillo nelle sue diverse declinazioni – una figura che oscilla tra amico immaginario e voce della coscienza del protagonista/alter ego dell’autore (Aletta 378) –



è fondamentale per comprendere l'opera del fumettista più di successo e influente degli ultimi quindici anni.

La produzione di Zerocalcare nasce nel contesto del circuito contro-culturale dei centri sociali e delle fanzine autoprodotte (Vari 411), passa per il blog (Busi Rizzi e Di Paola 153) e approda ai volumi editi da Bao Publishing, "la Mecca italiana del fumetto d'autore" (Gallarini 81). Con *La profezia dell'armadillo* (2011), Zerocalcare firma quello che può essere considerato il primo bestseller italiano nel formato del graphic novel (Barbieri 182), intendendo con questo termine, seguendo la definizione proposta da Nancy Pedri, "a stand-alone, self-contained comic-book-length story [...] sold as a trade volume" (44). Dalla pubblicazione di *Dimentica il mio nome* (2014) in avanti, i libri di Zerocalcare vendono nel giro di pochi mesi circa un centinaio di migliaia di copie (Cenati, *Figure* 198). I corti animati di *Rebibbia quarantine* trasmessi nella primavera del 2020 in televisione e sui suoi canali social (Aletta) e le due serie Netflix da lui firmate – *Strappare lungo i bordi* (2021) e *Questo mondo non mi renderà cattivo* (2023) – hanno contribuito ad un ulteriore ampliamento del suo pubblico, moltiplicando i punti di accesso al franchise. I giornali gli dedicano le prime pagine (*L'Espresso*, 22 novembre 2020) e i quotidiani esteri lo intervistano (Tondo).

Come riferisce il report dell'AIE, con *Quando muori resta a me* Zerocalcare figura al sesto posto tra i libri più venduti del 2024, subito dietro a romanzieri come Joel Dicker (*Un animale selvaggio*, La Nave di Teseo), Gianrico Carofiglio (*L'orizzonte della notte*, Einaudi), Francesca Giannone (*La portalettere* e *Domani, domani*, Nord) e la vincitrice del Premio Strega 2024 Donatella Di Pietrantonio (*L'età fragile*, ancora Einaudi) (AIE). Il capitale simbolico acquisito attraverso le sue opere fumettistiche e animate viene speso anche in sede critica e in sede editoriale. Tra i fumetti prodotti per i periodici figurano anche recensioni disegnate di libri (*Corriere della Sera*), serie TV e film (*Repubblica XL*, *Best Movie*) (Boemia 70). Di recente, inoltre, Zerocalcare è divenuto direttore di una collana della casa editrice Bao Publishing: si chiama Cherry Bomb e la sua prima uscita – *The Grocery* di Aurélien Ducoudray e Guillaume Singelin nella traduzione di Francesco Savino – è apparsa nel settembre 2024.

Secondo un percorso di *characterisation top-down* (Culpeper 27-28), vale a dire con una caratterizzazione del personaggio sulla pagina forte e pressoché definitiva, nella *Profezia* l'armadillo viene definito "il mio amico armadillo immaginario, che facilita la comprensione dei miei pensieri ed elucubrazioni" (Zerocalcare, *profezia* 19), una qualità invariabile in tutte le sue successive declinazioni. Come osservano Badino, Milani e Miragoli, l'amico immaginario viene spesso concepito come un mentore su cui fare affidamento nei momenti di difficoltà, un'illusione di guida che fornisce supporto e orientamento (Badino *et al.* 281). In questa prospettiva, la sua funzione si amplia fino a includere il ruolo di coscienza morale, intervenendo per correggere e riequilibrare, in un continuo processo di interazione tra immaginazione e costruzione simbolica. Trova quindi un fondamento in psicologia la caratterizzazione del compagno fittizio allo stesso tempo come guida, come coscienza e come rappresentazione simbolica.

Come ha sottolineato Kai Mikkonen, sono l'interazione e il dialogo tra testo e immagine a consentire di rappresentare e di portare in scena le attività mentali dei personaggi (203). Lo studio della costruzione della mente nella narrazione a fumetti può



trarre beneficio dall'esame dell'atto dello *showing* come forma di pensiero e della caricatura (del volto, del gesto, della posa) come forma di percezione (Mikkonen 219). Oltre a queste modalità, con la personificazione della coscienza di Zero nella figura dell'amico immaginario, che dà vita a un effettivo sdoppiamento del personaggio, l'autore propone una drammatizzazione del monologo interiore. L'armadillo si rivela così centrale nel racconto del quotidiano del protagonista, specialmente nei momenti di introspezione o difficoltà. Per quanto si sviluppino indubbiamente su un piano allegorico (Capoferro), le vicende che vedono protagonista l'armadillo manifestano una consistente dimensione narrativa, in quanto danno forma e azione ai contenuti mentali del personaggio. In questo modo, i processi psichici non restano sullo sfondo, ma prendono vita come una trama, conferendo forza espressiva e coerenza al racconto.

Tale dinamica ha reso il personaggio molto riconoscibile e apprezzato dai lettori, specialmente da chi si identifica con le ansie generazionali raccontate da Zerocalcare, legate a un precariato allo stesso tempo professionale e affettivo. In questa forma, l'armadillo finisce nei volumi, nei quotidiani, al cinema (con il film di Emanuele Scaringi, *La profezia dell'armadillo*, 2018), su Netflix e in edicola nella 3D collection (2023), che ha ispirato l'*Enciclopedia Calcare* (2023). La presenza dell'armadillo è pervasiva in questa "costellazione diegetica" (Chiurato 76), tanto da travalicare la dimensione del prodotto culturale: un disegno originale di Zerocalcare rappresentante l'armadillo che visita una serie di pazienti è diventato il logo dell'ambulatorio simbolo di Quarticciolo, a Roma (Villa).

Nell'universo narrativo delineato da Michele Rech, l'armadillo compare quando Zero ha circa due anni e mezzo, in linea con l'età in cui gli studi psicologici fanno risalire la comparsa del fenomeno dell'amicizia immaginaria (Muratori e Castelli 448). La scena si svolge durante un pasto in famiglia: il protagonista, seduto a tavola con i genitori, rischia di soffocarsi con il cibo, che gli si incastra in gola. La madre interviene prontamente, riuscendo a salvare il bambino. Tuttavia, invece di rasserenarsi, i genitori iniziano a litigare, attribuendosi reciprocamente la responsabilità dell'accaduto. In questo frangente, Zero percepisce per la prima volta una voce a lui sconosciuta, "mai udita prima" (*Dimentica* 29). Voltando pagina, il lettore scopre che tale voce proviene da un guscio, dal quale emergono dapprima due orecchie e successivamente un piccolo armadillo parlante, caratterizzato dalla parlata romanesca: "Lasciatelo dire, Calca'... | Qua tocca che ci diamo una svejata. | O non arriviamo ai tre anni. | Armadillo, piacere" (*Dimentica* 30) (Fig. 1). Una 'storia delle origini' (il riferimento al mondo supereroistico è già nel testo) che definisce in modo esplicito l'armadillo come un amico immaginario il cui ruolo principale è fornire supporto per la sopravvivenza.

Prodotto dell'immaginazione del protagonista, dialoga esclusivamente con lui. Da quel momento in poi, questo deuteragonista zoomorfo (Ursini 11; Vari 418) ha rappresentato una presenza più o meno costante nel racconto delle sue vicende. A più riprese è etichettato come la sua "coscienza" (*Quando muori* 125; *Questo mondo* E8 13:30), il cui scopo è quello di "dar voce a ciò che pensi ma non osi dire" (*No sleep* 104). Il personaggio non è presente in maniera eguale in tutte le opere dell'autore, ma, quando presente, si muove dentro e fuori la scena: alle volte scompare, altre volte diviene attore principale.



L'ipotesi è che l'armadillo nell'universo transmediale di Zerocalcare rappresenti un caso interessante di ripresa della tradizionale figura dell'amico immaginario (radicata nella storia del fumetto e nella psicologia infantile), rimodellata e ampliata per assolvere diverse funzioni: da strumento di introspezione autobiografica a allegoria generazionale, fino a collante diegetico del franchise. A questi ruoli si affiancano inoltre funzioni propriamente narrative, dal momento che l'armadillo interviene di frequente per far avanzare il racconto o per segnalare un passaggio importante nello stato emotivo del protagonista. Studierò quindi il personaggio dell'armadillo alla luce della sua caratterizzazione come amico immaginario. Questa proposta non esclude la sua caratterizzazione in quanto personificazione della coscienza, ma credo possa aiutare a restituire al personaggio la sua complessità di dispositivo narrativo.

