

# LA SCENA FINZIONALE DELLA STORIA. *MAUS* DI ART SPIEGELMAN

*Daniele Quadrio*<sup>1</sup>

## 1. NARRARE PER IMMAGINI: DUE PUNTI DI VISTA AUTOBIOGRAFICI

*Maus*, di Art Spiegelman, esce nel 1981, determinando una vera frattura nell'immaginario collettivo del fumetto americano: alle vicende dei supereroi e delle commedie umoristiche, *Maus* sostituisce la narrazione dell'esperienza drammatica dell'Olocausto<sup>2</sup>. E lo fa adottando la forma e gli stilemi dei fumetti underground newyorchesi degli anni Settanta, con un esito innovativo proprio sul piano del linguaggio e dello statuto di genere. *Maus* rappresenta non solo un caso di graphic novel in cui il punto di vista della voce narrante interagisce in maniera semanticamente rilevante con le immagini, ma è anche il luogo entro cui una pluralità di punti di vista coesiste in un medesimo testo, dando luogo a una narrazione che assume la fisionomia del romanzo<sup>3</sup>. La vicenda racconta la storia di un ebreo americano, Artie, figlio di una coppia di polacchi sopravvissuti alla deportazione ad Auschwitz, durante il periodo nazista, e emigrati in America alla fine della guerra. Inizialmente il punto di vista dominante è quello di Artie, nomignolo affibbiato dal padre, ad Art Spiegelman, l'autore:<sup>4</sup> il narratore conduce il discorso in prima persona e un fondamento autobiografico sorregge e guida la vicenda<sup>5</sup>. Il genere autobiografico assume, nell'ambito della letteratura a fumetti, una connotazione simbolica particolare, poiché è diventato, nel corso degli anni, un archetipo della transizione dagli albi a fumetti in serie a una forma espressiva in grado di restituire una visione originale della realtà<sup>6</sup>. Il narratore acquista, in questo senso, un valore testimoniale

---

<sup>1</sup>Università degli Studi di Milano; <https://ror.org/00wjc7c48>

<sup>2</sup> Edizione di riferimento: Art Spiegelman, *Maus*, Einaudi, Torino 2010.

<sup>3</sup> Nonostante la natura polisemica del graphic novel, è possibile affermare che la forma narrativa di questo genere di opere deriva in massima parte dalla componente visuale della pagina, e che il testo verbale, per quanto contribuisca a veicolare un contenuto, non sovrasta mai la costruzione della storia che le immagini conducono.

<sup>4</sup> La questione riguardante la voce narrante di un graphic novel risulta particolarmente problematica a causa della natura iconica di questa forma espressiva; il linguaggio visuale, diversamente da quello verbale, non permette una sistematicità nell'analisi della figura del narratore. Se nelle forme di letteratura tradizionale il narratore costituisce una figura chiave per qualsiasi analisi narratologica, nei graphic novel la sua stessa presenza è questione dibattuta; similmente a quanto avviene in altri medium che conducono la narrazione in virtù delle immagini.

<sup>5</sup> Cfr. per un discorso specifico sul graphic novel: Mikkonen (2011); Horstkotte, Pedri (2011); Groensteen (2014). Alcune categorie che appartengono tipicamente alla narratologia possono comunque essere usate anche per questo genere e, in particolare, per i diversi livelli delle voci. A questo proposito, cfr. Chatman (1987).

<sup>6</sup> Per un'introduzione riguardo alla forma e alla poetica del graphic novel, cfr. Baetens (2015).

della tragedia dell'Olocausto, e l'idea probabilmente più innovativa di Spiegelman consiste proprio nel mettere in scena una pluralità di voci narranti, conferendo al graphic novel un carattere polifonico. Lo sviluppo della narrazione è costruito sul cronotopo dell'incontro (Bachtin, 1979): in una dimensione metanarrativa, Artie è mosso dalla volontà di scrivere un fumetto incentrato sulla deportazione del padre nei campi di sterminio, compie innumerevoli visite alla casa paterna e intrattiene con lui colloqui riguardanti la permanenza di Vladek in Polonia, negli anni dell'ascesa del regime nazista e, successivamente, della Seconda Guerra Mondiale. I monologhi di Vladek sono discorsi riportati: un'analessi conduce ogni volta il lettore di parole e immagini a indagare sulla vita del padre di Art attraverso la rappresentazione della sua storia, ambientata in un paesino polacco di provincia nel 1935. Vladek assume il ruolo di protagonista e di narratore degli eventi che lo vedono coinvolto: il punto di vista non appartiene più solo ad Artie, ma coesistono due diverse voci narranti, entrambe intente a narrare la propria vicenda autobiografica in prima persona<sup>7</sup>. Un narratore al presente cede la parola al personaggio che diventa narratore nel passato.

