



Il Deserto dei Tartari: *un romanzo a fumetti*

di Nadia Tebbini

(Institut Supérieur des Sciences Humaines de Tunis -
Université de Tunis El Manar)

TITLE: Il Deserto dei Tartari: *a graphic novel*

ABSTRACT: Nel 2024, è stata pubblicata la versione a fumetti del romanzo *Il Deserto dei Tartari* di Dino Buzzati (Sergio Bonelli Editore), con testi di Michele Medda e illustrazioni di Pasquale Frisenda. Il presente lavoro si propone di analizzare le strategie adottate dagli autori per adattare i contenuti dell'opera al genere del fumetto. Non si tratterà di una lettura comparativa con l'originale, ma ci si concentrerà sulla versione a fumetti, commentando inizialmente le scelte grafiche degli autori riguardo al formato, ai colori e ai motivi ricorrenti utilizzati. Successivamente, verrà analizzata la proposta di lettura interattiva menzionata nella prefazione, al fine di individuare, senza pretese di esaustività, i riferimenti intertestuali e intermediali, espliciti ed impliciti, sparsi nell'opera, illustrandone il ruolo all'interno del progetto grafico complessivo.

ABSTRACT: In 2024, the comic book version of the novel *Il Deserto dei Tartari* by Dino Buzzati (Sergio Bonelli Editore) was published with texts by Michele Medda and illustrations by Pasquale Frisenda. The present work aims to analyze the strategies adopted by the authors to adapt the content of the work to the genre of the comic. It will not be a comparative reading with the original but it will focus on the comic book version, commenting at first on the graphic choices of the authors regarding the format, colors and recurring patterns used. The proposal for interactive reading mentioned in the preface will then be analyzed to identify, without pretensions of exhaustiveness, the intertextual and intermedial references, explicit and implicit, scattered in the work, illustrating their role within the overall graphic project.



PAROLE CHIAVE: Buzzati; Il Deserto dei Tartari; fumetto

KEY WORDS: Buzzati; Il Deserto dei Tartari; graphic novel

Al momento della sua uscita nel 1940, *Il Deserto dei Tartari* si rivela un vero successo editoriale (Malosso) e resta tuttora l'opera più nota di Dino Buzzati (Toscani 7). Diventato un classico, il romanzo ha ispirato film, opere teatrali e anche brani musicali. Nel 2024, esce la versione a fumetti del romanzo (Sergio Bonelli Editore) con i testi di Michele Medda e i disegni di Pasquale Frisenda. L'adattamento rappresenta un omaggio all'autore di *Poema a fumetti* (1969) – oggi considerato tra i primi *graphic novel* mai pubblicati (Carbone 863) – che a suo tempo era stato sottovalutato dalla critica nonostante il successo riscontrato con il pubblico (Coglitore 1-2). Esso testimonia del rinnovato interesse, non solo accademico, per le opere illustrate di Buzzati, di cui il film d'animazione di Lorenzo Mattotti (2019) tratto da *La famosa invasione degli orsi in Sicilia* (1945) è un esempio.

La trasposizione grafica del *Deserto dei Tartari* è un adattamento che va considerato come “a completely new work of art which is essentially based on the original in terms of topic” (Ulu e Kurt 482). Esso comporta un doppio lavoro di riscrittura e di illustrazione per cercare di riproporre nelle librerie un classico dal contenuto introspettivo e filosofico, approfittando del successo del genere *graphic novel* nel mercato letterario italiano (Cerulo 213). Nell'intervista fattagli da Alberto Sebastiani, Michele Medda evoca i numerosi problemi affrontati per la sceneggiatura, tra cui quello di “trasporre in immagini un romanzo statico, con pochi avvenimenti, con personaggi che appaiono e scompaiono senza un percorso definito e con un protagonista che rischiava di apparire inerte – quindi poco attraente – agli occhi del lettore” (Sebastiani 90), e le principali soluzioni narrative adottate. Le variazioni – in parte dettate da esigenze pratiche – riguardano il sistema dei personaggi¹, la trama² ed alcuni dettagli

¹ I cambiamenti riguardano Drogo, che viene trasformato in un eroe romanzesco: compare nella quasi totalità delle tavole, è più deciso ed intraprendente rispetto al personaggio del romanzo e prova sentimenti profondi di amicizia e di amore. Inoltre, si dà maggiore spessore ad alcuni personaggi secondari (come l'amico Francesco Vescovi, la fidanzata Maria, la madre, e perfino il misterioso cavallo, a cui viene dato il nome di Ombra e che diventa di Drogo) e se ne inventano altri inesistenti nel romanzo (come il colonnello Scipioni, l'attendente indiano Taj, la prostituta). Ci sono anche altri cambiamenti nel carattere e nel ruolo di alcuni personaggi come per esempio Ortiz che comanda la spedizione per delimitare la linea di confine (invece di Monti) e Mentana che, da ufficiale scialbo nel romanzo, diventa una figura inflessibile e spietata, direttamente responsabile della morte di Carlo Morel.

² Alcuni passaggi sono modificati per dare coerenza e fluidità al racconto per immagini, come quello della morte di Angustina (di cui si parlerà nel presente lavoro), oppure per creare “un climax drammatico” (Sebastiani 93) come quello dell'esecuzione di Morel.



come l'onomastica³. Il risultato è una sceneggiatura decisamente più romanzesca con dialoghi significativamente semplificati e ridotti.

Oltre a tradurre il nuovo testo in immagini, i disegni di Frisenda sono il frutto di "una tecnica di 'layering' [...] stendendo su ogni tavola strati di immagini e di riferimenti visivi e anche testuali" (Sebastiani 96). Ed è proprio su questo aspetto che il presente lavoro intende indagare. Non si tratterà quindi di fare una lettura comparativa tra fumetto e romanzo, né di verificare il grado di fedeltà dell'adattamento all'originale, temi che richiederebbero di essere sviluppati in un lavoro a sé stante. Ci si focalizzerà invece sulla versione a fumetti, commentando in un primo momento le scelte grafiche degli autori per quanto riguarda il formato, i colori e i motivi ricorrenti utilizzati per rendere i temi centrali del romanzo: "l'attesa, l'angoscia, la rinuncia, il tempo, la solitudine, la morte" (Toscani 7). Si andrà poi ad analizzare la proposta di lettura interattiva enunciata nella prefazione per individuare, senza pretese di esaustività, i riferimenti intertestuali ed intermediali, espliciti ed impliciti, disseminati nell'opera, illustrandone il ruolo all'interno del progetto grafico globale.