Per far ciò, nella seconda sezione proporrò una prima indagine sulle modalità attraverso cui il fumetto ha interpretato il fenomeno dell'amicizia immaginaria. Nella terza sezione analizzerò la figura dell'armadillo disegnato, nel blog e nei volumi pubblicati da Bao, sia come agente che come carattere. Mi concentrerò in particolare sugli scontri che si vengono a creare tra l'armadillo e le altre personificazioni della coscienza e con Zero stesso. Nella quarta sezione studierò l'armadillo animato, cioè la sua evoluzione nelle serie Netflix. Interessante sarà vedere come cambia l'armadillo disegnato in *Quando muori resta a me*, graphic novel pubblicato dopo il successo delle serie animate, quando la dimensione del franchise transmediale sembra ormai esplicita. Nella quinta e ultima sezione, tenterò di trarre alcune conclusioni in merito alle funzioni dell'armadillo nell'opera fumettistica e animata di Zerocalcare e sull'articolazione di questo universo transmediale.

L'AMICO IMMAGINARIO NEL FUMETTO

L'amicizia immaginaria è un fenomeno socio-psicologico consistente nella creazione e nell'intrattenimento di un'amicizia, la quale è vissuta e sperimentata nell'immaginazione anziché nella realtà fisica (Muratori e Castelli 445). L'amico immaginario scaturisce dalla fantasia del bambino e consiste nell'invenzione di un personaggio, il quale può avere una forma umana (nella maggior parte dei casi), animale o di un oggetto personificato, come un giocattolo o una bambola. Si tratta di un prodotto dell'immaginazione del bambino che gli altri non possono vedere e con cui non possono interagire (Armah e Landers-Potts). Può svilupparsi in una pluralità di manifestazioni, che possono essere ludiche e creative (casi in cui il bambino è consapevole della natura fittizia dell'amico immaginario) o patologiche (quando il compagno immaginario diventa un sostituto dei rapporti reali ed è investito di concretezza allucinatoria). Oggi si sottolinea l'importanza di contestualizzare il fenomeno nelle dinamiche interne ed esterne del bambino, evitando interpretazioni rigide o univoche.

Tra le abitudini comuni agli amici immaginari figurano la tendenza a parlare e ad ascoltare molto, a confermare le storie dei bambini e a condividere lamentele su quanto il mondo sia ingiusto (Pines 41). Nel processo di crescita gli amici immaginari



costituiscono uno strumento prezioso che permette ai bambini di provare se stessi in determinati ruoli e di prepararsi ad affrontare i problemi reali della vita. Gli amici immaginari rappresentano una forma peculiare di gioco simbolico (Velludo e Souza). L'esistenza dell'amico immaginario si fonda su un compromesso che il bambino fa con se stesso: il vivere la relazione interagendo con lui nel "mondo del fare finta che", a cavallo tra il mondo immaginario e quello reale (Muratori e Castelli 448).

La presenza di personaggi immaginari che dialogano in maniera esclusiva con il protagonista è un topos molto diffuso nella narrativa letteraria, fumettistica e cinematografica. Queste figure, il cui atto di nascita è spesso legato a una pura apparizione, creano uno spazio separato dal flusso regolare della realtà, in cui la fantasia infantile diventa un mezzo di evasione, crescita e, talvolta, di critica del mondo (adulto o *tout court*). Uno dei primi esempi di questa dinamica si trova già in *Little Nemo in Slumberland* di Winsor McCay (Fig. 2), pubblicato dal 1905 in avanti. Qui il piccolo Nemo entra in contatto con un mondo onirico popolato da personaggi immaginari – Re Morfeo, la Principessa di Slumberland, Flip – che prendono vita solo nel momento in cui si addormenta, per poi svanire al risveglio. La loro esistenza è dunque vincolata a uno spazio-tempo separato, inaccessibile alla realtà quotidiana.

Una struttura simile si ritrova in *Barnaby* di Crockett Johnson, pubblicato a partire dal 1942: il protagonista, un bambino curioso e intelligente, incontra Mr. O'Malley, un eccentrico 'fatto padrino' dalle ali rosa e dal cappotto verde, che usa un sigaro come bacchetta magica (Fig. 3). Come per Nemo e i suoi compagni di sogno, anche qui il personaggio immaginario è percepito quasi esclusivamente dal protagonista (e da pochi altri bambini), mentre gli adulti lo ritengono un parto della sua fantasia. Tuttavia, a differenza del mondo di *Little Nemo*, qui la relazione con l'amico immaginario si inserisce in una quotidianità più realistica, in particolare legata alla dimensione della casa: Mr. O'Malley non è solo un tramite per avventure fantastiche, ma anche un rifugio emotivo per Barnaby, che trova in lui un'alternativa a un mondo adulto distante e poco comprensivo.

Questo meccanismo viene ripreso e sviluppato con maggiore complessità in *Calvin & Hobbes* di Bill Watterson. Il paese delle meraviglie di Calvin è un'espressione articolata della sua mente, un luogo in cui si reca quando si trova in difficoltà a scuola o a casa o quando vuole giocare (Godinho 253). Se da un lato Hobbes è un compagno di giochi e avventure come i personaggi di *Little Nemo*, dall'altro è anche una coscienza critica, alla quale porre interrogativi morali (Watterson 72). Tuttavia, rispetto ai suoi predecessori, Hobbes non svanisce in un mondo separato, ma esiste costantemente nella realtà di Calvin, seppur con una doppia identità. Qui l'elemento dell'amico immaginario si intreccia con la figura dell'oggetto personificato: nella mente di Calvin, il suo pupazzo di peluche Hobbes è una tigre in carne e ossa, capace di parlare e interagire con lui, mentre agli occhi di tutti gli altri rimane un semplice giocattolo inanimato. Quando nell'immagine sono presenti solo Calvin e Hobbes, quest'ultimo non è disegnato come un animale di pezza, ma come un essere vivente, una tigre antropomorfizzata. Si tratta di uno dei numerosi e sofisticati mezzi di focalizzazione impiegati in questa serie, che si discosta dalle tecniche comunemente utilizzate nelle narrazioni letterarie. Mentre in quelle letterarie la focalizzazione passa per la mediazione



verbale – tramite un narratore che filtra le informazioni, riporta i punti di vista o entra nella coscienza dei personaggi – in questo caso l'effetto si basa sulle informazioni strettamente visive che l'immagine fornisce a partire dal presunto focalizzatore (Mikkonen 171). In altre parole, non si fa ricorso alle parole per costruire un punto di vista unitario, ma si affida tale compito alla messa in scena, all'inquadratura, alla prospettiva grafica, che guidano lo sguardo del lettore. C'è una scissione tra focalizzazione cognitiva (come la situazione viene percepita dal personaggio) e focalizzazione visuale (come la scena viene rappresentata). Come nota Thierry Groensteen, siamo di fronte a una sintesi che rientra in un regime di oggettivazione soggettiva ("subjectivized objectivation"): vediamo i personaggi dall'esterno, ma nel modo in cui loro stessi vedono il mondo e vi si proiettano (130).

Un altro pupazzo di pezza come amico immaginario lo troviamo nel *Rat-Man* di Leo Ortolani, nel personaggio di Piccettino, l'orsacchiotto del protagonista che compare nel numero 12 della serie (maggio 1999) (Fig. 4). Contrariamente alla serie di Watterson, in quella di Ortolani la focalizzazione è esterna: nella rappresentazione grafica l'orsacchiotto non si anima e non parla, ma il supereroe (parodia dei colleghi americani) dialoga con lui, permettendo al lettore, tramite le sue parole, di inferire cosa l'amico immaginario stia dicendo.

Ciò che accomuna queste narrazioni è la costruzione di un dialogo esclusivo tra il personaggio e il suo interlocutore immaginario, un legame che si regge su un equilibrio precario tra realtà e fantasia. Gli ultimi decenni hanno visto un notevole interesse per la figura dell'amico immaginario in tutte le forme narrative. Questo si verifica anche nel mondo del fumetto, che nel frattempo si è orientato verso forme narrative lunghe, autoconclusive e autobiografiche (Stefanelli). In alcune storie, l'amico immaginario acquisisce una volontà autonoma e interagisce con la realtà circostante, travalicando la dimensione allegorica ed entrando nel regime del fantastico. In *Happy* di Grant Morrison e Darick Robertson (2018), un cavallino alato blu parlante è l'amico immaginario di Hailey: quando la bambina che lo ha prodotto è in pericolo, il compagno immaginario va a cercare il padre di lei e lo guida perché riesca a salvarla. Attraverso queste diverse declinazioni, l'amico immaginario si conferma un elemento narrativo estremamente versatile, capace di adattarsi ai generi e ai contesti.

La rappresentazione e l'utilizzo della figura dell'amico immaginario nel fumetto, ma anche nei testi propriamente letterari e in quelli cinematografici, sono molto vari ma mi sembra che siano due le modalità di utilizzo prevalenti. In primo luogo, l'amico immaginario si presenta come compagno di avventure fantastiche – come nel caso di *Little Nemo* o *Calvin and Hobbes* – che avvengono solo nella mente del personaggio. In questo caso, questa figura oscilla tra fenomeno transizionale e personificazione della coscienza. In secondo luogo, l'amico immaginario appare come personaggio autonomo, spostando la storia sotto il regime del fantastico. L'elemento discriminante risiede nella capacità dell'amico immaginario di entrare in contatto con altri soggetti, oltre a colui che l'ha ideato. L'armadillo di Zerocalcare rientra nella prima modalità: l'amico immaginario non è solo un interlocutore, ma un vero e proprio dispositivo narrativo per esternalizzare i pensieri del protagonista, trasformando il monologo interiore in dialogo, in un continuo gioco di riflessione e autoanalisi.