Una strategia narrativa intricata dà forma alla storia, a cui corrispondono sequenze di immagini che dialogano con la voce diretta dei personaggi. Sul piano del rapporto temporale, si incrociano e si sovrappongono due livelli: Vladek narra la sua esperienza ad Auschwitz a distanza di molti anni dalla fine della sua prigionia, mentre la travagliata avventura di Art Spiegelman si svolge in maniera del tutto simile a una forma quasi diaristica, che tematizza il percorso stesso di raccolta del materiale e il processo di scrittura, nel momento in cui il lettore guarda e legge la vicenda. Le due modalità, sincronica e diacronica, conferiscono alla narrazione una connotazione paradossale: almeno nella prima parte, i toni solenni della tragedia creano il contesto e la cornice di una moltitudine di scene in cui a prevalere è una dimensione quotidiana, connotata di ironia, cinismo e affetto. Il passato di Vladek, infatti, non assume valore esemplare, ma è rappresentato come un ritratto di un comune essere umano, intento a costruire per sé e per la sua famiglia una vita agiata, ma costretto a misurarsi con il dramma della storia. Il personaggio di Vladek non presenta i tratti tipici dell'eroe: avido, competitivo e cinico, il padre di Art sembra quasi subire una costante dissacrazione, non solo evidente da quanto emerge nel tempo presente dei colloqui, ma anche dal resoconto delle azioni che ha compiuto in Polonia. La connotazione cronotopica dell'incontro non rappresenta soltanto un escamotage narrativo, ma permette una maggiore comprensione e introspezione psicologica dei caratteri dei due narratori, delle loro debolezze e dei dissapori che animano un rapporto estremamente conflittuale.

Un episodio in particolare emerge, tra gli altri, come notevolmente significativo, poiché non solo illumina il rapporto tra Vladek e Art, ma determina una modalità narrativa profondamente diversa rispetto al resto del graphic novel. Questa scena riguarda il suicidio della madre di Artie: all'interno di *Maus* è contenuta una riproduzione di un fumetto che lo stesso Spiegelman aveva disegnato in gioventù per affrontare il lutto della madre e i sensi di colpa che ne derivarono. L'estetica del testo e la struttura delle pagine sono sensibilmente differenti rispetto all'insieme della narrazione: i personaggi sono rappresentati come esseri umani in carne e ossa, e non con fattezze animali; inoltre lo stile

---

<sup>7</sup> Staub (1995: p. 34) sostiene che una delle dimensioni fondamentali dell'opera è quella di voler rappresentare graficamente una forma di "oral narrative".

grafico risulta inequivocabilmente specifico e anomalo: viene rievocato un lavoro precedente del medesimo autore, *Prigioniero sul pianeta inferno*, pubblicato presso riviste indipendenti americane negli anni '70. La dimensione oggettuale di questo fumetto interno all'opera è rappresentata materialmente e simbolicamente dalla presenza di una mano intenta a maneggiare l'albo nella prima pagina in cui esso compare: una raffigurazione che assume valore documentaristico, dunque, una riproduzione vera e propria di un oggetto appartenente a un recente passato; il punto è che tale prospettiva viene integrata e manipolata per ottenere un effetto dialogico, interno alla diegesi, con la storia entro la quale è essa stessa inclusa.