LE SCELTE GRAFICHE

L'oggetto/libro presenta le caratteristiche formali dell'albo a fumetti innanzitutto per il formato grande (22 x 29.7 cm) funzionale alla resa estetica del contenuto. La pagina spaziosa permette di dare maggiore visibilità al contenuto dei quadri. Un'altra caratteristica dell'albo è la prevalenza delle immagini rispetto al testo. Queste "racontent une histoire, mais ne l'illustrent pas, c'est-à-dire assument le récit, renvoyant le texte à une position auxiliaire" (Robert 51). Lo si vede dal numero relativamente ridotto di nuvolette e dal ripetersi di tavole mute. Inoltre, l'assenza di suddivisione in capitoli – che permette di "supprimer toute forme de séquençage au profit d'un récit complètement intégré, homogène, au déroulement continu" (Groensteen Jacques) – contribuisce a prendere le distanze dall'opera originale, immergendo il lettore in un universo essenzialmente visivo.

La scelta bicromatica o acromatica si ricollega alla lunga tradizione del fumetto in bianco e nero e dà un tocco retrò al *graphic novel*. La limitazione della tavolozza alle tonalità di grigio ricorda l'effetto del carboncino. Al di là dell'aspetto economico, questa scelta editoriale permette di attirare un pubblico di nicchia, dando una connotazione più intellettuale e selettiva all'opera. Visto che i colori sono spesso stati considerati come un valore aggiunto dal punto di vista commerciale per attirare un pubblico più largo, la bicromia sarebbe "plus élitiste et moins [commerciale]" (Sengissen 22). In effetti, il fumetto in bianco e nero è spesso presentato come "une affaire de spécialiste ou de collectionneur notamment parce que le dessin sans couleurs demanderait plus

³ Cambiano i nomi di alcuni personaggi come Filimore che diventa Fillmore, Angustina che si chiama Costantino e non più Pietro, oltre ad altri dettagli come il nome Caronti del sergente che accompagna Drogo nel suo ultimo viaggio.



d'investissement au lecteur pour restituer la lisibilité et l'atmosphère de l'histoire" (Sengissen 86).

Inoltre, le tonalità scelte sono messe al servizio della storia poiché il colore è innanzitutto un vettore di sensazioni ed emozioni. All'interno dell'oggetto/libro, i fumettisti creano un universo visivo adatto al contenuto di cui i colori rappresentano la prima interfaccia con il lettore. Se è vero che i colori facilitano la lettura, la loro assenza richiede uno sforzo maggiore da parte del lettore. In effetti, il colore è un rivelatore del disegno poiché delimita le forme, fa emergere o abolisce la prospettiva, distingue gli sfondi e illustra l'anatomia dei personaggi. Ma in questo caso, si usano delle strategie per ottenere una maggiore leggibilità tra cui la tecnica dell'acquerello scelta per le sue maggiori possibilità espressive "rispetto alla tradizionale inchiostrazione a china" (Sebastiani 96), il realismo del disegno e gli effetti di chiaroscuro. Il contrasto instaura una gerarchia delle immagini e delle informazioni e focalizza l'attenzione del lettore su un determinato elemento. L'ombra dissimula il superfluo e la luce rivela gli elementi importanti che siano personaggi, oggetti, azioni o piani. Alcuni quadri cromaticamente opposti, ricordano i negativi della fotografia.

Di solito, i colori hanno anche una funzione segnaletica per aiutare il lettore a non perdere il filo del racconto. In questo caso, tale funzione viene meno e partecipa ad una rappresentazione del tempo in sintonia con la tematica dell'opera. La predominanza del grigio impone un ritmo di lettura più lento: l'occhio legge meno rapidamente e deve indugiare. L'uso di larghe zone in tinta unita porta il lettore a soffermarsi e a contemplare, instaurando pause riflessive all'interno del racconto. Infine, il grigio è anche "il colore delle ombre" per dirla con Gianmaria Contro (168): è il corrispettivo cromatico dei personaggi della fortezza, circondati da "un'invincibile aura di anonimato", grigia "come la nebbia di un mattino milanese" (Contro 168).

La scelta cromatica ha anche un ruolo nella rappresentazione del tempo. In questa ottica, la bicromia non fa che potenziare la sensazione di ripetitività e la monotonia dello scorrere del tempo nella fortezza. Gli sfondi bianchi e quelli neri si alternano come il giorno e la notte, immergendo il lettore in una temporalità ciclica. Per tutto il resto, solo tonalità di grigio, quasi a significare il tempo sospeso nel limbo della fortezza. Ricorrono in maniera ossessiva alcuni *leitmotiv* temporali come la clessidra e l'orologio (da parete o da tavolo ma anche la meridiana). Particolarmente significativo è l'orologio senza lancette o quello che segna ambigualmente l'ora zero (5, 167).

I soldati sembrano intrappolati in una sorta di *loop* temporale senza fine. L'effetto è rafforzato dalla struttura circolare della narrazione che inizia con la statua del colonnello Scipioni – un eroe di guerra che "riconobbe lo scoccare dell'ora del destino" (6) – e si conclude con una leggenda che attribuisce il gesto eroico ad un puro caso: Scipioni riesce ad intercettare il nemico nel punto strategico migliore per puro caso avendo sbagliato a regolare le lancette del suo orologio. Questo "effet circulaire narratif [trouve] son écho dans la figuration réitérée du motif circulaire" (Issacharoff 20). Il cerchio simboleggia la dimensione ciclica ed infinita del tempo ma anche la vacuità dell'esistenza. Lo si ritrova nei cerchi creati da una goccia sulla superficie d'acqua contenuta in un secchio (107) o in quelli disegnati sul terreno del maneggio (91).



Anche il motivo a spirale è onnipresente nel triskell, simbolo celtico dello scorrere del tempo formato da tre spirali che rappresentano il passato, il presente e il futuro, nella forma elicospirale delle ammoniti o nel serpente avvolto intorno al tronco di un albero (63), ripreso anche nel simbolo ambivalente dell'uroboro (5, 44).

Se i motivi circolari hanno una valenza soprattutto temporale, quelli quadrati e a righe connotano simbolicamente lo spazio e il modo in cui viene occupato dai personaggi. A tale proposito, bisogna distinguere lo spazio chiuso da quello aperto. Nel primo, domina il motivo a quadretti visibile nei mattoni, nelle tegole, nei vetri delle finestre, ma anche nei tappeti e nei pavimenti a scacchiera.

Questi motivi potenziano la metafora del gioco degli scacchi (133-34) che percorre come un *fil rouge* tutta l'opera. I pezzi visibili sono proprio quelli della torre, del cavallo, del pedone e del re, tutti in relazione con la trama. La torre è un chiaro riferimento alla fortezza. Il cavallo si declina sotto forme diverse in vari momenti del racconto: pezzo degli scacchi, animale, statua raffigurante una testa di cavallo, cavallo a bastone. La figura del re, presente in alcuni ritratti appesi nelle stanze della fortezza, fa da contrappeso a quella del soldato in quanto fonte di autorità suprema. I soldati invece non sono che pedine senza volontà sulla scacchiera, in balia degli ordini. Quando sono rappresentati in gruppo, sembrano statue o soldatini di piombo (47). L'idea che vengano manipolati come burattini o giocattoli viene ribadita dall'immagine dei soldatini di piombo presente soprattutto nei ricordi d'infanzia (64) ma anche in quella dei manichini senza volto con la divisa disposti nella stanza del sarto (52). Tutti questi elementi concorrono a spersonalizzare i soldati.