ARMADILLO DISEGNATO

L'armadillo fa la sua prima comparsa sul blog, a cui sono legate le radici del successo di Zerocalcare (Vari 414; Busi Rizzi e Di Paola 153). Il primo armadillo – definito “Il mio amico armadillo immaginario” (*Con l'anonimo* 1) – rivela un aspetto stilisticamente ancora acerbo, ma a livello di caratterizzazione risulta molto vicino a quello odierno: è sarcastico, cinico e spesso pessimista, commenta le scelte del protagonista, mettendo in luce i suoi dubbi e le sue difficoltà nella lotta alle derive individualiste della neoliberista società occidentale (Fig. 5). Non è un compagno eroico, ma goffo, incapace di rispondere alle sfide poste da un'idea di società fondata sul senso di comunità, di cura dell'altro e di lotta condivisa, che tutta l'opera di Zerocalcare individua come miraggio a cui puntare.

Una prima definizione della filosofia dell'armadillo è proposta dalla *Profezia*: “Si chiama profezia dell'armadillo qualsiasi previsione ottimistica fondata su elementi soggettivi e irrazionali spacciati per logici e oggettivi, destinata ad alimentare delusione, frustrazione e rimpianti, nei secoli dei secoli. Amen” (*profezia* 65). Viene messa a tema insomma l'inaffidabilità delle posizioni di questa figura immaginaria: come ha scritto Luca Gallarini, “gli oroscopi a cura dell'Armadillo ('ottimistici e irrazionali') non sono profezie ma promesse mancate” (83). Spesso fa da specchio al contesto sociale, un po' come l'Hitler di *Jojo Rabbit* (di Taika Waititi, 2019): i valori invalsi vengono promossi dall'amico immaginario, mentre l'amico creatore mostra una timida resistenza. Lo spettro valoriale dell'autore è molto forte, fondato sulla sua comunità di appartenenza: il dialogo con l'armadillo, che mostra le esigenze più istintive e individualiste che male si coniugano con l'etica comunitaria, tematizza lo sforzo di adeguare le esigenze dell'individuo a quelle del gruppo. La sua filosofia è un miscuglio di nonsense e critica sociale, un grillo parlante al contrario, che consiglia spesso e volentieri la cosa sbagliata da fare.

Come sostengono Majors e Baines, gli amici immaginari forniscono supporto di fronte alle difficoltà quotidiane (16). Nonostante la sua irriverenza e il suo atteggiamento di distacco, il suo ruolo è di sostegno – Zero chiede all'armadillo di accompagnarlo in macchina dalla sua amica Alice per fargli forza (*Strappare* E5 4:30) –, ma non può sostituirsi a lui. L'armadillo porta Zero alla consapevolezza, ma non si avventura nell'azione, rivelando una dimensione teorica e analitica che precede la pratica. Nell'*Elenco telefonico degli accolli*, l'armadillo ricorda a Zero: “Calcà, ti sono fraterno e solidale, ma quel plurale è fuori luogo. | Quella è roba tua” (*Accolli* 20).

Zerocalcare ha raccontato di avere scelto di affidare i suoi pensieri a un armadillo “perché è l'animale sociopatico per eccellenza, quello che si racchiude su sé stesso” (Zanuttini), una questione tematizzata più volte (*Lunedì* 115 e *Questo mondo* E6 4:00). Gli amici immaginari spesso assumono sembianze simili a quelle del creatore, generalmente dello stesso genere e fascia di età (Badino *et al.* 279). L'armadillo, aspetto animale a parte, è molto simile a Zero: hanno la stessa età, sono dello stesso genere, hanno gli stessi interessi. Le azioni dell'armadillo spaziano da momenti di spiegazione di concetti complessi (con lavagna, taccuino e infografiche) ad altri di gioco. Si tratta di



un personaggio che, secondo la vecchia ma utile distinzione di Edward Morgan Forster (76-77), potremmo definire *piatto*, in quanto contraddistinto da un numero limitato di tratti e protagonista di un'evoluzione limitata, capace di costituire per i lettori una certezza. Come scrivono Muratori e Castelli, "l'habitat naturale del compagno immaginario è la casa del bambino, ed è lì che si muove e spesso rimane confinato" (445). Nell'ambiente domestico, con tutte le sue simbologie (Quaianni Manuzzato e Marchisano 24), si sviluppano molte delle discussioni tra Zero e l'armadillo. In questo spazio, l'"amico armadillo" trova la sua dimensione prediletta.

La centralità dell'armadillo nell'universo di Zerocalcare e la sua caratterizzazione come amico immaginario sono reclamate già dal primo volume, prima autoprodotta grazie al sostegno di Makkox e poi pubblicata per i tipi di Bao. Il graphic novel, dedicato ai tormenti di un ventisettenne di Rebibbia che scopre della morte della sua amica di infanzia Camille, si sviluppa in una serie di flashback che raccontano la loro amicizia. L'analessi finale è dedicata all'ultimo incontro: siamo nel capitolo emblematicamente intitolato *Amici immaginari*, nel quale Camille e Zero decidono per una notte di lasciare "tutte le paranoie e i brutti pensieri [...] fuori dalla porta". Zerocalcare fa uscire l'armadillo, che si chiede: "Ma come farai senza nessuno che ti guidi e consigli?!" (*profezia* 105). La pagina successiva non racconta quello che succede dentro la stanza ma quello che accade fuori. L'armadillo prova ad avviare una conversazione con l'amico immaginario di Camille, un mostro feroce che non intende parlare con il collega, che invece prova ad avviare un dialogo: "Ed è tanto che stai con Camille? | Io con Calcare saranno vent'anni. || Sei di poche parole, eh? | Meglio" (*profezia* 106) (Fig. 6). I dettagli non sono raccontati, ma il lettore intuisce che Camille morirà a causa di quel mostro (nell'adattamento cinematografico di Emanuele Scaringi viene interpretato come anoressia). Il fatto che l'armadillo abbia una forma con cui dialogare sembra permettere un processo decisionale positivo, mentre il mostro con cui fa i conti Camille non parla, non ha una forma chiara e sembra opporsi a qualunque forma di controllo.

Come dimostra anche lo strappo di questo capitolo, il rapporto tra Zerocalcare e il suo amico immaginario è caratterizzato da una costante opposizione. Questo conflitto tra il creatore e la sua creazione fantastica rientra in una visione più ampia degli amici immaginari, che non sempre sono benevoli. In alcuni casi, infatti, come evidenziato da Badino, Milani e Miragoli, gli amici immaginari possono essere astiosi, provocatori e fastidiosi, piuttosto che accondiscendenti. Siamo lontanissimi, per dire, dall'Hobbes di Watterson. L'armadillo, insomma, non si presenta esclusivamente come una figura di supporto, ma anche una fonte di conflitto, portando Zerocalcare a confrontarsi con le sue decisioni e insicurezze.

Il conflitto si manifesta in modo significativo nelle storie brevi, come quelle raccolte in *Ogni maledetto lunedì su due* e *L'elenco telefonico degli accolti*, dove lo scontro con l'armadillo rappresenta una lotta interiore, una forma di dibattito con se stesso. Le questioni banali della convivenza – come la discussione su che cosa guardare in TV o sulla gestione dei compiti – si intrecciano con problematiche più complesse. Questo conflitto trova un'efficace e coerente rappresentazione grafica nella messa in scena di veri e propri scontri fisici. Emblematico, in questo senso, è il finale del film di Scaringi, dove Zero (interpretato da Simone Liberati) colpisce l'armadillo (a cui presta la voce



Valerio Aprea) per porre fine alle sue insistenze (*La profezia* 1:28:00). Un esempio iconico di questa lotta intestina si trova nella copertina di *Finzioni* (inserto del quotidiano *Domani*, 13 luglio 2024), dove Zerocalcare e l'armadillo, armati di guantoni da boxe, si scambiano un gancio in pieno volto, mentre una platea di persone che hanno tutti la faccia di Zerocalcare osserva la scena (Fig. 7). La rappresentazione dello scontro fisico violento corrisponde al massimo momento di tensione interiore, ma anche alle più nette prese di coscienza. Ma l'armadillo non è l'unica forma di personificazione della coscienza presente nella narrativa di Zerocalcare.