Ma i livelli si intersecano ulteriormente. La voce narrante di *Prigioniero sul pianeta inferno*<sup>8</sup>, infatti, corrisponde a sua volta a quella di Art Spiegelman, poiché l'opera si configura anch'essa come autobiografica, anche se la dimensione temporale della narrazione non coincide con i colloqui tra Artie e suo padre, ma li precede. L'intento dell'autore sembra essere quello di raccontare un episodio del passato comune di Art e Vladek mediante una testimonianza dal carattere documentaristico, scegliendo però, per farlo, un'opera di finzione narrata in prima persona da uno dei due personaggi coinvolti: il lettore è indotto, in questo senso, ad assumere il punto di vista di Artie e a esperire la tragedia della perdita della madre e delle reazioni emotive incontrollate del padre in seguito al suicidio. Tuttavia, le vicende narrate in questo peculiare segmento narrativo non edulcorano affatto la figura del protagonista rispetto alla tragedia: il fumetto termina con un atto d'accusa da parte dello stesso Spiegelman rivolto alla madre per averlo condannato togliendosi la vita, denunciando così la meschinità del narratore. La narrazione in questo episodio oscilla costantemente tra due poli: da un lato, la volontà di rappresentare il suicidio della madre, senza risparmiare o sciogliere Art e Vladek dai propri sensi di colpa, dall'altro il desiderio di elaborare la vicenda accaduta, in virtù di una pratica letteraria intesa come riflessione sugli eventi passati; l'esito narrativo conduce all'intreccio di una molteplicità di istanze in una narrazione coerente. L'oggetto che innesta il processo del ricordo non rappresenta unicamente un pretesto per rievocare un trauma del passato, ma dà luogo anch'esso a una vicenda autonoma, vincolata alla dimensione materiale di albo a fumetti.

## 2. VOCI DI TOPI AL MASSACRO: UNA METAFORA ZOOLOGICA

La variazione dei tratti fisiognomici dei personaggi nelle pagine dedicate a *Prigioniero sul pianeta inferno* crea un effetto di straniamento nel lettore: la fisionomia di tutte le figure presenti nella storia, in particolar modo dei loro volti, riveste un ruolo centrale in *Maus*, al punto di diventare un carattere distintivo che è entrato nell'immaginario collettivo. Le sembianze umane vengono sostituite dal disegno di Spiegelman con tratti animaleschi: gli ebrei assumono la forma di topi, i tedeschi di gatti, i polacchi di maiali; ad altre nazionalità corrispondono ulteriori specie, ma la portata simbolica di queste ultime non appare così rilevante, come invece avviene per i primi tre gruppi. Il ricorso a una metafora grafica di natura zoologica, infatti, implica un'associazione immediata tra gli individui di un determinato gruppo e le caratteristiche che la specie animale assume quando riferita a un essere umano nell'immaginario collettivo: l'impotenza dei topi, l'istinto predatorio dei

---

<sup>8</sup> A causa della natura dell'opera non è stato possibile individuare un'edizione di riferimento che non sia quella contenuta all'interno di *Maus*.

gatti e la meschinità dei maiali. L'esito più evidente che emerge da questa operazione comporta una perdita di individualità del singolo, relegato a un gruppo morfologicamente escluso da qualsiasi possibile contatto con altre popolazioni; ogni personaggio acquista rilievo all'interno della trama, non in virtù di una connotazione individuale, ma grazie all'appartenenza a un insieme omogeneo. Le specie animali diventano così strutture simboliche paradigmatiche delle divisioni dell'umanità intera, secondo un sistema che attribuisce a ciascuno una somma di qualità stereotipiche, immediatamente riconoscibili dallo spettatore, in quanto parti imprescindibili di un immaginario collettivo.

L'omologazione fisiognomica dei personaggi, inoltre, conferisce una maggiore importanza a tutti gli altri elementi presenti nello spazio diegetico dell'immagine; i panels di *Maus* sono caratterizzati da una rappresentazione molto dettagliata degli ambienti, quasi saturi, che però ne fa emergere in modo chiaro e definito le componenti, nonostante l'accumulo di segni che occupano la pagina. Dal punto di vista narrativo, questa scelta da parte dell'autore conferisce una notevole importanza alla connotazione spaziale della scena (Orban, 2007): poiché le figure animali antropomorfe presentano il medesimo schema grafico, l'ambiente che li circonda si impone allo sguardo del lettore in misura equiparabile a quella degli altri personaggi. La casa di Vladek rappresenta lo spazio dove avvengono i colloqui tra Artie e suo padre, ma non svolge soltanto una funzione contestuale: è il luogo dell'infanzia di Art, e il ritorno a esso individua metaforicamente l'inizio del viaggio del protagonista attraverso le esperienze passate del padre e, di riflesso, anche le sue. La casa e la dimensione del ricordo a essa associata costituiscono un topos letterario celebre e ampiamente studiato; è possibile notare dunque come nella letteratura a fumetti si verificano fenomeni analoghi, resi mediante una modalità visuale piuttosto che verbale.