Il motivo quadrettato si somma a quello a strisce – visibile in scale, colonne, travi, liste del *parquet*, striature dei sipari – per dare un senso di chiusura e di prigionia. Lo sguardo è sempre ostacolato da qualcosa. Le strisce ricordano le sbarre del carcere o della gabbia, soprattutto se unite al motivo della catena (112-13): “*Se croissant à angles droits, rayures et barreaux semblent constituer une trame, une grille, une cage même, qui isole encore plus le prisonnier du monde extérieur*” (Pastoureau 97).

Le ritroviamo anche nelle divise degli ufficiali e nelle coperte a strisce orizzontali che sembrano uno stemma araldico o una bandiera, quasi a significare l'annullamento dell'uomo di fronte all'autorità. Il motivo a righe è presente anche in altri dettagli come il vestito di Maria (112) o la pelle di tigre stesa per terra (77). Esso è complementare alla bicromia, poiché “[le] rayé [...] c'est une demi-couleur, une couleur mutilée, une couleur tramée de blanc” (Pastoureau 107).

La geometria dello spazio chiuso della fortezza si contrappone alle lunghe distese vuote del deserto in cui spiccano montagne dalle cime aguzze e massicci rocciosi. Le strade tracciano percorsi tortuosi a zigzag (15) che, visti dall'alto, ricordano il motivo del labirinto, disegnato sul muro (29). Il labirinto, “luogo in cui è facile perdersi a causa di bivi e vicoli ciechi” (Sarullo 82), simboleggia la fortezza in senso metaforico ma anche fisico rimandando alla “pianta (quadrangolare) intricatissima” (Sarullo 129) dell'edificio. Esso mette in evidenza l'assurdità dell'esistenza umana “*contemplée et maîtrisée d'un point de vue transcendant*” (Brunon 28).



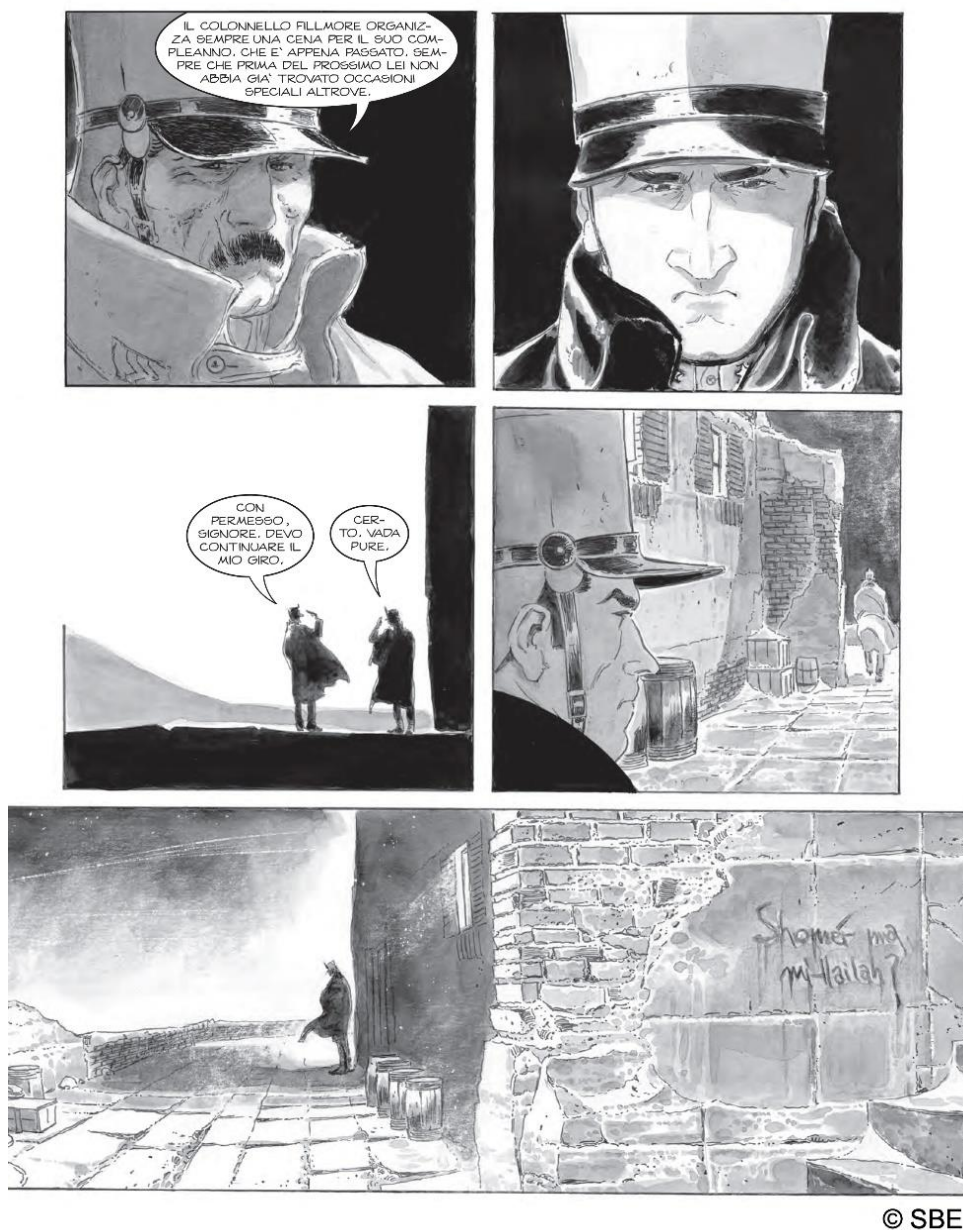
UNA PROPOSTA DI LETTURA INTERATTIVA

Nella prefazione intitolata "Una trappola irresistibile", Michele Masiero si rivolge ai lettori dicendo: "A voi il piacere della lettura (e magari della scoperta delle innumerevoli citazioni di cui gli autori hanno infarcito le tavole)" (4). Attraverso questa proposta di lettura interattiva, egli rende il lettore partecipe di una caccia agli indizi. La sfida, enunciata fin dall'inizio, mette alla prova l'accortezza e la cultura enciclopedica del lettore, aggiungendo un ulteriore stimolo alla lettura. L'intertestualità del fumetto permette "une lecture systémique qui rompt, d'une certaine façon, avec le principe de linéarité narrative" (Ohrmer), instaurando una relazione attiva con il lettore che contribuisce alla costruzione dello spazio narrativo. In questo modo, "[la] lecture linéaire est rompue pour faire surgir une constellation de signes fragmentaires, éclatés" (Limat-Letellier), che comprendono citazioni, immagini e *clin d'œil*.

