

Comparatismi 6 2021

ISSN 2531-7547

<http://dx.doi.org/10.14672/20211847>

Le *visual narratives* e il desiderio di raccontare *Maus* e dintorni

Ludovica Broglia

Abstract • «Voglio narrare la tua storia, così com'è andata veramente»: Art Spiegelman apre in questo modo il graphic novel *Maus*, che ha come obiettivo principale quello di raccontare l'esperienza autobiografica del padre Vladek nella Polonia della Seconda guerra mondiale. Un'esperienza drammatica che necessita di un narratario che non solo sia in grado di accogliere in modo autentico la testimonianza, ma anche di attribuirvi un significato. Art sembra essere colui che ha la necessità di ascoltare gli eventi, mentre Vladek colui che ha la necessità di raccontarli. Spiegelman sembra essere consapevole della valenza adattiva del desiderio: per sopravvivere, in alcuni casi, è necessario desiderare – e di conseguenza, raccontare. Per strutturare questo desiderio, l'autore costruisce un impianto narratologico complesso basato sulla struttura delle *visual narratives*. È proprio l'integrazione tra linguaggio verbale e rappresentazione grafica che consente di cogliere la reale complessità della vicenda.

Parole chiave • Visual narratives; Narrazione post-traumatica; Desiderio di ascoltare; Desiderio di narrare; Integrazione codice verbale-iconico

Abstract • «I want to tell your story, as it really was»: Art Spiegelman opens in this way the graphic novel *Maus* whose main objective is to tell the autobiographical experience of his father Vladek in the Poland of the Second World War. A dramatic experience that requires a figure, who is not only able to authentically receive the testimony, but also to attribute meaning to it. Art seems to be the one who needs to listen to events, while Vladek the one who needs to tell them. Spiegelman seems to be aware of the adaptive value of desire: he recognizes that in order to survive it is sometimes necessary to desire (and consequently, to tell). To structure this desire, the author constructs a complex narratological framework based on the structure of visual narratives. As a matter of fact, the integration between verbal language and graphic representation enables the reader to grasp the real complexity of the story.

Keywords • Visual narratives; Post-traumatic Narration; Desire to Listen; Desire to Narrate; Integration of the Verbal-Iconic code

Ledizioni 

Le *visual narratives* e il desiderio di raccontare *Maus* e dintorni

Ludovica Broglia

I. Trauma, memoria e narrazione autobiografica

Art Spiegelman sostiene di aver creato *Maus*¹ con un obiettivo specifico, quello di trasformare la storia traumatica personale – e familiare – in una forma lineare e comprensibile:² sappiamo bene che si tratta di un obiettivo che può essere raggiunto solamente attraverso il noto processo di *narrativisation* – inteso come capacità di attribuire significato al materiale stressante attraverso una struttura narrativa canonica che prevede l’inserimento di connessioni spazio-temporali e causali. Ebbene, quali caratteristiche hanno i ricordi traumatici? Studi di psicologia narrativa ci confermano che la memoria autobiografica è strettamente collegata alla vita emotiva: per questa ragione, gli eventi non considerati significativi a questo livello vengono facilmente dimenticati. E non è tutto: la codifica e il recupero dipendono dalla valenza emotiva dell’esperienza. I ricordi positivi vengono elaborati tramite un processo *top-down* – ovvero, attraverso schemi generali e globali – mentre quelli negativi vengono codificati in modo dettagliato attraverso un processo *bottom-up*.³ Nel dettaglio, in caso di eventi collegati alla paura, i soggetti hanno come obiettivo quello di evitare la fonte dell’emozione e, dunque, prestano attenzione a quest’ultima e alle strategie adottate per evitarla. Diversamente, nel caso della tristezza, considerano informazioni centrali i risultati e le conseguenze del problema.⁴ Evidentemente, regolazione emotiva, memoria e narrazione autobiografica si influenzano senza sosta:⁵ la memoria, ad esempio, influenza la regolazione attraverso il recupero di ricordi utili per la riparazione dell’umore, mentre la regolazione influenza la memoria riducendo i dettagli – nel caso della soppressione emotiva – oppure aumentandoli nel caso della rivalutazione cognitiva.

Sin dalla prima infanzia, i bambini sono abituati – attraverso il processo di *Reminiscing*, ovvero di ricordo condiviso – a costruire tracce narrative differenti per i ricordi positivi e per quelli negativi: se seguiamo le riflessioni di Robyn Fivush e colleghi, possiamo affermare con certezza che nel primo caso viene adottato un approccio di tipo fattuale, mentre nel secondo un approccio interpretativo.⁶ Sarebbe a dire: quando i bambini ricordano un evento positivo, si soffermano sulle azioni che si sono alternate e sui dettagli spazio-temporali, mentre quando hanno a che fare con un evento negativo, tentano di creare coerenza a partire dalla costruzione di collegamenti causali. Ora, grazie agli studi condotti da David

¹ Art Spiegelman, *Maus*, trad. di Cristina Previtali, Torino, Einaudi, 2011.