Il luogo che riveste il ruolo di maggiore importanza nella storia è sicuramente il campo di concentramento di Auschwitz, in cui è ambientata la seconda parte dell'opera, *E qui sono cominciati i miei guai*. La rappresentazione del campo è investita da un valore cronotopico specifico, poiché il racconto autobiografico del padre si svolge in un luogo caricato di una particolare portata simbolica nella cultura occidentale; lo spazio comunemente associato al genocidio del popolo ebraico diventa teatro delle vicende di Vladek, la cui voce narrante conduce lo spettatore attraverso la brutalità di quella tragedia. La raffigurazione di Auschwitz operata da Spiegelman, fondata sulla testimonianza diretta di Vladek, non riduce affatto la portata drammatica di quegli eventi, ma anzi descrive l'orrore della vicenda, includendola in un universo ironico e parodico che contribuisce così a generare un effetto di choc ancora più profondo nel lettore.

Il campo di concentramento rappresenta inoltre l'archetipo dello spazio in cui l'individuo viene privato della sua identità in quanto tale, ovvero un ambiente polifonico dove le voci dei detenuti si mischiano, confondendosi l'una con l'altra senza possibilità di riconoscimento. Oltre all'omologazione delle varie figure che popolano la scena, rendendole indistinguibili se non per il vestiario, il sistema delle maschere animali in *Maus* produce un altro importante effetto: l'attenzione del lettore è rivolta verso la voce dei personaggi, e la pratica discorsiva di ciascuno si trasforma in un principio di riconoscimento. Nonostante la similarità fisiognomica, i protagonisti di *Maus* appaiono tutt'altro che monodimensionali: con il procedere delle vicende narrate, la vita interiore dei protagonisti assume contorni sempre più chiari e definiti; molto spazio viene dedicato,

infatti, non solo alla sfera degli affetti di Art e Vladek, ma anche alla spiegazione delle motivazioni che hanno mosso diversi individui a comportarsi in un determinato modo in quegli anni, drammatici per l'Europa, tra il 1935 e il 1945. La raffigurazione animale stereotipica dei personaggi dell'opera, dunque, rappresenta soltanto il punto di partenza, una caratterizzazione iniziale che determina l'appartenenza sociale a un gruppo specifico in un mondo in cui i rapporti tra gli individui sono dominati da logiche di razza e di nazionalità che non possono mutare, e che collocano l'individuo in una posizione prestabilita, senza possibilità di abbandonarla. In questo contesto solo le voci permettono il riconoscimento della persona, così come, all'interno della narrazione, i personaggi vengono identificati attraverso il linguaggio; l'alternanza delle voci narranti conferisce all'opera un carattere polifonico, ma anche la possibilità di varcare le soglie rappresentate dalle maschere animali per compiere un'indagine sulla psicologia dei personaggi che abitano il racconto, sui loro affetti e sulle loro motivazioni in quanto esseri umani.

La modalità dialogica diventa, a questo punto, il principale veicolo della narrazione; la dimensione del linguaggio verbale in *Maus* assume un'importanza assimilabile a quella della rappresentazione grafica: il racconto di Vladek si trasforma nella narrazione per immagini della sua esperienza negli anni della Germania nazista, dando luogo a un parallelismo tra la dimensione linguistica del ricordo, e del dialogo, e quella visuale, in cui la voce narrante del protagonista si dissolve per lasciare il posto alla voce del padre, attraverso il disegno. Le strutture preposte alla rappresentazione del dialogo nel graphic novel, gli speech balloons, in quest'opera vengono enfatizzati a tal punto che, invece di sostituire mediante un sistema di segni le parole pronunciate dai personaggi, creano l'effetto di una presenza uditiva (Orban, 2007) che si oppone alle maschere animali, interpellando direttamente lo spettatore, attraverso la pluralità delle voci.