Il *graphic novel* offre una moltitudine di riferimenti intertestuali diversi per epoca, lingua e origine. Una parte delle citazioni si rifà agli autori classici come l'iscrizione in greco, visibile vicino ai resti della statua del faraone Ozymandias (nome greco di Ramsete II) che proclama "Io sono Ozymandias, re dei re" (106), basata sulla testimonianza dello storico Diodoro Siculo sul colosso di pietra visto in Egitto. Il famoso sonetto *Ozymandias* (1817) del poeta inglese Shelley, "qui [lui] fut en partie inspiré [...] par [la] citation de Diodore de Sicile et par des illustrations de vestiges égyptiens" (Desset 11), parla della decadenza delle grandi civiltà, esplorando temi come la gloria perduta e l'ineluttabilità del destino. La poesia di Shelley rappresenta un esempio di riscrittura transtestetica, imitando il monumento con gli artifici retorici usati (Desset 11-14). Analogamente, nella vignetta, l'epigramma incompleto evoca a sua volta il blocco di pietra a metà sommerso nella sabbia della statua egizia.

Anche le altre citazioni di celebri autori romani, riportate in italiano e in latino, esprimono la stessa amara constatazione della caducità di tutte le cose, come quella di Marco Aurelio – "Effimere e senza valore sono le cose umane" – incisa su una targa vicino alla sua effigie (66), e quella di Publio Cornelio Tacito – "Etiam sapientibus cupido gloriae novissima exuitur" (34) visibile sul soffitto – ma anche l'angoscia provocata dallo scorrere del tempo che traspare dalla citazione di Seneca – "Affrettati a vivere e pensa che ogni giorno è in sé una vita" – incorniciata e appesa al muro (158).

La saggezza intrisa di fatalismo espressa dalle massime riportate trova eco nelle citazioni bibliche – rispettivamente del Nuovo e dell'Antico Testamento – disseminate nelle vignette, sempre in sintonia con le tematiche trattate da Buzzati nella sua opera. La prima, in latino, incisa sulla cornice di uno specchio, è tratta dalla Prima lettera ai Corinzi (13,12): "Videmus nunc per speculum in aenigmate, tunc autem facie ad faciem" (103). Si riferisce alla conoscenza imperfetta che gli esseri umani hanno del presente poiché la conoscenza completa è possibile solo attraverso la comunione con Dio nell'altra vita. La seconda è il graffito "Shomér ma mi-llailah?" (51), un'espressione ebraica tratta da Isaia (21,11) che significa: "Sentinella, quanto resta della notte?".



© SBE

Fig. 1. Graffiti "Shomer ma mi-lailah?", vignetta n. 5, p. 51.

La citazione, riferita alla distruzione di Babilonia, va contestualizzata: "au plus fort de l'expérience éprouvante d'un siège, une interrogation retentit, adressée à la sentinelle de l'imminence qu'est le prophète et répercutée par elle [...]: la nuit est-elle le destin de nos vies, de notre monde et de notre histoire, ou nous achemine-t-elle vers la venue du jour?" (Guibal 421-22). L'interrogativo in ebraico è anche il titolo di una canzone di Francesco Guccini (1983) in cui lo spunto biblico permette di esprimere



un'angoscia esistenziale, giocando sull'opposizione tra luce e tenebre. La metafora della sentinella che veglia aspettando l'alba – utilizzata sia nel testo biblico che nella canzone – è un ulteriore collegamento alla realtà della fortezza.

La dicotomia giorno/notte è al centro del frammento poetico "Ognuno sta solo sul cuor della terra traf" (137), tratto dal breve componimento ermetico *Ed è subito sera* di Salvatore Quasimodo, inciso su una statua. Il poeta smantella le illusioni della giovinezza – ossia "l'irrilevanza della morte e l'idea di un tempo sufficientemente largo o dilatabile" (Baroni 29) – per ricordare l'inesorabile fuga del tempo e l'imminenza della morte. L'interruzione del verso nel bel mezzo della parola "trafitto" – nascosta dall'ombra – rende l'idea della brevità dell'esistenza che viene stroncata quasi all'improvviso.

Oltre alle citazioni già riportate, è possibile individuare i titoli e i nomi di alcuni autori sulle copertine dei libri disposti sugli scaffali o sui mobili nelle varie stanze. L'oggetto/libro non è solo un elemento decorativo casuale e va collegato al contesto in cui appare. Per esempio, nelle scene che hanno un legame con il passato, si trovano libri come *L'isola del tesoro*, *Pinocchio* e *Alice nel paese delle meraviglie* (64-110), mentre nella stanza dell'ormai vecchio e malato Drogo si scorgono i nomi di Schopenhauer e Gogol (159).

Ci sono anche riferimenti culturali di origine indiana: vicino a Taj – un personaggio barbuto, turbante in testa e *tilak* sulla fronte – spiccano i titoli di due opere fondamentali nel pensiero religioso induista, connesse tra di loro: *Mahābhārata*, la celeberrima epopea indiana, e *Bhagavadgītā*, che ne rappresenta uno dei capitoli più importanti (78). La scelta dell'episodio è significativa poiché *Bhagavadgītā* è un trattato sull'azione: "the Gita is an exhortation to duty and a stirring call to action. Krishna undertakes the task of persuading Arjuna to shake off inertia and perform his duty in a manly way" (Mathur 34). Il riferimento sembra beffarsi dello stato di inerzia in cui sono intrappolati tutti coloro che approdano alla fortezza Bastiani. A completare il quadro multilinguistico e multiculturale dei riferimenti è anche la traslitterazione del termine giapponese "*Nankurunaisa*" (48) – menzionato sulla copertina di un libro – che significa "il tempo aggiusta le cose", ricollegandosi alla tematica dello scorrere del tempo.

L'eterogeneità del fumetto – considerato "comme la preuve même de la fusion des arts" (Kondrat 462) – permette di far interagire al suo interno diversi media e forme artistiche. Il potenziale intermediatico viene pienamente sfruttato dagli autori del *Deserto dei Tartari* i quali usano "le système de citations médiatiques, en une complicité conceptuelle dont les ruptures et les stratifications esthétiques ouvrent d'autres voies à l'expérience" (Müller 113), sfruttando il potenziale visivo di pittura e cinema.

Il *graphic novel* rende omaggio alla pittura attraverso i dipinti che si possono vedere più o meno distintamente sullo sfondo delle vignette. Alcuni sono accomunati dal tema della guerra, spogliata da ogni retorica e colta nella sua squallida realtà. Lo attesta la miniatura del *Nada. Ello dirà* di Francisco de Goya (56) il quale fa parte della serie di dipinti *Los Desastres de la Guerra*. In un'altra tavola, è possibile scorgere una copia dell'acquerello *Napoleone a Sant'Elena* di Sandmann (77). Il ritratto evoca il declino



dell'imperatore, rappresentandolo durante l'esilio, da solo, mentre contempla il mare e l'orizzonte.