² Stephen Weiner, *Faster Than a Speeding Bullet: The Rise of the Graphic Novel*, New York, Nantier Beal Minoustchine, 2003, p. 37.

³ Andrea Smorti, *Raccontare per capire. Perché narrare aiuta a pensare*, Bologna, il Mulino, 2018, p. 50.

⁴ Linda J. Levine e David A. Pizarro, *Emotion and Memory research. A Grumpy Overview*, «Social Cognition», 22, 5, 2004, p. 534.

⁵ Debora Pascuzzi e Andrea Smorti, *Emotion Regulation, Autobiographical Memories and Life Narratives*, «New Ideas in Psychology», 45, 2017, pp. 3-4.

⁶ Robyn Fivush et al., *Creating Coherence Out of Chaos? Children’s Narratives of Emotionally Positive and Negative Events*, «Applied Cognitive Psychology», 17, 1, 2003, pp. 1-19.

Rubin e Dorth Bernsten, sappiamo che i soggetti adulti ricordano più facilmente eventi positivi – quali un matrimonio, una nascita – in quanto i cosiddetti *life-scripts* culturali che sostengono la creazione delle narrazioni autobiografiche fanno riferimento solamente ad eventi di questo tipo.⁷ Non a caso, gli *stresses* più significativi sono causati proprio da esperienze che violano le aspettative culturali – come la perdita di un genitore nel periodo infantile: dunque, se gli *scripts* forniscono un'organizzazione spaziale e temporale alla memoria autobiografica, riusciamo a recuperare eventi in linea con questi ultimi e abbiamo difficoltà a mantenere in memoria eventi che si discostano.

Cosa accade allora nel caso di eventi traumatici? Innanzitutto, d'accordo con il *Diagnostic and Statistic Manual*, intendiamo come trauma un fattore estremo che implica l'esperienza diretta di un evento che causa – o può comportare – gravi minacce all'integrità fisica a sé stessi oppure ad un altro soggetto. Per parlare di trauma, deve presentarsi una paura intensa unita a comportamenti disorganizzati i quali conducono i soggetti a fare continuamente esperienza dell'evento, ad evitare stimoli che lo ricordano e a sperimentare un costante aumento del livello di *arousal*. A opinione di Bessel van der Kolk, ogni trauma induce un'aberrazione della memoria in grado di influenzare l'abilità di raccontare gli eventi in modo sequenziale e plausibile attraverso meccanismi quali la dissociazione e la comparsa improvvisa del passato tramite *flashbacks*.⁸ Non a caso, nella maggior parte dei pannelli di *Maus*, Vladek procede seguendo un ordine temporale non canonico – a causa delle numerose analessi – e in alcuni passaggi, addirittura, è consapevole di non riuscire a ricordare (vedi fig. 1). Un elevato livello di attivazione dell'amigdala influenza l'operato dell'ippocampo – responsabile della registrazione in memoria della dimensione spaziale e temporale dell'esperienza – e per questo motivo, le sensazioni traumatiche sono rivissute come stati affettivi e sensazioni somatiche senza tempo. A questo proposito, è proprio la corteccia destra che si attiva maggiormente a discapito dell'area cerebrale sinistra: spesso il trauma compare sottoforma di immagini, ma mancano – completamente – le parole per esprimerlo, in quanto la valutazione dell'emozione precede l'esperienza emotiva consapevole. Un vero e proprio fallimento dell'elaborazione simbolica del materiale. Ebbene, il cosiddetto *Self-schema* sembra essere 'in tilt' in quanto l'esperienza traumatica propone una serie di *conflicting information* che risultano essere difficilmente integrabili nella propria immagine. In effetti, abbiamo a che fare con esperienze *disjointed* che restano inalterate nel tempo e che non vengono modificate in nessun modo dall'esperienza precedente e da quella successiva.⁹ A opinione di Donald Meichenbaum, in caso di trauma si attivano una serie di meccanismi cognitivi strettamente collegati alle abilità narrative: risposte cognitive disfunzionali – come la dissociazione e l'*hyperarousal* – e l'attivazione di *appraisal* negativi che favoriscono la percezione di sé in quanto vittima – e non come agente intenzionale – ostacolano la costruzione di un resoconto coerente.¹⁰ Effettivamente, i ricordi

⁷ David Rubin e Dorth Bernsten, *Life Scripts Help to Maintain Autobiographical Memories of Highly Positive, but not Highly Negative Events*, «Memory & Cognition», 31, 1, 2003, pp. 1-14.