### 3. TESTIMONIANZA E FINZIONE: IL RACCONTO PER IMMAGINI DELL'OLOCAUSTO

Sul piano dell'invenzione, la trasposizione in un universo finzionale dell'esperienza di Vladek ad Auschwitz comporta una serie di problematiche legate alla rappresentazione di una simile tragedia: la storia raccontata in *Maus*, per quanto fedele agli eventi storici, tradisce necessariamente la realtà dei fatti; la legittimità di questo genere di narrazione è un tema che ha avuto un ampio dibattito nel secolo scorso e ha investito qualunque forma espressiva che non si limitasse a un resoconto documentaristico di ciò che è accaduto. Questo argomento necessiterebbe ovviamente di una trattazione a sé stante, ma emerge una questione di notevole interesse sia per quanto riguarda le potenzialità narrative e tematiche del graphic novel sia per il caso specifico di *Maus*.

Un carattere fondamentale dei campi di sterminio nazisti consisteva nell'essere totalmente celati alla popolazione: l'ignoranza rispetto a quello che avveniva in quei luoghi costituiva una condizione fondamentale del progetto di genocidio del popolo ebraico; in questo senso la struttura di *Maus* acquista un particolare significato, poiché ricostruisce in forma narrativa eventi che possono essere comunicati e tramandati solo attraverso i racconti di coloro che li hanno vissuti, dando luogo a un rapporto dialogico tra il contenuto finzionale e le fotografie ritraenti i familiari di Spiegelman.

Emerge una dimensione intermediale (Fusillo, 2015) dell'opera, che pone lo spettatore di fronte a una serie di interrogativi riguardo a questa particolare scelta stilistica: l'autore sembra infatti voler rappresentare il proprio nucleo familiare sottraendolo, almeno una

volta, alle maschere dei topi che li caratterizza all'interno dello spazio narrativo. Il lettore può dunque osservare il volto reale di Anya, la madre Spiegelman, suicidatasi nel 1968, di Richieu, il fratello mai conosciuto dall'autore, avvelenato dalla sua tutrice perché non venisse catturato dai soldati nazisti, e di Vladek, la cui morte sancisce la fine del racconto del graphic novel. I ritratti fotografici ricostruiscono così un'unità familiare ideale, spezzata dalla tragedia dell'Olocausto, declinata in forma narrativa. L'autore rivela i veri volti dei sopravvissuti, e così delinea un percorso che unisce simbolicamente i lutti della sua famiglia; nello spazio del rapporto tra parole e immagini, individua una radice comune nell'esperienza vissuta nei campi di concentramento di Auschwitz, intrecciando i drammi personali e quelli storici in un'unità narrativa coerente. L'universo rappresentato in *Maus* assume dunque una funzione di disvelamento della realtà storica attraverso due modalità, finzionale e documentaristica, che dialogano e accrescono il valore simbolico dell'opera e contestualmente il radicamento della trama in una vicenda reale (Ryan, 2018). Il bianco e nero delle fotografie, inoltre, crea un effetto di omogeneità con la tonalità cromatica adottata dall'autore: una scelta stilistica e formale che suggerisce ulteriormente una soluzione di continuità tra il valore di testimonianza storica e le logiche diegetiche del racconto.

La modalità referenziale del discorso storico emerge in *Maus* grazie alle clausole di verità imposte dal narratore, in quanto coinvolto in prima persona nel dramma dei campi di sterminio: il racconto memorialistico di Vladek chiede allo spettatore di essere creduto e considerato come la testimonianza di un'esperienza vissuta; la scelta adottata dall'altra voce narrante, Artie, di eclissarsi nella dimensione del ricordo sembra voler operare una disintermediazione per lasciare che il lettore venga coinvolto nella vicenda, riconoscendone il carattere di verità. Da questo punto di vista, la narrazione per immagini e la costruzione stessa dell'intreccio assumono un ruolo di disvelamento degli orrori di Auschwitz sul piano della realtà storica e contemporaneamente raccontano, nello spazio interno alla diegesi, le vite dei personaggi che hanno esperito quegli eventi<sup>9</sup>. Parole e immagini sono parimenti solidali nel tentativo di ricreare, nella maniera più adeguata possibile, il dramma dei campi dei sterminio; la tragedia di Auschwitz risulta infatti parimenti indicibile e irrapresentabile: da una parte, oltrepassare il confine di ciò che può essere immaginabile per l'essere umano sembra un'operazione che implica l'impossibilità di coglierne la complessità nella sua interezza, dall'altra *Maus* testimonia la necessità di provare a rendere visibile, anche solo in minima parte, la brutalità taciuta di quei fatti tragici. Una responsabilità che lo stesso Spiegelman rende esplicita, dedicando alcuni panels ai dubbi e alle incertezze riguardo alla possibilità di riuscire a portare a termine il graphic novel: "la realtà è troppo complessa per un fumetto...c'è troppo da tralasciare o distorcere" (Spiegelman, 2010: p.172).