Il fumettista di Rebibbia inserisce la sua opera nel contesto della postmodernità, caratterizzandosi per il suo citazionismo e l'uso di riferimenti a vari mondi, come il cinema, la grafica pubblicitaria, le arti figurative e la tradizione della caricatura ottocentesca (Capoferro 160), ricorrendo a quelli che Giuliano Cenati ha definito gli "archetipi serializzati dell'immaginario massmediatico" ("gusto" 55). Oltre all'armadillo, altre personificazioni della coscienza appaiono nei racconti di Zerocalcare. Si tratta di personificazioni di tre tipologie principali: personaggi reali, provenienti da diversi ambiti del sapere, delle arti, della politica o dello spettacolo (Vandana Shiva, Terrence Malick, Margaret Thatcher, Kurt Kobane, Joe Strummer e Che Guevara, fino ad Henri de Saint-Simon); personaggi finzionali provenienti da altre opere, tendenzialmente animate o cinematografiche (David Gnome, i tre porcellini, Pumba e Timon, He-Man e Lord Fener, Ken il guerriero, il sergente di *Full Metal Jacket*, Re Leonida di 300, "Freddy" Krueger di *Nightmare*); animali antropomorfi (leone, gufo, pavone, serpente, struzzo, panda). In questo modo, Zerocalcare fa ricorso a "un patrimonio di narrazioni che assume il valore di una possibile mitologia", che si offre "come antidoto alla disgregazione" (Capoferro 156-157). L'armadillo appartiene alla terza tipologia, quella degli animali antropomorfi: alla luce della scarsa caratterizzazione di base dell'animale, l'armadillo si rivela un ottimo dispositivo allegorico, capace di adeguarsi alle necessità della storia di turno, comparando quando opportuno.

Pur essendo una presenza centrale e costante nel mondo di Zerocalcare, a volte rimane fuori dal racconto – come nel caso di *Un polpo alla gola* (2012), che presenta altre personificazioni della coscienza – o esce di scena in corso d'opera, e questa sua assenza diventa parte integrante della narrazione. La sua sparizione non è mai casuale, ma rappresenta sempre una svolta significativa nel racconto, che riflette i cambiamenti emotivi e psicologici del protagonista. In *Macerie prime*, ad esempio, il distacco dall'armadillo segna per Zero l'inizio di un periodo di disorientamento, costretto a confrontarsi con lo stato di precarietà dei suoi compagni, che gli chiedono di partecipare a un bando di concorso. Il protagonista è chiamato a confrontarsi con una nuova realtà che mette in discussione la sua stessa identità e il suo equilibrio emotivo (Vari 418). L'uscita di scena dell'armadillo non solo diventa un elemento narrativo cruciale, ma rappresenta anche un momento di evoluzione, in cui altri 'compagni' interiori, come il panda, si fanno avanti, modificando il panorama delle sue riflessioni e dei suoi conflitti. L'introduzione del panda accentua il contrasto tra Zero e i suoi amici di sempre, in particolare Sarah, che vive con passione la possibilità di realizzare il suo sogno di diventare insegnante. L'allontanamento dall'armadillo sottolinea una disconnessione dalle proprie radici emotive, amplificando il conflitto interiore di Zero.



Inoltre, la comparsa del panda porta a una ridefinizione dell'armadillo, che da figura rappresentativa degli istinti più individualisti e degeneri diventa una figura positiva, capace di una tensione comunitaria.

ARMADILLO ANIMATO

Come scrive Paolo Giovannetti, oggi “un personaggio vive contemporaneamente all'interno di un gran numero di *media* diversi” e “l'immagine che di lui elaboriamo eredita qualcosa da ciascuna delle forme coinvolte” (177). Se l'esistenza letteraria del personaggio del commissario Montalbano, tratto dai romanzi di Andrea Camilleri, si è mescolata in maniera indissolubile con quella del Montalbano televisivo interpretato da Luca Zingaretti (è l'esempio di Giovannetti), l'esistenza fumettistica dell'armadillo nell'universo narrativo di Zerocalcare per il lettore/spettatore si è mescolata in maniera indissolubile con quella dell'armadillo animato, che parla con la voce di Valerio Mastandrea. Per studiare il personaggio dell'armadillo non si può prescindere dall'espansione dell'universo di Zerocalcare verificatasi tramite le serie TV, dato che l'esperienza del lettore è comunque condizionata dalla natura transmediale dell'oggetto.

Tra i personaggi delle serie Netflix, l'armadillo è il più apprezzato dal pubblico, come notano riviste come *Vanity Fair* (De Tommasi) e *Cosmopolitan* (Forti). Su quest'ultima testata, Lea Forti scrive che “il personaggio dell'armadillo è quello che riesce meglio ad essere l'immagine perfetta della serie: perché fa ridere, ma ha anche un ruolo di primo piano nella riflessione umana che viene raccontata”. In quanto alla sua caratterizzazione, non si notano particolari elementi di novità. La funzione è la solita, vale a dire agevolare il processo decisionale. La differenza più rilevante proposta dall'adattamento in forma animata del personaggio dell'armadillo è che la sua voce non passa più dai balloon ma dalle corde vocali di Mastandrea, che rafforza la parlata romanesca con un marcato accento. La scelta di Mastandrea come doppiatore (brillante protagonista anche della promozione della serie) non è casuale ma è dettata da ragioni di vicinanza. “Valerio è Armadillo da tanto tempo. Abbiamo vissuti simili, e lui ha avuto quel ruolo nella mia vita, negli anni mi ha detto cose sagge” (Finos), ha dichiarato Zerocalcare in un'intervista. Mastandrea diventa un volto noto del cinema italiano nella seconda metà degli anni Novanta, sul solco di film quali *Cresceranno i carciofi a Mimongo* (Fulvio Ottaviano, 1996) e *Tutti giù per terra* (Davide Ferrario, 1997), incentrati sul racconto dei post adolescenti. Esiste in diversi dei suoi personaggi una sensazione perenne di inadeguatezza (Galimberti). Mastandrea incarna la generazione di mezzo, quella dei quarantenni di oggi, una generazione schiacciata tra le conquiste (o i fallimenti) dei padri ‘rivoluzionari’ e la velocità dei Millennials, quella stessa generazione che è protagonista delle storie di Zerocalcare.

Una voce autonoma e indipendente è un'esclusiva dell'armadillo, in quanto tutti gli altri personaggi sono doppiati dallo stesso Zerocalcare, che sulla performance vocale lavora da tempo: negli audiolibri, letti da lui medesimo, e più di recente nel podcast *// Mondo di Internazionale* (“Il Natale di Zerocalcare”, 23-27 dicembre 2024). Scegliendo di



prestare la propria voce agli altri personaggi – ad eccezione dell’armadillo, doppiato da Mastandrea – l’autore mette in atto una proiezione sonora del sé, secondo un processo di trasfigurazione dal tratto marcatamente antimimetico. Tale strategia si rivela, peraltro, un efficace dispositivo narrativo, come dimostra l’analisi delle due serie televisive. Nell’ultimo episodio di *Strappare lungo i bordi*, in corrispondenza della scena del funerale, Zero cessa di udire la voce dell’armadillo per cominciare ad ascoltare quella degli altri personaggi, che non parlano più tramite il suo doppiaggio, ma ognuno con una voce propria. La centralità dell’armadillo emerge anche nella seconda serie Netflix, *Questo mondo non mi renderà cattivo*: l’intera narrazione si configura come un ampio flashback in cui Zerocalcare, dal commissariato, si rivolge – apparentemente – alle forze di polizia per raccontare quanto accaduto, ovvero per chiarire di non aver colpito il figlio di un politico implicato in gruppi fascisti. Nell’ultimo episodio si rivela, tuttavia, che il suo interlocutore non è la polizia, come inizialmente si credeva, ma l’amico immaginario che incarna la sua coscienza. L’amico immaginario si dimostra uno strumento prezioso che permette di provare se stessi in determinati ruoli e di prepararsi ad affrontare i problemi reali della vita, anche se alla fine Zerocalcare viene rilasciato senza alcun interrogatorio. Anche questa volta, finito il flashback, la narrazione esce dal *reported speech* e i personaggi assumono voci diverse.

Prima di procedere alle conclusioni, mi sembra interessante studiare i segni lasciati dall’espansione dell’universo di Zerocalcare nel primo graphic novel pubblicato dopo le serie tv Netflix. Mi riferisco a *Quando muori resta a me*, un romanzo grafico incentrato su un viaggio che Zero compie col padre a Merin, l’immaginario paesino nelle Dolomiti da cui proviene la famiglia paterna. Il viaggio è l’occasione per approfondire il suo rapporto con Genitore 2 (il padre), che grazie a una conoscenza più profonda del suo passato assume per Zero una dimensione nuova, in quanto scopre che suo padre ha partecipato alle lotte armate degli anni settanta e che è in grado di coltivare le amicizie. Il viaggio, tuttavia, è anche l’occasione per fare i conti con la sua vita e le sue aspettative. Al contempo, l’autore torna su temi a lui cari, come il passare del tempo e l’idea di una vita che scorre senza che venga vissuta appieno. Queste sensazioni trovano una rappresentazione materica attraverso una nuova sperimentazione sull’armadillo: l’amico immaginario ora mostra i segni del tempo in maniera più chiara di quanto lo faccia Zero, attraverso l’espressività alterata del volto, la bocca spalancata, gli occhi sbarrati e le linee tremolanti che ne sottolineano l’inquietudine (*Quando muori* 235). La sua assenza è ricorrente, e quando riappare assume un aspetto insolito, segnato da un malessere crescente, fino a trasformarsi nel personaggio di Merman, originariamente un personaggio di He-Man. Quest’ultima figura rimanda a un episodio dell’infanzia del protagonista, in cui, nella fervida fantasia del piccolo Zero, il padre aveva affrontato e sconfitto il mostro fantastico. Quel giorno, che nella memoria del bambino aveva assunto una dimensione mitica, in realtà segnò per il padre la consapevolezza dell’inevitabilità della separazione da sua moglie. Questa scoperta ribalta il valore dalla figura di Merman. La conseguente metamorfosi dell’armadillo in Merman, allora, simboleggia il manifestarsi dei demoni interiori di Zero in una catarsi visiva e narrativa. La vetta del dramma è raggiunta in un confronto finale con l’armadillo/Merman.