⁸ *Stress traumatico. Gli effetti sulla mente, sul corpo e sulla società delle esperienze intollerabili*, a cura di Bessel van der Kolk, Alexander McFarlane, Lars Weisaeth, trad. di Pietro Vereni, Roma, Edizioni Magi, 2013, p. 295.

⁹ Bessel Van der Kolk, Rita Fisler, *Dissociation and the Fragmentary Nature of Traumatic Memories: Overview and Exploratory Study*, «Journal of Traumatic Stress», 8, 4, 1995, p. 515.

¹⁰ Donald Meichenbaum, *Ways to Bolster Resilience in Traumatized Clients: Implications for Psychotherapists*, «Journal of Constructivist Psychology», 2, 4, 2014, pp. 331-332.

traumatici sono alla base di una narrazione frammentata, lacunosa e basata sull'utilizzo del *present tense* che sottolinea la persistenza del trauma nella quotidianità.¹¹

Beninteso, a livello linguistico, le principali caratteristiche del discorso verbale di soggetti traumatizzati confermano le tendenze narrative appena citate: questi ultimi utilizzano la prima persona singolare – che testimonia l'avvio di *self immersed processing* – e numerosi termini emotivi negativi, evitano quelli cognitivi ed esagerano con i termini collegati alla morte e al pericolo.¹² A questo proposito, significativo sembra essere anche l'accento polacco espressionista utilizzato da Vladek – che contribuisce in tutto e per tutto alla forma estetica dell'opera – e modificato a seconda del livello narrativo di riferimento. Per Alan Rosen, l'inglese di Vladek è strettamente collegato al concetto di *disruption*. Da un lato, la lingua anglosassone sembra essere un elemento privilegiato collegato alla superiorità di classe e soprattutto alla sopravvivenza (*competent language of survival*) – basti pensare alla scena nella quale Vladek riesce a salvarsi insegnando al Kapò la lingua straniera – ; dall'altro, abbiamo a che fare con una serie di distorsioni della sintassi e malapropismi che rendono il protagonista incompetente e non affidabile (*incompetent language of survivor*). Nel dettaglio, per gli episodi passati, il linguaggio sembra essere più fluente, mentre per quelli presenti l'inglese spezzato funge da *constant marker* dell'impossibile integrazione tra vita attuale e ricordi.¹³



Figura 1. Alcuni *frames* che esemplificano le difficoltà mnemoniche analizzate (Spiegelman, *op. cit.*, p. 259).

Ora, sappiamo bene che – per integrare i materiali traumatici in memoria – è necessario recuperare il piano cognitivo attraverso la costruzione di una narrazione: è, infatti, il racconto autobiografico – attraverso le sue potenzialità di *rehearsal* – che consente di attribuire significato e di collegare i ricordi alla propria identità e al proprio *Self*. È proprio la necessità di coerenza e continuità – che caratterizza la fase di costruzione narrativa – che consente di riparare la frammentazione iniziale: non a caso, nel raccontare un evento negativo, le emozioni connesse sembrano perdere la propria intensità.¹⁴

¹¹ Maria Crespo e Violeta Fernández-Lansac, *Memory and Narrative of Traumatic Events: A Literature Review*, «Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy», 8, 2016, pp. 149-156.

¹² Brigit Kleim *et al.*, *Early Linguistic Markers of Trauma-specific Processing Predict Post-trauma Adjustment*, «Frontiers in Psychiatry», 9, p. 5.

¹³ Alan Rosen, *The Language of Survival: English as Metaphor in Spiegelman's Maus*, «Prooftexts», 15, 3, 1995, pp. 257-258.

¹⁴ Chiara Fioretti e Andrea Smorti, *How Emotional Content of Memories Changes in Narrating*, «Narrative Inquiry», 25, 1, 2015, pp. 41-42.

Nel caso di soggetti traumatizzati questo passaggio sembra essere decisamente complesso: come rappresentare allora una memoria sensoriale e disconnessa e un tentativo di *narrativisation* non andato a buon fine?