Fig. 2. Miniatura di *Nada. Ello dirà* di Francisco de Goya, vignetta n. 1, p. 56.



La stessa posa riflessiva si ritrova nella riproduzione del *Viandante sul mare di nebbia* di David Friedrich (95), il cui nome è segnato anche su una targa stradale (114). Il dipinto provoca frustrazione perché non si riesce a distinguere ciò che sta guardando l'anonimo personaggio, rappresentato di schiena in un ambiente ostile: "L'individu qui voyage n'est pas nécessairement bien équipé pour arpenter le chemin qu'il va parcourir. Métaphoriquement, ce voyage est celui de l'existence, que nous avons tous à traverser, sans savoir, par avance, de quoi il sera fait" (Belleville-Douelle). Come le sentinelle della fortezza, l'uomo scruta l'orizzonte alla ricerca di qualcosa che non può vedere a causa della nebbia. È sul bordo di un precipizio ma non riesce a scorgerlo.

Un altro dipinto ispirato alla mitologia greca mette in scena il re Priamo che bacia la mano di Achille (76). Si tratta di uno degli ultimi episodi dell'*Iliade* in cui il re di Troia supplica Achille di restituirgli il cadavere del figlio Ettore. I due personaggi piangono: Achille per Patroclo, Priamo per Ettore. Il lutto accomuna i due nemici, non più eroi ma uomini confrontati all'ineluttabilità della morte: "La supplication [...] brouille les repères établis, en générant un jeu complexe d'inversions et d'échanges des rôles entre [...] le vainqueur et le vaincu, la victime et le bourreau" (Gourmelen). La scena ricorda la drammatica condizione di tutti i soldati, a prescindere dallo schieramento di cui fanno parte.

Il quadro raffigurante il supplizio di Sisifo sembra invece prendersi gioco dei sogni di gloria dei militari della fortezza poiché "il n'est pas de punition plus terrible que le travail inutile et sans espoir" (Camus 109). Sisifo è in effetti l'eroe dell'assurdo: la consapevolezza della propria condizione rende il mito tragico ma allo stesso tempo sublima la lotta che da vana diventa eroica (Camus 165).

Il *graphic novel* contiene anche numerosi richiami al genere pittorico della *vanitas*, attraverso la presenza di alcuni simboli della caducità della vita come il teschio e la candela spenta, oltre ai motivi temporali precedentemente menzionati dell'orologio e della clessidra.

Infine, la sfida visiva comporta un tacito invito a scovare i dettagli dissonanti la cui intrusione nello scenario può richiamare l'attenzione di un lettore poco incline ad identificare i riferimenti dotti. Si segnalano per esempio la scarpa da ginnastica abbandonata sul sentiero (15) oppure la falciatrice incappucciata in mezzo alle statue di un giardino pubblico (137). Ci sono anche delle illusioni ottiche e altri *visual tricks* che mobilitano l'accomodazione percettiva, utilizzando la steganografia, come nel caso del volto nascosto tra i rami degli alberi (118) oppure la figura spettrale che appare nel fumo emanato dalla candela (134). Questa dimensione ludica instaura una connivenza tra gli autori e il lettore ma invita soprattutto ad effettuare una rilettura dell'opera, motivata dalla ricerca di altri *Easter eggs*.

Il genere del fumetto presenta anche numerose affinità con il cinema. L'albo a fumetti è detto cinematografico quando gli autori "ne se privent pas de puiser dans leur mémoire cinématographique des éléments de mise en scène, des idées de cadrage ou d'éclairage, des ambiances voire des situations ou des personnages" (Groensteen *Bande*). *Il Deserto dei Tartari* è indubbiamente un albo cinematografico. Ricorrere alle



tecniche cinematografiche di montaggio e inquadratura facilita ancora di più la lettura del fumetto proponendo al lettore/spettatore un prodotto esteticamente vicino alla tridimensionalità filmica, il che permette di “ridurre sensibilmente il gap con il cinema” (Saitta 103). Il ricorso ripetuto a campi lunghi e lunghissimi nonché a primi e primissimi piani è sempre funzionale alla narrazione, che sia per fornire dettagli sull’ambientazione (21, 22), esaltare l’emozione di un personaggio (160) o semplicemente metterne in risalto i tratti distintivi ed aiutare il lettore a ricordarne la fisionomia (31, 119), oppure attirare l’attenzione sul passare del tempo attraverso i cambiamenti dell’aspetto fisico dei personaggi (capelli bianchi, barba, rughe).

L’uso ricorrente della tecnica del campo-controcampo ricrea l’effetto speculare, mentre le inquadrature dall’alto verso il basso e viceversa variano le prospettive e dinamizzano le sequenze. La soggettiva permette al lettore di identificarsi con la percezione visiva di chi guarda con l’uso di un mascherino-cannocchiale (17, 37, 82, 94), binocolo (128, 129, 155), acquario (10) – “rimandando in questo modo ai primi usi della soggettiva del cinema” (Saitta 87).

Le tecniche di montaggio – momento a momento o azione ad azione – permettono di rallentare o accelerare il ritmo, segnalando per esempio la lentezza o la velocità dell’andatura del cavallo (127, 138); far salire la tensione, come nella sequenza in cui Drogo scivola e cade nel vuoto prima di svegliarsi (101) e fotografare ogni piccola variazione di movimento, come nella sequenza in cui lascia cadere la lettera che annuncia la morte di sua madre (135), oppure in quella che inscena un corvo mentre spicca gradualmente il volo (149). L’attenzione al dettaglio si vede anche nelle sequenze con piani sempre più ravvicinati dello stesso soggetto, ma anche nei numerosi *zoom* su particolari e dettagli come il pennello da barba, il rasoio (80), o la goccia d’acqua nel secchio (107). Interessante anche la scelta di far morire Angustina fuori campo, riallacciandosi all’incubo di Drogo (100-01). Ciò permette non solo di aggirare i limiti del disegno nel rappresentare un episodio problematico (Sebastiani 94) ma permette anche di stimolare la fantasia del lettore attraverso il fenomeno della “case fantôme” ossia una vignetta virtuale interamente costruita dal lettore che lo porta a elaborare un ricordo simile all’allucinazione (Peeters in Mao).

Il legame con il cinema non si esaurisce nell’uso delle sue tecniche, che vengono trasferite sulla carta, ma si vede anche nei numerosi *clin d’œil* al genere *Western* come il paesaggio roccioso, il ruolo di primo ordine conferito ai cavalli oppure la presenza di rotolacampi. Il *background* di illustratore *Western* di Frisenda si riverbera in effetti sulle atmosfere disegnate (Sebastiani 96).

Non poteva mancare un omaggio al film di Valerio Zurlini (1976) conservando – oltre ai numerosi dettagli come i manichini, gli stemmi e le divise – anche i tratti di Vittorio Gassman per impersonare il personaggio del colonnello chiamato non più Fillmore ma Fillmore. Il volto perfettamente riconoscibile dell’attore appare in poche vignette (42, 78, 94), quasi come un cameo.