Le motivazioni sottese a quest'affermazione di Spiegelman riguardano non solo l'elaborazione in forma narrativa della prigionia nei campi di sterminio, ma anche la possibilità stessa di descrivere Auschwitz, esclusivamente da un punto di vista diverso dal proprio. Spiegelman appartiene alla generazione dei figli di coloro che sono stati deportati nei campi di sterminio; l'eco della tragedia dell'Olocausto non si è esaurita dopo il 1945, ma ha segnato irrimediabilmente l'esistenza della progenie dei superstiti: le fotografie

---

<sup>9</sup> Relativamente al potere delle immagini e al loro valore testimoniale, cfr. l'importante lavoro di Didi-Huberman (2005).

presenti in *Maus*, ricomponendo il nucleo familiare degli Spiegelman, fungono da oggetti memorativi. I volti di Anya, Vladek e Richieu rappresentano simbolicamente gli effetti di quella tragedia, e la morte che ne è derivata, in una dimensione temporale estesa, molto più ampia del periodo di dominazione nazista in Polonia. Sull'autore, mediante la sua opera, ricade dunque il peso del ruolo di testimone della tragedia storica, laddove quest'ultima si intreccia inevitabilmente al racconto del dramma che lo riguarda in prima persona: pur essendo l'unico componente della sua famiglia a non aver assistito agli eventi, il suo punto di vista acquista un particolare significato in virtù della trasmissione del trauma attraverso i racconti dei genitori.

Marianne Hirsch ha coniato il termine di "Postmemory" (Hirsch, 2012) per indicare quelle opere autobiografiche di natura finzionale e non documentaristica che rileggono le vicende personali dell'autore alla luce dell'eredità storica derivata dai rapporti di parentela con coloro che sono stati deportati nei campi di sterminio. Apparentemente un ossimoro, la dimensione di finzionalità entra nel racconto autobiografico, mettendo in gioco la coesistenza di entrambe le modalità; come per l'autofiction, la narrazione di sé si svolge sotto il segno della finzione<sup>10</sup>. D'altra parte, la *postmemory* indica l'elaborazione, attraverso opere finzionali, del rapporto culturale e personale che lega la generazione successiva a quella che ha vissuto la tragedia dello sterminio nazista; la memoria del singolo individuo assume dunque una connotazione collettiva in quanto si intreccia con una storia comune e familiare che coinvolge una pluralità di individui, accomunati da un portato storico determinante e opprimente.

Dalla dialettica tra ricostruzione storica e narrazione finzionale, *Maus* sembra poter estendere così il suo raggio d'azione. Il graphic novel non si limita alla componente grafica e visuale della letteratura a fumetti, ma investe la dimensione culturale dell'oggetto nella sua interezza e ne rileva anche la natura di dispositivo espressivo in grado di veicolare posizioni ideologiche e culturali definite al pari di altri media.

#### **RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI:**

- Amiel V. (2006), *Estetica del montaggio*, Lindau, Torino.  
Bachtin M. (1979), *Estetica e romanzo*, Einaudi, Torino.  
Baetens J, Frey H. (2015), *The graphic novel an introduction*, Cambridge University Press, Cambridge.  
Barbieri D. (2018), *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano.  
Barbieri D. (2017), *Semiotica del fumetto*, Carocci, Roma.  
Brandigi E. (2013), *L'archeologia del graphic novel. Il romanzo al naturale e l'effetto Toppfeler*, Firenze University Press, Firenze.  
Calabrese S., Zagaglia E. (2017), *Che cos'è il graphic novel*, Carocci, Roma.  
Castellana R. (2021) (a cura di), *Fiction e non fiction. Storia, teorie e forme*, Carocci, Roma.

---

<sup>10</sup> Cfr. sul tema del rapporto tra finzione e autobiografia, tra mondo finzionale e non finzionale: Lavocat (2021); Castellana (2021).