2. Reshaping memory: autography et altra linguistica

Quando parliamo di *autography*, facciamo riferimento ad un termine coniato da Gillian Whitlock che denota un'autobiografia grafica costruita a partire dall'integrazione del codice verbale e di quello iconico.¹⁵ Alla narrazione visiva viene attribuito un compito fondamentale in caso di trauma: quello di ri-ordinare e progettare la memoria, ovvero di integrare i ricordi stressanti con i restanti. In effetti, data la natura visiva e percettiva dei ricordi traumatici, la ricostruzione per immagini sembra essere la modalità più significativa per approcciarsi a questi materiali, ovvero per rivisitare l'esperienza e per affrontare la rottura del *Self*.¹⁶ Perché? Per rispondere alla domanda, seguiamo il discorso di Ian Williams che, nel suo contributo relativo alla *graphic medicine* – nel quale evidenzia lo stretto collegamento che esiste tra costruzione di pannelli e benessere percepito – analizza la similitudine strutturale tra narrazioni visive e memoria traumatica.¹⁷ A opinione di Williams, infatti, il recupero mnemonico è un procedimento che richiede ai soggetti di colmare i vuoti; allo stesso tempo, è proprio questa *aptitude for filling in gaps* che ci consente di collegare una serie di pannelli separati tra loro dai cosiddetti spazi bianchi o *gutters*. In altre parole, potremmo dire che la struttura della memoria traumatica coincide alla perfezione con quella delle narrazioni visive: abbiamo a che fare con una *combinaison parfaite* che non può non essere tenuta in considerazione. Ebbene, i *panels* della storia consentono di creare un ordine non solo a livello narrativo, ma soprattutto a livello psichico: è solamente all'interno di questi ultimi che prendono forma i ricordi autobiografici drammatici di Vladek in *Maus*. La costruzione di un racconto visivo sequenziale sembra proprio essere terapeutica di per sé: si tratta, infatti, di allontanarsi dal proprio *Self* per attribuire una forma narrativa finzionale agli eventi e per fare ciò, è necessario comprimere il materiale, ripercorrere il tempo, aggiungere personaggi e costruire coordinate spaziali.

Ora, riprendiamo brevemente le caratteristiche della memoria traumatica e valutiamo effettivamente come queste ultime sono rappresentate – perfettamente – attraverso l'integrazione del codice iconico e del codice verbale. La prima questione riguarda la sovrapposizione tra dimensione presente e dimensione passata e le difficoltà a bloccare ricordi intrusivi, conosciuti anche come *flashbacks*. In effetti, quando si ha a che fare con materiale traumatico, il passato diventa a tutti gli effetti parte del presente: le innovazioni tipiche dei *graphic novels* – a livello di *space* e *temporality* – consentono all'autore di avvicinarsi alle modalità cognitive ed emotive di rielaborazione del trauma. A questo proposito, seguiamo il discorso di Hillary Chute: a partire dall'integrazione tra i due codici semiotici, i lettori sono portati a percepire il tempo come spazio.¹⁸

¹⁵ Gillian Whitlock, *Autographics: The Seeing 'I' of Comics*, «MFS Modern Fiction Studies», 52, 4, 2006, p. 966.

¹⁶ Sathyaraj Venkatesan e Anu Mary Peter, 'I Want to Live, I Want to Draw': *The Poetics of Drawing and Graphic Medicine*, «Journal of Creative Communications», 13, 2, 2018, pp. 2-3.

¹⁷ Ian Williams, *Autography as Auto-therapy: Psychic Pain and the Graphic Memoir*, «Journal of Medical Humanities», 32, 4, 2011, p. 356.

¹⁸ Hillary Chute, *The Shadow of a Past Time: History and Graphic Representation in Maus*, «Twentieth Century Literature», 52, 2, 2006, pp. 199-230.