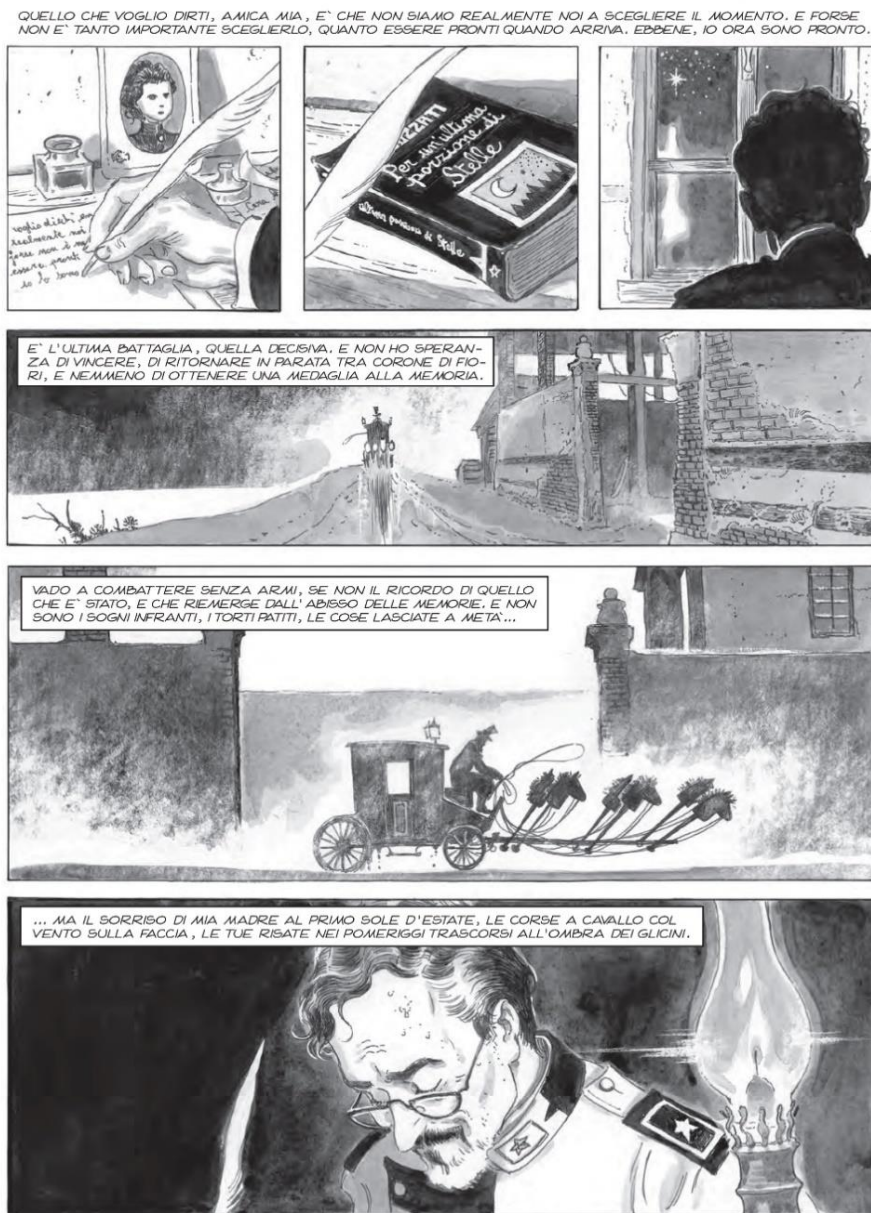
Fig. 3. Ritratto di Vittorio Gassman, vignetta n. 4, p. 42.

UN OMAGGIO A BUZZATI

Infine, l'adattamento è anche e soprattutto un omaggio a Dino Buzzati, il cui nome appare sulla copertina del libro che Giovanni legge sempre prima di dormire (159, 165). Il titolo *Per un'ultima porzione di stelle* è una citazione tratta dalla scena finale del *Deserto*



dei Tartari: "Facendosi forza, Giovanni raddrizza un po' il busto, si assesta con una mano il colletto dell'uniforme, dà ancora uno sguardo fuori della finestra, una brevissima occhiata, per l'ultima sua porzione di stelle. Poi nel buio, benché nessuno lo veda, sorride" (Buzzati *deserto* 202).



© SBE

Fig. 4. Citazione dal *Deserto dei Tartari*, visibile sulla copertina del libro, vignetta n. 2, p. 165.



Con questa *mise en abyme* – risultato di “un processus de duplication formelle hiérarchisée assorti d’un rapport de type contenant/contenu” (Letalleur-Sommer), la letteratura diventa autoriflessiva. La specularità crea un effetto dinamico, sconvolgendo la linearità della lettura: “Ainsi le miroir suggère la subrogation, l’inversion des rôles, l’observé observable observant dans un jeu de reflets permettant au regard de circuler” (Letalleur-Sommer). L’espedito ha anche un ruolo informativo poiché la *mise en abyme* prospettiva rischia di svelare il finale e, per evitarlo, “elle n’en dévoilera qu’un aspect, ou elle produira du “bruitage pour le masquer” (Bal 120). In questo caso, il riferimento – rivolto essenzialmente a coloro che hanno già letto il romanzo – viene presentato progressivamente in modo criptico: la citazione non è leggibile in tutte le vignette e viene sostituita dal simbolo della stella, sempre ben visibile sulla copertina del libro.

La dimensione celebrativa dell’adattamento si vede in altri riferimenti alla biografia e alla produzione artistica di Buzzati. Ad esempio, l’insegna *Dinuphis e Artueris* (11) rimanda all’amicizia tra Buzzati e Brambilla e alla loro passione per l’Antico Egitto al punto di ribattezzarsi con questi due nomi e di inventare un linguaggio geroglifico che sono gli unici a poter decifrare per poter comunicare segretamente (Viganò 145).

Invece la targa *Via Saterna* è un omaggio a *Poema a fumetti*, poiché è proprio in quella via che il narratore situa “la villa mystérieuse face à laquelle [...] se trouve la demeure d’Orfi” (Vignali 114). Ci sono anche numerosi riferimenti all’opera pittorica di Buzzati, come per esempio la divisa indossata dal manichino che ricorda la divisa vuota del dipinto *Il Deserto dei Tartari* (44), su cui appare il simbolo imperiale dell’aquila (recuperato dall’araldica nazi-fascista), che ricorre in molte vignette; il ritratto femminile a quattro occhi (152), che riprende un motivo caratteristico dell’artista come per esempio nei dipinti *Nella nebbia* (1966) e *Ritratto di Albertina* (1968) (Comar 81-95) e nel disegno della stessa Eura in *Poema a fumetti* (Buzzati *Poema* 49), o il fiacre annunciatore di morte con il suo misterioso cocchiere dal lungo cappello a cilindro (66, 100, 165) che riproduce un motivo ricorrente nelle illustrazioni di Buzzati (Buzzati *Poema* 151; Val Morel 79). L’uomo con la canna rappresentato su un quadro appeso a casa di Drogo riprende invece un dettaglio del disegno *L’uomo che si voltò* (1968) (Comar 196) riprodotto anche in *Poema a fumetti* (164), e la sagoma nera volante che appare in fondo al quadro appeso nella stanza del piccolo Giovanni è quella del Babau (64), come viene rappresentato in uno dei riquadri di *Poema a fumetti* (137).