Siamo in casa, il luogo dei confronti più serrati: mentre in primo piano Zero sembra dissolversi e prega l'armadillo di fermarsi, compare sullo sfondo la scena più famosa di *Strappare lungo i bordi*, quella in cui l'armadillo doppiato da Mastandrea dice a Zero: "Sei cintura nera di come si schiva la vita" (*Strappare* E5 12:30 e *Quando muori* 237) (Fig. 8). L'immagine della serie, dalla quale viene tolto il colore, viene divisa in due panel e segnata da una serie di barre orizzontali a richiamare la messa in onda televisiva. In questa intermediale forma di autocitazione, il sonoro viene tradotto in una didascalia in carattere Courier, che dà un effetto 'dattiloscritto' o retrò, con la scritta ripetuta più volte in diverse scale di grigio. Il fotogramma viene tagliato, rimontato e ricollocato per creare un senso di continuità diretta con la serie e amplificare la dimensione del dramma. Una chiamata con Sarah riuscirà a tranquillizzarlo, rivelandogli che non è obbligato a fare figli e che deve semplicemente capire cosa vuole dalla vita e poi comunicarlo alle persone a lui più care (*Quando muori* 245).

Questo sistema di scontri e tensioni culmina nell'incendio della casa di famiglia, rappresentazione metaforica della liberazione dai pesi del passato e dalle questioni irrisolte che si sono acuite con il passare del tempo. L'armadillo torna alle sue fattezze originali solo alla fine, dopo il ritorno e dopo la rivalutazione da parte di Zero dell'immagine di suo padre. Sebbene padre e figlio non abbiano imparato a comunicare, il romanzo si conclude con la rivelazione che il padre conserva tutta la 3D collection dei personaggi del figlio. La rivelazione è particolarmente sorprendente in quanto in precedenza aveva fatto finta di disprezzare le *action figures* (*Quando muori* 51). Una splash page finale lo mostra intento a spolverare i pupazzetti nelle loro intonse confezioni (*Quando muori* 296). Un elemento del franchise diventa protagonista – un simbolo narrativo – della pagina più commovente e risolutiva del graphic novel. I rimandi intertestuali sono numerosi, così come numerosi sono i riferimenti al fumetto nelle serie tv. Le serie Netflix sono un antefatto nel fumetto ("La cosa tua su Netflix è andata bene, no?" [*Quando muori* 37]) e altri elementi del franchise assumono un ruolo significativo nel racconto, rafforzandone la coesione. In questo sistema di rimandi l'armadillo è sempre coinvolto direttamente.

L'UBIQUITÀ DELL'ARMADILLO

La presenza dell'armadillo è pervasiva nell'universo narrativo di Zerocalcare. Da quella prima apparizione nel blog, l'armadillo è un elemento cardine di quello che mi sembra poter definire un *transmedia franchise d'autore*, in cui – film a parte – Zerocalcare continua a conservare la regia di ogni tassello. L'universo di Zerocalcare, al netto dell'espansione transmediale, tenta di rimanere coerente all'impostazione iniziale, fondata sul patto autobiografico – che porta il lettore a riconoscere una sostanziale sovrapposizione delle figure di autore, narratore e protagonista, secondo un modello risalente al fumetto underground degli anni Settanta e Ottanta (Sabin; Hatfield) – e su una serie di personaggi e luoghi ricorrenti. Diversi personaggi rimangono sullo sfondo per poi diventare protagonisti: emblematica è la figura di Genitore 2 (il padre), un personaggio secondario che diventa co-protagonista di un romanzo a fumetti.



L'universo di Zerocalcare è un universo fortemente coerente nel sistema dei personaggi, nella loro caratterizzazione, meno negli eventi: gli effetti dell'epidemia zombie di *Dodici* sono praticamente nulli, così come l'accidentale morte di Zero (e dell'armadillo) risulta tutt'altro che definitiva.

Jenkins distingue tra franchise governati dalla "multiplicity" e franchise dominati dalla "continuity" (Jenkins 22): quello di Zerocalcare sembra in prevalenza essere governato dalla "multiplicity". Nella postfazione all'edizione speciale di *Un polpo alla gola* del 2019, l'autore identifica tre "dimensioni" principali in cui rientra tutto quello che ha disegnato: Terra 00156, la cui denominazione incrocia il modello dei fumetti americani (le varie Terra-616 di Marvel Comics o Terra-Uno di DC Comics) e il CAP di Rebibbia (00156 per l'appunto), che contiene le storie più autobiografiche; Reb-Zera, che è la dimensione raccontata in *Dodici*, in cui la popolazione mondiale è decimata da un'invasione zombie; Maceria 17, che è il mondo postapocalittico in cui sono rifugiati i naufraghi delle storie delle cornici di *Ogni maledetto lunedì su due* e *Macerie prime* (polpo 199). Questa distinzione porta alla creazione di un universo narrativo multidimensionale in cui gli stessi personaggi, pur conservando una caratterizzazione comune di massima, hanno esistenze diverse in relazione al loro contesto di vita.

La dimensione più approfondita è quella di Terra 00156 – che comprende i fumetti *La profezia dell'armadillo*, *Un polpo alla gola*, *Dimentica il mio nome*, *Kobane Calling*, *Macerie prime* (parte uno e parte due), *Scheletri*, *Quando muori resta a me*, le storie del blog e le serie Netflix (questa precisazione è stata data dalla casa editrice di recente [Fiamma]) – che al suo interno si sviluppa secondo le regole di coerenza della *continuity*, conservando la matrice autobiografica dell'opera e un impianto sostanzialmente "centripeto" (Chiurato 83). Al suo interno, ogni testo propone una relazione di "espansione" (Thon 188) rispetto ai testi precedenti. La caratterizzazione dei personaggi si sviluppa non per progressione, ma per ampliamento retroattivo, tramite il trattamento di un determinato tema che di volta in volta fa luce sulla storia di un personaggio del cast (Boni 43). La storia dell'armadillo è disseminata in tutti i testi di Terra 00156: lo vediamo nascere in *Dimentica il mio nome*, perdere la voce in *Strappare lungo i bordi* e ammalarsi in *Quando muori resta a me*. L'eterogeneità, a cui lo porta la sua ubiquità, dota il personaggio di uno spessore inedito e un utilizzo nuovo della figura dell'amico immaginario.

Ma come può un racconto autobiografico confrontarsi con le sfide poste dal multiverso, dove identità, tempi e spazi si moltiplicano? È proprio in questa apparente contraddizione che si gioca l'originalità del mondo di Zerocalcare. Da un lato, l'autobiografia implica un radicamento nell'esperienza intima, una coerenza narrativa che si fonda sulla corrispondenza tra autore, narratore e protagonista; dall'altro, l'adozione del multiverso apre a una moltiplicazione di piani, personaggi e timeline che sfida quella stessa coerenza. In questo cortocircuito, Zerocalcare riflette sulla costruzione del sé come un mosaico di versioni alternative, dove ogni declinazione dei personaggi conserva un nucleo emotivo autentico, senza per forza sacrificare l'idea che quella voce resti, in definitiva, una voce unica. Dentro questo circuito l'armadillo è il personaggio che più si muove liberamente.



L'analisi condotta in questo saggio ha permesso di esplorare la figura dell'armadillo – disegnato e animato – nell'universo transmediale di Zerocalcare, evidenziandone la complessità narrativa e simbolica, anche nella convinzione che si tratti di un ottimo punto di accesso per la narrativa di Zerocalcare nelle sue principali direttrici. Questo personaggio rappresenta un caso unico di dispositivo narrativo ibrido, capace di fondere la tradizione dell'amico immaginario – nella sua caratterizzazione al tempo stesso di personaggio autobiografico (in quanto alter ego del protagonista autobiografico) e finzionale (in quanto animale antropomorfo) – con le esigenze di una narrativa contemporanea profondamente radicata nell'autobiografismo, nella critica sociale e in un *mediascape* intriso di transmedialità.