In *Maus*, la presenza contemporanea di due livelli narrativi – il primo relativo ai ricordi di guerra del tempo passato e il secondo relativo alla complessa relazione padre-figlio del presente – e la loro continua sovrapposizione ci consente di percepire la presenza ingombrante dei ricordi nella quotidianità. Vediamo alcuni esempi. Nel terzo capitolo del primo volume, Art si posiziona disteso sul pavimento per ascoltare meglio il racconto del padre – la posizione corporea stessa ci riporta il passaggio di informazioni da un soggetto all'altro – e le sue gambe fanno parte del pannello precedente che rappresenta una scena di guerra e abbracciano, dunque, decenni differenti attraverso la strategia visiva conosciuta come *border-breaking* (cfr. fig. 2). Art si trova – letteralmente – nel mezzo delle due dimensioni temporali ed è proprio il linguaggio iconico che ci consente di comprendere a pieno il significato che l'autore intende trasmettere. Sempre nel terzo capitolo, Vladek sta raccontando in una serie di pannelli – attraverso una transizione del tipo *action to action* – un estenuante periodo di prigionia e si interrompe per rimproverare il figlio che lascia cadere la cenere della sigaretta sul tappeto («Stai buttando cenere di sigaretta sul tappeto. Vuoi che qui diventa come stalla?»).¹⁹ Il codice verbale e il codice iconico chiedono al lettore di paragonare la stalla appena nominata da Vladek con il tappeto sul quale è caduta la cenere attraverso una connessione tra il ricordo e l'azione presente (cfr. fig. 3). In altri termini: si tratta di un continuo *chevauchement de codes* che consente di comunicare una realtà troppo complessa per essere raccontata con le sole parole. Nel primo capitolo dell'opera, inoltre, notiamo una sovrapposizione temporale che ha come obiettivo quello di comunicare la delicata posizione testimoniale di Art: nel lungo pannello centrale della seconda pagina (cfr. fig. 4) – che trasmette una sensazione di immobilità e fissazione – possiamo notare contemporaneamente il numero da prigioniero sul braccio di Vladek, la fotografia incorniciata sulla scrivania di Anja e Art nel mezzo della rappresentazione. A ben guardare, Art – con un'espressione facciale confusa – è letteralmente circondato da riferimenti passati i quali sono articolati sia a livello verbale («Nessuno vuole sentire quelle storie»),²⁰ sia a livello di scrittura – tramite il tatuaggio – sia documentati grazie alle fotografie. Insomma, il codice iconico sembrerebbe essere un vero e proprio labirinto senza via d'uscita.



¹⁹ Spiegelman, *op.cit.*, p. 50.

²⁰ Ivi, p. 10.



Figure 2, 3, 4. Alcuni *panels* che mettono in evidenza la continua intersezione tra passato e presente (Spiegelman, *op.cit.*, pp. 10, 43, 50).

Ora, sappiamo che un'ulteriore caratteristica delle memorie traumatiche è la tendenza a ricordare dettagli percettivi grazie ad un recupero casuale attivato da stimoli che vengono associati in un qualche modo al trauma. Come riporta Spiegelman questa tendenza nei pannelli? Basti pensare all'utilizzo dei cosiddetti *indexical signs* quali il fumo delle sigarette di Art che viene collegato direttamente a quello che fuoriesce dalle camere a gas.²¹ Cosa accade, invece, a livello di dettagli emotivi e percettivi? L'interiorità dei personaggi sembra essere esteriorizzata sì tramite le loro espressioni facciali, ma allo stesso tempo dal *layout* dei pannelli. In alcuni *frames*, Spiegelman dirige l'attenzione del lettore direttamente sulle emozioni di Vladek attraverso l'utilizzo di rappresentazioni in primo piano e attraverso espressioni relative alla valutazione delle situazioni complesse quotidiane («Anche se era tutto molto difficile, davvero difficile»)²² A questo proposito, significative sembrano essere le poche pagine del *graphic novel* *Prisoner of the Hell* inserite all'interno dell'opera attraverso una brusca rottura narrativa – la quale corrisponde ad una psichica dovuta alla mancata rielaborazione del suicidio della madre di Art, Anja (cfr. fig. 5). In effetti, in questi *frames*, Spiegelman presta particolare attenzione ai dettagli emotivi dei personaggi – non a caso, questa volta umani – e allo stesso tempo, ci comunica la drammaticità della scena a partire dalle abilità di *framing*, ovvero dall'accostamento inarrestabile delle immagini apparentemente sconnesse. Oltre al significato emotivo, i *frames* qui inseriti evidenziano anche l'incapacità dei soggetti traumatizzati di costruire connessioni causali e temporali tra gli eventi. Seguendo ancora una volta la riflessione di Hillary Chute, analizziamo il secondo pannello della sequenza qui sotto riportata per valutare nel dettaglio questi aspetti:²³ la prima parte del *frame* rappresenta il corpo di Anja senza vita nella vasca da bagno, mentre la parte successiva un gruppo di cadaveri senza divisa. Evidentemente, i due momenti rappresentati non sono solamente collegati a livello temporale, ma soprattutto a livello causale. Lo stesso meccanismo guida l'analisi delle tre parti successive: nella prima, attraverso un *flashback*, Art ricorda il momento della

²¹ Katalin Orbán, *Trauma and Visuality: Art Spiegelman's Maus and In the Shadow of No Towers*, «Representations», 97, 1, 2007, p. 69.

²² Spiegelman, *op. cit.*, p. 65.