Le citazioni ed i dettagli pittorici scelti rivelano la passione degli autori per Buzzati che ha dato origine al progetto del fumetto (Sebastiani 89), oltre ad essere rappresentativi del “Sistema Buzzati”⁴. Disseminando nel volume richiami alla sua produzione narrativa, fumettistica e pittorica, gli autori ne mettono in risalto la versatilità artistica.

⁴ L’espressione si rifà al titolo del volume *Sistema Buzzati. L’autore e le industrie culturali del Novecento*, curato da Giulio Iacoli e Isotta Piazza (Duetredue, 2004).



© SBE

Fig. 5. Ritratto femminile a quattro occhi, vignetta n. 2, p. 152.



CONCLUSIONE

La versione a fumetti del *Deserto dei Tartari* assorbe innumerevoli fonti e le trasforma integrandole ai codici estetici del genere. Al di là dei cambiamenti strutturali operati a livello di trama e dialoghi rispetto al romanzo originale, gli elementi visivi che arricchiscono l'opera sono funzionali alle tematiche trattate e permettono agli autori di sviluppare il loro progetto grafico in maniera organica. La retorica visiva dell'opera è coerente con l'universo di Dino Buzzati e permette una trasposizione efficace del romanzo.

Il fumetto si basa sul principio di una lettura interattiva che fa affidamento sulla perspicacia del lettore e ne sollecita la partecipazione attiva per identificare citazioni, simboli, immagini e giochi visivi, attingendo ad un repertorio immaginario condiviso. Grazie all'eterogeneità e al sincretismo dei riferimenti che contiene, il volume offre vari livelli di lettura che vanno dal superficiale al profondo e dal ludico al dotto. Il ricorso a lingue morte ed esotiche rende le citazioni criptiche e denota la volontà degli autori di non cedere alla facilità.

Il *graphic novel* diventa parte di un progetto di narrazione transmedia del romanzo di Buzzati: è allo stesso tempo un prodotto autonomo e complementare alle altre narrazioni dell'opera. La porosità delle frontiere del fumetto con gli altri media permette di riproporre un classico della letteratura in una veste attuale, rompendo con la linearità del racconto e instaurando con il lettore contemporaneo un rapporto immersivo ed interattivo. Il risultato è fruibile anche da parte di chi non ha mai letto l'originale ma resta innanzitutto un omaggio grafico ad un audace sperimentatore che ha contribuito in maniera fondamentale al successo della letteratura ibrida.

BIBLIOGRAFIA

- Bal, Mieke. "Mise en abyme et iconicité." *Littérature*, no. 29, 1978, pp. 116-128.
- Baroni, Giorgio. "Tempo: subito sera." *Italianistica. Rivista di letteratura italiana*, vol. 31, no. 2/3, Novecento letterario, Accademia Editoriale, 2002, pp. 29-34.
- Belleville-Douelle, Samuel. "Le Voyageur contemplant une mer de nuages." *L'Art en question*, 22 gen. 2023, <https://artenquestion.com/voyageur-contemplant-mer-nuages/>. Consultato il 7 ago. 2025.
- Brunon, Hervé. "L'insondable puits du passé ou les métamorphoses du labyrinthe." *Renaissance Studies in Honor of Joseph Connors*, no. 1, a cura di Machtelt Israëls, e Louis A. Waldman, The Harvard University Center for Italian Renaissance Studies, 2013, pp. 24-29.
- Buzzati, Dino. *Il Deserto dei Tartari*, Arnoldo Mondadori, 2017.
- . *I miracoli di Val Morel*, Arnoldo Mondadori, 2012.
- . *Poema a fumetti*, Arnoldo Mondadori, 2003.



Camus, Albert. *Le mythe de Sisyphe. Essai sur l'absurde* [1942]. Édition numérique, 2010.

Carbone, Annalisa. "Poema a fumetti di Dino Buzzati: montaggio e linguaggio massmediale." *Critica Letteraria*, vol. 4, no. 201, 2023, pp. 862-69.

Cerulo, Claudio, et. al. "'Sa soltanto quello che non è': un'ipotesi di mappatura di generi e pratiche di mercato del *graphic novel* italiano contemporaneo." *Aura. Rivista di Letteratura e Storia delle Idee*, no. 1, 2024, pp. 199-220.

Coglitore, Roberta. "Lo spazio dell'aldilà in *Poema a fumetti* di Dino Buzzati." *Between*, vol. VIII, no. 15, 2018, pp. 1-28.

Comar, Nicoletta. *Dino Buzzati. Catalogo dell'opera pittorica*. Edizioni della Laguna, 2006.

Contro, Gianmaria. "Il colore delle ombre." *Il Deserto dei Tartari*, [dall'omonimo romanzo di] Dino Buzzati, a cura di Michele Masiero, Sergio Bonelli Editore, 2024, pp.168-74.

Desset, Fabien. "La transtextualité et la transposition d'art comme outils d'étude de l'*ekphrasis*: l'exemple de Percy Bysshe Shelley." *Itinéraires*, 2014-2/2015, <http://journals.openedition.org/itineraires/2432>. Consultato il 7 ago. 2025.

Gourmelen, Laurent. "La supplication de Priam (Iliade, XXIV, 460-517)." *La supplication*, a cura di Luce Marchal-Albert et al., Presses universitaires de Rennes, 2015. <https://books.openedition.org/pur/53199?lang=fr>. Consultato il 7 ago. 2025.

Groensteen, Thierry. "Bande dessinée et cinéma: une histoire partagée." *Neuvième Art. Revue de La Cité internationale de la bande-dessinée et de l'image*, dic. 2018, <https://www.citebd.org/neuvieme-art/bande-dessinee-et-cinema-une-histoire-partagee>. Consultato il 7 ago. 2025.

---. "Jacques Tardi ou le parti pris de la continuité." *Cahiers de Narratologie*, no. 34, 2018, <http://journals.openedition.org/narratologie/8669>. Consultato il 7 ago. 2025.

Guibal, Francis. "'Veilleur, où en est la nuit ?' (Es 21, 11). Inquiétudes humaines et vigilance spirituelle." *Études théologiques et religieuses*, no. 4, vol. 87, 2012, pp. 421-22.

Issacharoff, Michael. "Signer l'ellipse ou le cercle et son double." *Littérature*, dic. 1992, no. 88, pp. 15-22.