La sua caratterizzazione oscilla tra quella di compagno fittizio, tipico dell'infanzia, e quella di voce interiore critica, che riflette le insicurezze e i conflitti generazionali di Zero. L'armadillo non è solo un espediente retorico, ma un vero e proprio collante diegetico che attraversa blog, fumetti e serie animate, adattandosi ai diversi media senza perdere coerenza. La sua presenza costante rafforza l'identità dell'universo narrativo, permettendo al pubblico di riconoscersi in un immaginario condiviso. Il rapporto tra Zero e l'armadillo è dinamico e spesso conflittuale, riflettendo le tensioni interiori del protagonista. La metamorfosi dell'armadillo in *Quando muori resta a me* e la sua temporanea scomparsa in opere come *Macerie prime* segnano momenti cruciali di crescita e crisi, dimostrando come il personaggio sia strumento di introspezione e cambiamento. La sua filosofia incarna lo scetticismo e la disillusione di una generazione sospesa tra precariato esistenziale, istinti individualistici e desiderio di comunità. La sua ubiquità nei media lo trasforma in icona (come nel caso dell'ambulatorio del Quarticciolo) e lo mette nella condizione di assolvere molteplici funzioni: da strumento di introspezione autobiografica a veicolo di critica sociale, fino a elemento unificante di un universo transmediale in espansione.

In conclusione, l'analisi dell'universo narrativo di Zerocalcare apre a diversi orizzonti di ricerca che vanno oltre il perimetro strettamente autobiografico. In particolare, sarebbe interessante approfondire il ruolo degli altri personaggi che si muovono in questo spazio transmediale. Il topos dell'amico immaginario, inoltre, merita di essere indagato in una prospettiva storica, oltre che in relazione alle altre forme di racconto – letterarie e cinematografiche – che lo impiegano, per comprendere come si sia evoluto, come sia stato riformulato e come contribuisca, all'interno del fumetto, a costruire una complessità narrativa che, pur restando ancorato all'esperienza del sé, si apre a una dimensione corale e fantastica.



30

Fig. 1 La comparsa dell'armadillo da Zerocalcare, *Dimentica il mio nome*, Bao Publishing, 2014, p. 30.

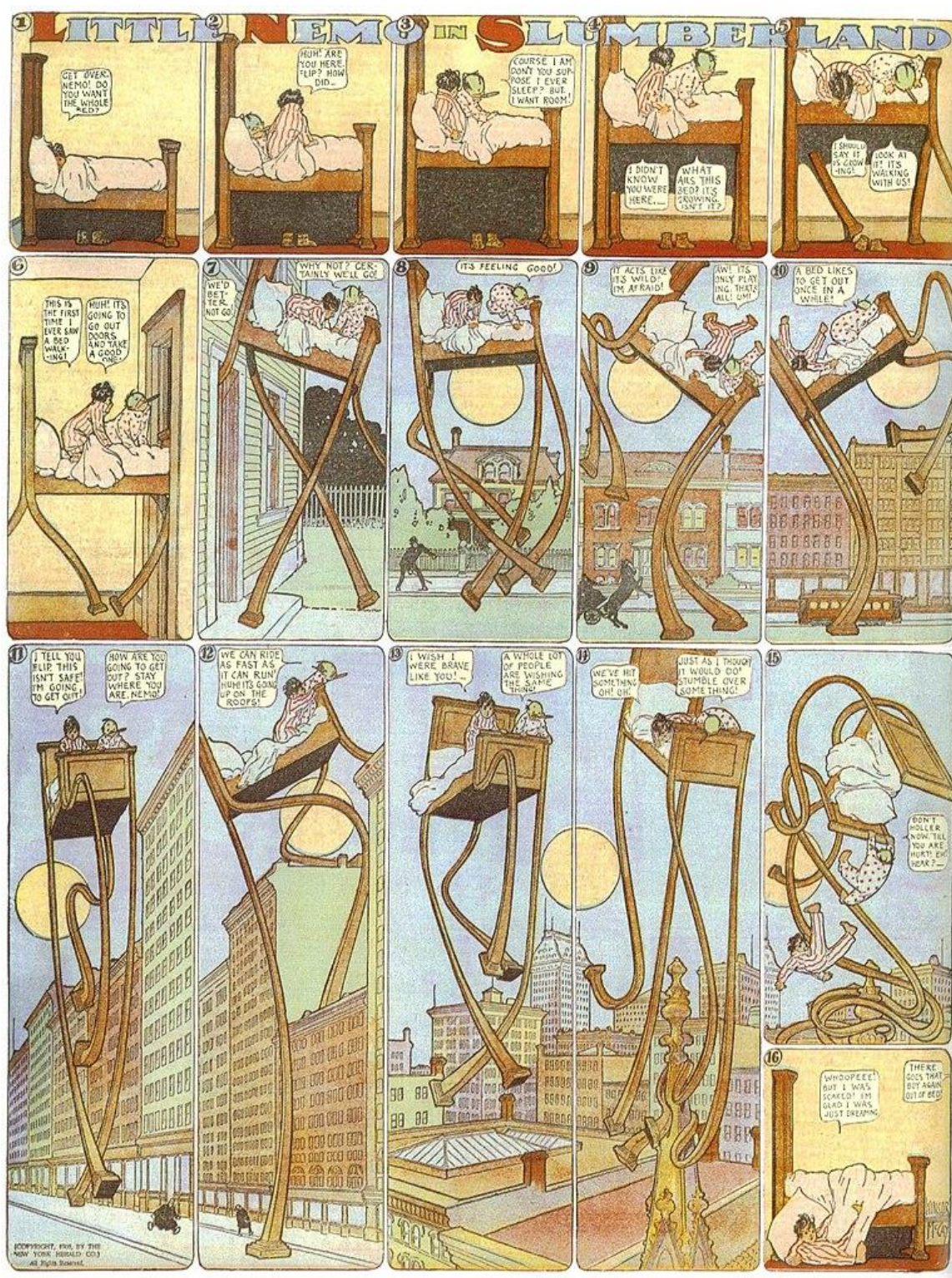


Fig. 2 Nemo e Flip Flap da Winsor McCay, *Little Nemo in Wonderland*, 26 luglio 1908, p. 85.
<https://archive.org/details/completelittlene0000mcca>.

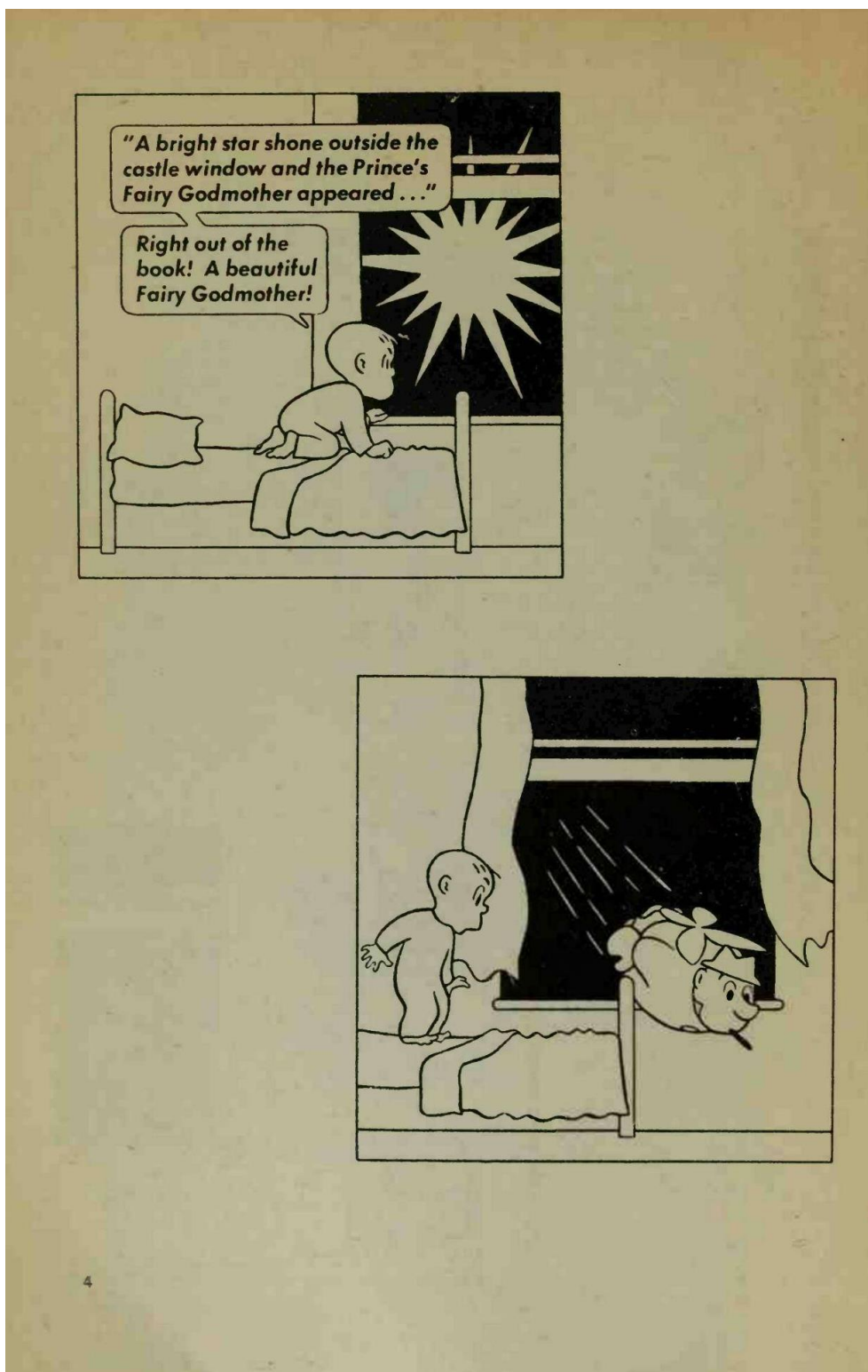


Fig. 3 Barnaby e Mr. O'Malley da Crockett Johnson, *Barnaby*, Blue Ribbon Books, Garden City, N.Y., 1942, p. 4.