²³ Chute, *op. cit.*, pp. 207-208.

lettura serale con la madre, nella seconda mette in evidenza il suo braccio durante il suicidio e nell'ultima si ritrae seduto – probabilmente sulla sua bara – con la divisa dei campi di concentramento. Nota bene: l'espressione preoccupata di Art-bambino è strettamente collegata con la sua disperazione da adulto. Pagine di questo tipo esemplificano alla perfezione la necessità dei soggetti traumatizzati di creare collegamenti temporali e causali tra aspetti dello stesso evento – e allo stesso tempo l'incapacità di farlo – ed evidenziano lo stretto legame che esiste tra memoria autobiografica e immaginazione. In effetti, mentre Art ricorda il momento della lettura, immagina il momento nel quale la madre si è tolta la vita.



Figura 5. Una pagina del graphic novel *Prisoner of the Hell* (Spiegelman, *op.cit.*, p. 101).

Se da una parte è vero che i *comics* aiutano i narratori a dare una forma alla propria vita, è anche vero che aiutano i lettori ad avvicinarsi al materiale e a costruire non solo simpatia – intesa come capacità di trovare similarità in un altro soggetto e di sperimentarla a livello emotivo – ma anche l'autentica empatia – intesa come capacità di abbandonare il proprio punto di vista per proiettarsi in quello di qualcun altro.²⁴ Ripercorrere un evento traumatico attraverso le narrazioni visive sembra essere, dunque, non tanto un compito egocentrico, ma un vero e proprio compito eterocentrico.

3. Vladek e Art: l'inesauribile *désir de raconter* e l'urgente *désir d'écouter*

Una delle motivazioni principali della notorietà di *Maus* sembra essere la presenza contemporanea di due livelli narrativi: gli eventi della Seconda guerra mondiale in Polonia vissuti dal padre sono accostati e alternati con quelli degli ultimi anni del Novecento nei quali prende forma la relazione padre-figlio. Ebbene, la narrazione si sposta avanti e indietro tra la storia intradiegetica della sopravvivenza di Vladek e i suoi racconti extradiegetici al figlio, il quale si presenta come meta-narratore che integra i due piani.²⁵

A ben guardare, le cose non sono, però, così semplici: in aggiunta all'esperienza di Vladek e al racconto di quest'ultimo al figlio, esiste anche una dimensione relativa alla riflessione di

²⁴ Stefano Calabrese, *Neuronarrazioni*, Bologna, Editrice Bibliografica, 2020, pp. 65-66.

²⁵ Id., *Manuale di comunicazione narrativa*, Milano-Torino, Pearson, 2019, p. 255.

Art e per questo motivo, alcuni autori ipotizzano l'esistenza di un terzo livello narrativo. Il primo livello diegetico relativo all'esperienza di Vladek può essere paragonato ad un'opera epica e quello intermedio – che fa riferimento alla relazione di Artie con la famiglia e alla loro esperienza traumatica – può essere considerato un *Bildungsroman*. Infine, il terzo – relativo al problema dell'autenticità del materiale – sembra essere un *Künstlerroman*.²⁶

Ancora: riprendendo Genette, Erin McGothlin ritiene che il primo livello possa essere paragonato alla cosiddetta *narrative's story* – ovvero l'esperienza di Vladek come soldato e deportato – mentre il secondo, alla *location of narrative discourse*, ovvero la relazione padre-figlio.²⁷ Infine, il terzo livello riguarda la dimensione del narrare: abbiamo a che fare con un meta-dialogo che riguarda sia il trauma stesso che le tracce all'interno della relazione testimoniale, ovvero lo stretto legame che esiste tra memoria e rappresentazione. In sintesi: gli stessi agenti si muovono continuamente in due livelli diversi in una dialettica prima-dopo che fa riferimento allo stretto legame tra evento e conseguenze.²⁸

Come già accennato, l'obiettivo principale di Spiegelman è quello di dare una forma al materiale traumatico – e alla violenza ad esso collegato – attraverso la nota *father's tale* la quale sembra poter essere modellata solamente all'interno della relazione testimone-ascoltatore.²⁹ Se da un lato Vladek sente il desiderio di raccontare per sopravvivere – nonostante il testo verbale ci dica il contrario –, dall'altro, Art sente la necessità di ascoltare per attribuire un significato al passato genitoriale che influenza in modo indiretto la sua vita e, di conseguenza, la sua identità.³⁰ Se Vladek racconta attraverso un meccanismo di *degridding*, ovvero per distruggere e smontare il materiale, Art ascolta per costruire, ovvero per conoscere.³¹