Kondrat, Marie. "Compte-rendu: Évelyne Deprêtre et German A. Duarte (dirs), *Transmédialité, bande dessinée et adaptation*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, coll. Graphèmes, 2019, 312 pages." *Questions de communication*, 2020/1, no. 37, pp. 461-63, <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/23057>. Consultato il 7 ago. 2025.

Letalleur-Sommer, Séverine. "La mise en abyme." *Comprendre la mise en abyme*, a cura di Tonia Raus, e Gian Maria Tore, Presses universitaires de Rennes, 2019, <https://books.openedition.org/pur/180336?lang=fr>. Consultato il 7 ago. 2025.



Limat-Letellier, Nathalie. "Historique du concept d'intertextualité." *L'intertextualité*, a cura di Marie Miguët-Ollagnier, e Nathalie Limat-Letellier, Presses universitaires de Franche-Comté, 1998, pp. 17-64.

Malosso, Stefano. "Ritorno alla fortezza Bastiani. Quando Mondadori pubblicò *Il deserto dei Tartari* di Dino Buzzati." *Limina Rivista*, 28. Apr. 2022,

<https://www.liminarivista.it/comma-22/ritorno-alla-fortezza-bastiani-quando-mondadori-pubblico-il-deserto-dei-tartari-di-dino-buzzati/>. Consultato il 7 ago. 2025.

Mao, Catherine. "Matérialité et enjeux de (non)reconnaissance dans la bande dessinée." *Motifs*, no. 2, 2017, <https://motifs.pergola-publications.fr/index.php?id=376>. Consultato il 7 ago. 2025.

Masiero, Michele. "Una trappola irresistibile." *Il Deserto dei Tartari*, [dall'omonimo romanzo di] Dino Buzzati, a cura di Michele Masiero, Sergio Bonelli Editore, 2024, pp. 3-4.

Mathur, D. C. "The Concept of Action in the Bhagvad-Gita." *Philosophy and Phenomenological Research*, vol. 35, no. 1, 1974, pp. 34-45.

Medda, Michele e Frisenda, Pasquale. *Il Deserto dei Tartari*, [dall'omonimo romanzo di] Dino Buzzati, a cura di Michele Masiero, Sergio Bonelli Editore, 2024.

Müller, Jürgen E. "L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire: perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision." *Cinemas. Revue d'études cinématographiques*, vol. 10, no. 2-3, 2000, pp. 105-34.

Ohrmer, Lorenz. Recensione a *Transmédialité, bande dessinée & adaptation*, a cura di Évelyne Deprêtre, e German A. Duarte, Presses universitaires Blaise Pascal, coll. Graphèmes, 2019. *La Brèche – Lectures. Recensions d'ouvrages de recherche en bande dessinée*, 18 nov. 2021, <https://brechebiblio.hypotheses.org/1574>. Consultato il 7 Ago. 2025.

Évelyne Deprêtre, e German A. Duarte, a cura di. *Transmédialité, bande dessinée & adaptation*, Presses universitaires Blaise Pascal, coll. Graphèmes, 2019.

Pastoureau, Michel. *L'étoffe du diable. Une histoire des rayures et des tissus rayés*. Éditions du Seuil, 1991.

Robert, Pascal, "La bande dessinée, une subversion sémiotique des supports de l'intermédialité?" *Communication & langages*, 2014/4, no. 182, 2024, pp. 45-59.

Saitta, Giuseppe. "Tra cinema e fumetto: due usi del montaggio." *Enthymema*, XIII, 2015, pp. 75-107.

Sarullo, Giulia. "Iconografia del labirinto. Origine e diffusione di un simbolo tra passato e futuro." *TraPassato(e)Futuro*, no. 1, 2017, pp. 82-136.

Sebastiani, Alberto. "Adattare *Il deserto dei Tartari* a fumetti. Intervista a Michele Medda." *Studi buzzatiani: Rivista del Centro Studi Buzzati*, XXIX, Fabrizio Serra Editore, 2024, pp. 85-97.

Sengissen, Françoise. *La part intangible. Narrer par la couleur dans l'album de bande dessinée: une approche contemporaine par le métier de coloriste*, Mémoire de Master 2, Université de Toulouse, 2023.

Toscani, Sergio. "Introduzione." Dino Buzzati, *Poema a fumetti*, Arnoldo Mondadori, 2003, pp. 5-12.



Ulu, Ceren, e Mustafa Kurt. "A research on the graphic novel adaptation of William Shakespeare's *Macbeth* in terms of intersemiotic translation and rewriting." *ASOS Journal. The Journal of Academic Social Science*, anno 6, no. 72, 2018, pp. 480–504.

Viganò, Lorenzo. "'...quell'odiosa e maledetta scuola che leva tutta la libertà'. Dino Buzzati al Liceo Parini." *Quaderni del Liceo Parini*, vol. 1, Mimesis Edizioni, 2024.

Vignali, Cristina. "De *Poème-bulles* à *Orfi aux enfers*: ennoblissement et clarification de *Poema a fumetti* de Dino Buzzati." *Équivalences*, anno 48, no. 1-2, 2021, pp. 109-120.

Nadia Tebbini è docente di Lingua e Letteratura Italiana presso l'Institut Supérieur des Sciences Humaines de Tunis (Université de Tunis El Manar). È membro associato del laboratorio di ricerca C.H.E.R. Culture et Histoire dans l'Espace Roman (Faculté des Lettres, Université de Strasbourg). Ha insegnato presso l'Université de la Manouba e l'Université de Carthage. Ha collaborato con l'Istituto Italiano di Cultura di Tunisi per l'organizzazione di eventi culturali, conferenze e corsi di lingua. Ha conseguito un dottorato in Letteratura Italiana Contemporanea presso l'Université de la Manouba. Nel 2016 ha vinto il Premio Internazionale "Per conoscere Dino Buzzati" nella categoria Studi Internazionali. Ha partecipato a convegni internazionali in Tunisia e all'estero ed ha pubblicato vari articoli su riviste tunisine ed europee. I suoi lavori di ricerca toccano diversi argomenti: studi comparati, letteratura e civiltà nord-africane, zoopoetica. Nell'ambito delle sue ricerche post-dottorali, si interessa alla traduzione e alla traduttologia.

<https://orcid.org/0000-0002-3183-6068>

nadia.tebbini@issht.utm.tn

Tebbini, Nadia. "Il Deserto dei Tartari: un romanzo a fumetti." *Altre Modernità*, n. 34, *La letteratura di successo nell'Italia del XXI secolo*, Novembre 2025, pp. 197-215. ISSN 2035-7680. Disponibile all'indirizzo: <<https://riviste.unimi.it/index.php/AMonline/article/view/30181/24951>>.

Ricevuto: 14/02/2025 Approvato: 26/03/2025

DOI: <https://doi.org/10.54103/2035-7680/30181>

ROR: <https://ror.org/029cgt552>

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>