- Chatman S. (1987), *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Pratiche, Parma.
- Cohn N. (2013), *The visual language of comics. Introduction to the structure and cognition of sequential images*, Bloomsbury, London.
- Cohn N., (2019) “Visual narrative comprehension: Universal or not?”, in *Springer Nature*.
- Didi-Huberman G. (2005), *Immagini malgrado tutto*, Raffaello Cortina, Milano.
- Doherty T. (1996), “Art Spiegelman’s Maus: graphic art and the Holocaust”, in *American Literature*, Vol. 68, No. 1.
- Eisner W. (1985), *Comics and sequential art*, Poorhouse press, Tamarac.
- Fusillo M. (2015), “Intermedialità”, in *Enciclopedia Treccani*, nona appendice, Roma: Istituto dell’Enciclopedia italiana, pp. 703-706.
- Groensteen T. (2014), *Comics and narration*, University press of Mississippi, Jackson.
- Groensteen T. (2007), *The system of comics*, University press of Mississippi, Jackson.
- Hirsch M. (2012), *The generation of postmemory. Writing and visual culture after the Holocaust*. Columbia university press, New York.
- Horstkotte S., Pedri N. (2011), “Focalization in graphic narrative”, in *Narrative*, Vol. 19, No. 3, pp. 330-357.
- Kukkonen K. (2013), *Studying comics and graphic novels*, John Wiley & Sons, New York.
- Lavocat F. (2021), *Fatto e finzione. Per una nuova frontiera*, Del Vecchio, Napoli.
- McCloud S. (2018), *Capire, fare e reinventare il fumetto*, Bao Publishing, Milano.
- Mikkonen K. (2011), “Graphic narratives as a challenge to transmedial narratology: the question of focalization”, in *Amerikastudien/ American studies*, Vol. 56, No 4, pp. 637-652.
- Orban K. (2007), “Trauma and visuality: Art Spiegelman’s Maus and In the shadow of no towers”, in *Representations*, Vol. 97.
- Piotti M. (2012), “Tra la Toscana e il West: immagini di lingua nei fumetti Bonelli”, in Bonomi I., Clerici L (a cura di) *Parole & immagini: tra arte e comunicazione*, novembre 2012.
- Ricoeur P. (2003), *La memoria, la storia, l’oblio*, Raffaello Cortina, Milano.
- Ryan M. L. (2018), “Photos, facts and fiction. Literary text and mechanical representation”, in *Cosmo* n. 13.
- Spiegelman A. (2010), *Maus*, Einaudi, Torino.
- Spinicci P. (2008), *Simile alle ombre e al sogno. La filosofia dell’immagine*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Staub M. E. (1995), “The Shoah Goes on and on: Remembrance and Representation in Art Spiegelman’s Maus”, in *Oxford University press on behalf of Society for the Study of the Multi-Ethnic Literature of The United States (Melus)*, vol. 20, N. 3.
- Tabachnick Stephen E. (2017), *The Cambridge companion to the graphic novel*, Cambridge University press, Cambridge.



## **ABSTRACT**

Nel 1981 esce *Maus*, di Art Spiegelman: un graphic novel che presenta, sul piano del rapporto tra linguaggio e immagine, una modalità innovativa e una connotazione autobiografica. La struttura narrativa si compone di diversi livelli, alternando le voci dei narratori. La drammatica vicenda vissuta dal padre di Art a Auschwitz viene rievocata attraverso un racconto i cui personaggi assumono le sembianze di animali. Le modalità narrative corrispondono a livelli temporali distinti, e danno luogo all'inclusione della realtà testimoniale all'interno di un universo finzionale. Parole e immagini costruiscono dialogicamente una narrazione polifonica e rivolgono uno sguardo critico sulla realtà storica dell'Olocausto.

---

In 1981, Art Spiegelman's *Maus* was published: a graphic novel with an innovative mode and an autobiographical connotation in terms of the relationship between language and image. The narrative structure consists of several levels, alternating the voices of the narrators. The dramatic event experienced by Art's father in Auschwitz is evoked through a story whose characters take on the appearance of animals. The narrative modes correspond to distinct temporal levels, and give rise to the inclusion of testimonial reality within a fictional universe. Words and images dialogically construct a polyphonic narrative and turn a critical eye on the historical reality of the Holocaust.

**KEYWORDS:** Maus; Spiegelman; graphic novel; linguaggio e immagine;

DATA DI PUBBLICAZIONE: 30 gennaio 2024.