Studi di psicologia narrativa ricordano che i contesti di ricordo condiviso sono strutturati diversamente in base alla valenza emotiva dell'evento raccontato: esperienze positive vengono ricordate per rafforzare il legame emotivo tra narratore e narratario attraverso la costruzione di una *shared history*, mentre esperienze negative – e traumatiche – per evidenziare le cause e le possibili conseguenze, ovvero acquisiscono una funzione didattica.³² Allo stesso tempo, però, sembra essere proprio l'interdipendenza che si crea tra narratore e narratario che consente alla storia di progredire: entrambi tentano di sopravvivere con – e nonostante – le storie. Art sembra avere una funzione terapeutica in quanto guida la narrazione in modo diretto attraverso domande specifiche che hanno come obiettivo principale quello di creare un resoconto coerente sia dal punto di vista causale, ma soprattutto dal punto di vista temporale (ad esempio, «Se vi siete sposati in febbraio e Richieu è nato in ottobre, era prematuro?»).³³ E non è tutto: Art sembra essere consapevole dell'utilità della cosiddetta *art of questioning* – orientata alla scoperta di elementi collegati al cosa e al come rispetto al perché.³⁴ In questo scambio comunicativo, la storia dal padre dipende

²⁶ Stephen E. Tabachnick, *Of Maus and Memory: The Structure of Art Spiegelman's Graphic Novel of the Holocaust*, «Word and Image», 9, 1993, pp. 155-157.

²⁷ Erin McGothlin, *No Time Like the Present: Narrative and Time in Art Spiegelman's Maus*, «Narrative», 11, 2, 2003, pp. 181-184.

²⁸ Ivi, pp. 185-186.

²⁹ Alison Mandaville, *Tailing Violence: Comics Narrative, Gender, and the Father-Tale in Art Spiegelman's Maus*, «Pacific Coast Philology», 44, 2, 2009, pp. 234-239.

³⁰ Puneet Kohli, *The Memory and Legacy of Trauma in Art Spiegelman's Maus*, «Prandium: The Journal of Historical Studies», 1, 1, 2012, p. 2.

³¹ Chute, *op. cit.*, p. 209.

³² Jessica McDermott Sales, Robyn Fivush, Carole Peterson, *Parental Reminiscing about Positive and Negative Events*, «Journal of cognition and development», 4, 2, 2004, p. 205.

³³ Spiegelman, *op. cit.*, p. 28.

³⁴ Meichenbaum, *op. cit.*, p. 332.

direttamente dall'ascoltatore, il quale non è un destinatario passivo, bensì un co-produttore: senza il narratario, nulla esiste.³⁵ Evidentemente, possiamo parlare di una cosiddetta *interstice of testimony*: il racconto di Vladek non è da considerarsi una cronaca di un fatto incontaminato, ma un processo costitutivo, collettivo, *embodied*.³⁶

Nello specifico, possiamo parlare – a opinione di Marianne Hirsch – di *postmemory*: secondo la studiosa, abbiamo a che fare con una potente forma mnemonica mediata non da una *recollection*, ma dalla proiezione e dalla creazione. In altri termini, con una cosiddetta immaginazione della memoria.³⁷ Non a caso, i meccanismi cognitivi in gioco nella relazione padre-figlio sembrano essere opposti. Vladek racconta attraverso il meccanismo di recupero mnemonico, mentre Art immagina ciò che non esiste a partire dagli spunti autobiografici del padre. Spiegelman sembra essere decisamente consapevole del fatto che memoria autobiografica e immaginazione del futuro fanno riferimento all'attivazione delle stesse aree cerebrali.³⁸ A questo proposito, David Pillemer e colleghi evidenziano il collegamento che esiste tra capacità di creare ricordi non vissuti in prima persona e capacità di proiettare il proprio *Self* nel futuro. Inoltre, gli studiosi sottolineano l'importanza della traumatizzazione vicaria – intesa come insieme di trasformazioni personali sperimentate come risultato di un impegno empatico nei confronti delle esperienze stressanti di un altro soggetto che conducono a cambiamenti a lungo termine nel modo in cui un soggetto percepisce se stesso, gli altri e il mondo.³⁹ L'intersezione continua tra queste due abilità cognitive è evidente, ad esempio, nelle prime pagine del secondo capitolo del volume II, quando Spiegelman si ritrae depresso e preoccupato per l'enorme successo ottenuto dalla pubblicazione dell'opera e per il timore di non riuscire a restituire il vissuto del padre in modo autentico. A livello verbale, Art ripercorre alcune tappe fondamentali per la sua vita e allo stesso tempo, il testo iconico ci comunica un'idea di instabilità – attraverso le mosche che volano attorno in modo casuale, la maschera che lascia intravedere il viso e la dimensione corporea ridotta. Se analizziamo nel dettaglio la rappresentazione grafica, al di sotto di questi pannelli troviamo un mucchio di cadaveri e al di fuori della finestra della stanza di Art possiamo notare una parte di filo spinato e una torre di guardia.⁴⁰ Insomma, la possibilità di ricordare ciò che è accaduto – in modo indiretto – sembra essere strettamente collegata alla capacità di immaginarlo.