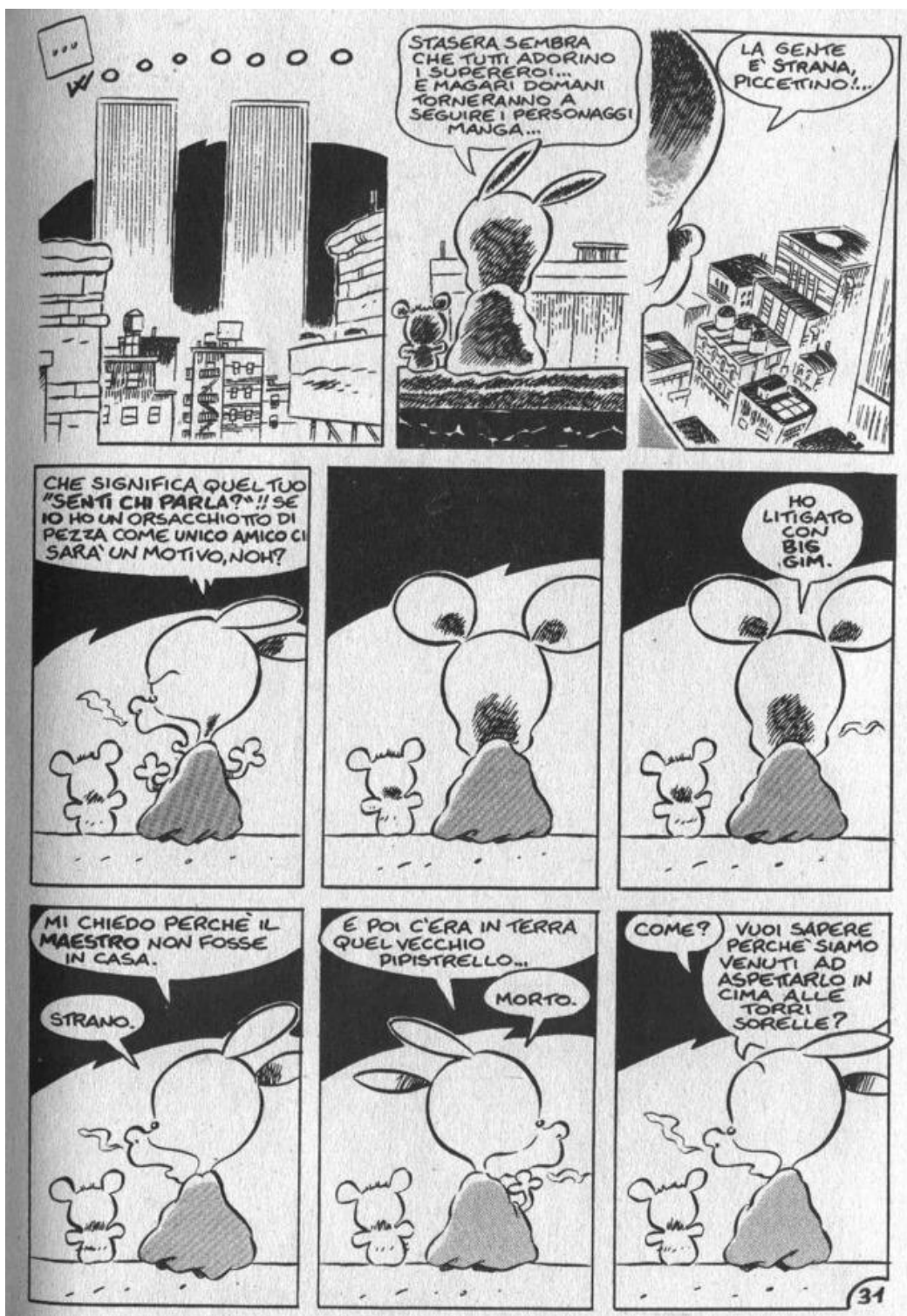


Fig. 4 Rat-Man e Pocettino da Leo Ortolani, *Rat-Man*, n. 20, sett. 2000, p. 31.



Fig. 5 La prima rappresentazione dell'armadillo da Zerocalcare *Con l'anonimo*, Zerocalcare.net, 21 nov. 2011.



106

Fig. 6 Amici immaginari a dialogo da Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, Bao Publishing, 2012, p. 106.



Fig. 7 Lo scontro tra Zerocalcare e l'armadillo da *Finzioni*, 13 lug. 2024, copertina.



IL DRAMMA È DI CHI INCROCIA LE STRADE DELLE PERSONE COSÌ.



E RIMANE INVISCHIATO NEI LORO ALIBI PER RIMANDARE LA VITA.



Fig. 8 Il fumetto cita la serie tv da Zerocalcare, *Quando muori resta a me*, Bao Publishing, 2024, p. 237.



BIBLIOGRAFIA

"Un fumetto fra i libri più venduti in Italia nei primi 10 mesi del 2024". *Fumettologica*, 10 dic. 2024, <https://fumettologica.it/2024/12/zerocalcare-fumetto-libri-piu-venduti-primi-10-mesi-2024/>. Consultato il 10 feb. 2025.

Aletta, Alessio. "Diarismo e giornalismo nella serie animata *Rebibbia Quarantine* di Zerocalcare." *L'idomeneo*, n. 32, 2021, pp. 377-390.

Armah, Annabelle, and Melissa Landers-Potts. "A Review of Imaginary Companions and Their Implications for Development." *Imagination, Cognition and Personality*, vol. 41, no. 1, 2021, pp. 1-23.

Badino, Vittoria, et al. "Il fenomeno dell'amico immaginario oggi. Una ricerca su bambini in età prescolare." *Psicologia clinica dello sviluppo*, vol. 26, n. 2, 2022, pp. 277-294.

Barbieri, Daniele. *Breve storia della letteratura a fumetti*. Carocci, 2019.

Boemia, Dario. "La critica disegnata. La recensione a fumetti da Crepax a Zerocalcare (1993-2013)." *Poli-femo*, n. 27, 2024, pp. 57-85.

Boni, Michele. *Zerocalcare: L'arte narrativa di Michele Rech*. NPE, 2024.

Busi Rizzi, Giorgio, e Lorenzo Di Paola, "Tous les garçons et les filles de mon âge? Comics as a nexus to Italian youth media cultures and generational imaginaries." *Elephant&Castle*, n. 30, 2023, pp. 148-160.

Capoferro, Riccardo. "Allegoria e racconto grafico: il caso Zerocalcare." *Aisthena*, vol. 7, n. 1, 2020, pp. 153-176.

Cenati, Giuliano. *Figure da leggere. Generi e prassi del fumetto in Italia (e dintorni), dal "Bertoldo" al graphic novel*. Mimesis, 2024.

---. "Il gusto del fumetto seriale." *Tirature '17*, a cura di Vittorio Spinazzola, ilSaggiatore - Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori, 2017, pp. 46-55.

Chiurato, Andrea. *Intermedialità. Narrazioni, linguaggi, pratiche*. Pàtron, 2023.

Culpeper, Jonathan. *Language and Characterisation. People in Plays and Other Texts*. Routledge, 2014.

De Tommasi, Alessandra. "Zerocalcare, perché la serie animata su Netflix è già cult." *Vanity Fair*, 23 nov. 2021, <https://www.vanityfair.it/article/zerocalcare-perche-la-serie-animata-su-netflix-e-gia-cult-battute-episodi>. Consultato 13 feb. 2025.

Domani, 13 luglio 2024, copertina.

Fiamma, Andrea. "Come leggere i fumetti di Zerocalcare, in ordine." *Fumettologica*, 17 gen. 2024, <https://fumettologica.it/2024/01/come-leggere-i-fumetti-di-zerocalcare-in-ordine/>. Consultato 13 feb. 2025.

Finos, Arianna. "Alla Festa di Roma Zerocalcare per mano con l'Armadillo. 'Le fragilità sono universali, adesso hanno una voce'." *la Repubblica*, 18 ott. 2021, https://www.repubblica.it/dossier/spettacoli/festa-del-cinema-di-roma-2021/2021/10/18/news/alla_festa_di_roma_la_serie_di_zerocalcare-322756147/. Consultato il 14 feb. 2025.



- Forster, Edward M. *Aspetti del romanzo* [1927]. Garzanti, 1991.
- Forti, Lea. "Strappare lungo i bordi è diventata una serie cult." *Cosmopolitan*, 2 gen. 2022, <https://www.cosmopolitan.com/it/lifecoach/a38611563/strappare-lungo-i-bordi-e-diventata-una-serie-cult/>. Consultato 13 feb. 2025.
- Galimberti, Massimo. "Valerio Mastandrea. Un attore 'normale'." *L'attore nel cinema italiano contemporaneo. Storia, performance, immagine*, a cura di Pedro Armocida e Andrea Minuz, Edizione Kindle, Marsilio, 2017.
- Gallarini, Luca. "Zerocalcare e la profezia di Malefix." *Tirature '16*, a cura di Vittorio Spinazzola, il Saggiatore - Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori, 2016, pp. 79-86.
- Giovannetti, Paolo. *Il racconto. Letteratura, cinema, televisione*. Carocci, 2018.
- Godinho, José Manuel. "'A red spaceship on the monitor, your vileness': Travelling through the imagination in Bill Watterson's *Calvin and Hobbes*." *Intertextual Dialogues Travels & Routes*, curato da Ana Gabriela Macedo et al., 2007, Instituto de Letras e Ciências Humanas da Universidade do Minho, pp. 253-261.
- Groensteen, Thierry. *Comics and narration*. Translated by Ann Miller. University Press of Mississippi, 2013.
- Hatfield, Charles. *Alternative Comics. An Emerging Literature*. University Press of Mississippi, 2005.
- Jenkins, Henry. "'Just men in tights': Rewriting Silver Age comics in the era of multiplicity." *The Contemporary Comic Book Superhero*, edited by Angela Ndalani. Routledge, 2009, pp. 16-43.
- Jojo Rabbit*. Diretto da Taika Waititi, Fox Searchlight Pictures, Defender Films e Piki Films, 2019.
- Johnson, Crockett. *Barnaby*. Blue Ribbon Books, 1942.
- La profezia dell'armadillo*. Diretto da Emanuele Scaringi, Fandango e Rai Cinema, 2019.
- Majors, Karen, and Ed Baines. "Children's play with their imaginary companions: Parent experiences and perceptions of the characteristics of the imaginary companions and purposes served." *Education & Child Psychology*, 2017, vol. 34, no. 3, pp. 1-24.
- McCay, Winsor. *The complete Little Nemo in Slumberland*. Remco Worldservice Books, 1989.
- Mikkonen, Kai. *The Narratology of Comic Art*. Routledge, 2017.
- Morrison, Grand, e Darick Robertson. *Happy!* Bao Publishing, 2018.
- Muratori, Pietro, e Beatrice Castelli, "Il fenomeno dell'amicizia immaginaria. Una rassegna narrativa." *Psicologia clinica dello sviluppo*, vol. XXII, n. 3, 2018, pp. 445-462.
- Ortolani, Leo. *Rat-Man*, n. 20, settembre 2000.
- Pedri, Nancy. *A Concise Dictionary of Comics*; illustrated by Chuck Howitt. University Press of Mississippi, 2022.
- Pines, Maya. "Invisible Playmates." *Psychology today*, vol. 12, no. 4, 1979, pp. 38-42.
- Questo mondo non mi renderà cattivo*. Diretto da Zerocalcare, Netflix, 2023.



Quaianni Mannuzzato, Lisa Maya, e Simone Marchisano. "Fumetti in una stanza. Hikikomori e NEET nella nona arte." *Between*, vol. VIII, n. 15, maggio 2018, pp. 1-29.

Sabin, Roger. *Adult Comics. An Introduction*. Routledge, 1993.

Stefanelli, Matteo. "Autocartografie. Elementi di teoria del fumetto auto(bio)grafico." *Comunicazioni sociali*, n. 3, 2012, pp. 490-495.

Strappare lungo i bordi. Diretto da Zerocalcare, Netflix, 2021.

Thon, Jan-Noël. "Transmedia characters: Theory and analysis." *Frontiers of Narrative Studies*, vol. 5, no. 2, 2019, pp. 176-199.

Tondo, Lorenzo. "'People said I didn't have enough talent': the rise of Italy's graphic novel gonzo." *The Guardian*, 5 Jan. 2022, <https://www.theguardian.com/world/2022/jan/05/zerocalcare-michele-rech-people-said-i-didnt-have-enough-talent-the-rise-of-italys-graphic-novel-gonzo>. Accessed 11 Feb. 2025.

Ursini, Francesco-Alessio. "'Alla Ricerca dei Plumcake Perduti': visual metaphors, satire, and intertextuality in ZeroCalcare's fumetti." *Journal of Graphic Novels and Comics*, vol. 11, no. 1, 2018, pp. 1-17.

Vari, Silvia. "Fino all'ultimo granello' Precarietà e frammentazione in *Macerie prime* e *Macerie prime. Sei mesi dopo* di Zerocalcare." *Studi culturali*, n. 3, dic. 2021, pp. 409-435.

Velludo, Natália B., e Débora de Hollanda Souza. "A Criação de Amigos Imaginários: Uma Revisão de Literatura." *PSICO*, vol. 46, no. 1, 2015, 25-37.

Villa, Nicola. "A Roma c'è un progetto di salute comunitaria per il Quarticciolo." *Altreconomia.it*, 1 giu. 2023, <https://altreconomia.it/a-roma-ce-un-progetto-di-salute-comunitaria-per-il-quarticciolo/>. Consultato l'11 feb. 2025.

Watterson, Bill. *Calvin and Hobbes*. Franco Cosimo Panini, 2015.

Zanuttini, Paola, "Zerocalcare: 'Per espiare il successo, faccio 13 ore di disegni a ogni presentazione'." *la Repubblica*, 5 giu. 2023, https://www.repubblica.it/venerdi/2023/06/06/news/zerocalcare_nuova_serie_netflix_questo_mondo_non_mi_rendera_cattivo-402662182/. Consultato il 5 feb. 2025.

Zerocalcare. *Con l'anonimo*. Zerocalcare.net, 21 nov. 2011. Consultato l'11 ott. 2025.

---. *Dimentica il mio nome*. Bao Publishing, 2014.

---. *Dodici*. Bao Publishing, 2013.

---. *Enciclopedia calcarea. Guida ragionata all'universo di Zerocalcare*. Bao Publishing, 2023.

---. *Kobane calling*. Bao Publishing, 2016.

---. *L'elenco telefonico degli accolti*. Bao Publishing, 2015.

---. *La profezia dell'armadillo*. Bao Publishing, 2012.

---. *Macerie prime sei mesi dopo*. Bao Publishing, 2018.

---. *Macerie prime*. Bao Publishing, 2017.

---. *Niente di nuovo sul fronte di Rebibbia*. Bao Publishing.



- . *No sleep till Shengal*. Bao Publishing, 2022.
- . *Ogni maledetto lunedì su due*. Bao Publishing, 2013.
- . *Scheletri*. Bao Publishing, 2020.
- . *Un polpo alla gola*. Bao Publishing, 2012.

Dario Boemia è assegnista di ricerca presso la Libera università di lingue e comunicazione IULM di Milano e professore a contratto di *graphic journalism* presso il Boston College Italia. I suoi interessi di ricerca includono la letteratura italiana contemporanea, i *periodical studies* e il fumetto. Ha co-curato i volumi *Book Reviews and Beyond* (2021), *Immagine e testo nei periodici illustrati italiani* (2024) e *For Real. Il fumetto italiano tra realtà e realismo* (2024). È autore delle monografie *I denti dell'arte* (2020) e *Cronache letterarie negli anni del boom* (2025). Fa parte dell'*editorial board* di JEPS.

<https://orcid.org/0000-0001-7291-2445>

dario.boemia@iulm.it

Boemia, Dario. "L'ubiquità dell'armadillo. Un amico immaginario nell'universo transmediale di Zerocalcare." *Altre Modernità*, n. 34, *La letteratura di successo nell'Italia del XXI secolo*, Novembre 2025, pp. 170-196. ISSN 2035-7680. Disponibile all'indirizzo: <<https://riviste.unimi.it/index.php/AMonline/article/view/30180/24950>>.

Ricevuto: 21/02/2025 Approvato: 26/03/2025

DOI: <https://doi.org/10.54103/2035-7680/30180>

ROR: <https://ror.org/04pp4xq32>

Versione 1, data di pubblicazione: 30/11/2025

In questo articolo non sono presenti dati sensibili per età, genere...

Questa opera è pubblicata sotto Licenza Creative Commons CC BY-SA 4.0

Articolo sottoposto a double-blind peer review (prepublication): <https://riviste.unimi.it/index.php/AMonline/about>