Da una prima lettura sia la versione di Vladek che quella di Art sembrano essere autentiche, ma se guardiamo con attenzione, notiamo l'incoerenza tra le due nel corso della storia e il tentativo del figlio di correggere i ricordi del padre. A questo proposito, non possiamo non analizzare il concetto di controllo narrativo – strettamente collegato al concetto di affidabilità:⁴¹ è evidente la volontà di Spiegelman di sottolineare l'inaffidabilità dei ricordi traumatici in quanto le rappresentazioni grafiche sembrano mettere in discussione le riflessioni verbali di Vladek. Come viene trasmessa questa idea di instabilità? Nel secondo volume, Vladek racconta la quotidianità di Auschwitz a partire dall'uscita mattutina dei prigionieri (cfr. fig. 6). Lo scambio verbale tra i due protagonisti ci informa che Art si è documentato ed è venuto

³⁵ James E. Young, *The Holocaust as Vicarious Past: Art Spiegelman's Maus and the Afterimages of History*, «Critical Inquiry», 24, 1998, pp. 676-678.

³⁶ Chute, *op. cit.*, p. 209.

³⁷ Marianne Hirsch, *Surviving Images: Holocaust Photographs and the Work of Postmemory*, «The Yale Journal of Criticism», 14, 1, 2001, p. 9.

³⁸ Daniel L. Schacter, Donna Rose Addis, Randy L. Buckner, *Remembering the Past to Imagine the Future: The Prospective Brain*, «Nature Reviews Neuroscience», 8, 9, 2007, pp. 657-661.

³⁹ David B. Pillemer *et al.*, *Vicarious Memories*, «Consciousness and Cognition», 36, 2015, pp. 233-245.

⁴⁰ McGothlin, *op. cit.*, p. 189.

⁴¹ Jeanne C. Ewert, *Reading Visual Narrative: Art Spiegelman's Maus*, «Narrative», 8, 1, 2000, pp. 87-90.

a conoscenza del fatto che in quel momento della giornata suonava un'orchestra. Al tempo stesso, Vladek rifiuta questa ipotesi attraverso riferimenti a dettagli percettivi di altro tipo – come le urla delle guardie naziste. È il linguaggio iconico – attraverso un gioco di presenza e assenza – che intende mettere in discussione l'accuratezza dei dettagli del padre: nel primo pannello della sequenza, troviamo da un lato i prigionieri e dall'altro una piccola orchestra guidata da un direttore con tanto di bacchetta. Nel *frame* successivo, invece, la lunga fila di prigionieri resta l'unica protagonista, ma – a ben guardare – dietro di loro si può notare la parte alta di un violoncello e il cappello del direttore. Tramite un meccanismo che potremmo definire di contrappunto, i due codici semiotici – nei due *panels* uguali a livello di dimensione e simili a livello di contenuto – propongono informazioni contrastanti che riportano in modo efficace le problematiche mnemoniche analizzate in precedenza. Sarebbe a dire, Art corregge e sistema la versione dei racconti paterna attraverso il linguaggio iconico, ossia attraverso un meccanismo di dissonanza cognitiva: Vladek è il narratore intradiegetico verbale, mentre Art è il narratore extradiegetico visivo.⁴²



Figura 6. Alcuni *frames* che rappresentano il concetto di instabilità mnemonica e di controllo narrativo (Spiegelman, *op. cit.*, p. 210).

Un'ultima riflessione riguarda – ancora una volta – la tipologia di memoria coinvolta nell'interazione padre-figlio: come già anticipato, i soggetti traumatizzati tendono a fare affidamento sulla memoria traumatica rispetto a quella narrativa. Se Vladek recupera i ricordi partendo dal *plot*, Art incentiva, invece, la costruzione della fabula. Vediamo un passaggio che ci consente di evidenziare la ricostruzione temporale della memoria nella relazione narratore-narratario.⁴³ Nel secondo capitolo del volume II, Spiegelman introduce un diagramma temporale che irrompe in almeno tre file di *frames* (cfr. fig. 7): nella prima copre la frase di Vladek, nella seconda la sua spalla e, dunque, la sua figura e nella terza è collegato direttamente all'espressione della moglie di Art, Françoise – che li chiama per il pranzo e li ricollega al tempo presente. Questo continuo passaggio passato-presente – unito all'espressione verbale «Non avevamo orologi» –⁴⁴ evidenzia l'incapacità di Vladek di ricostruire l'evento a livello temporale in modo autonomo.

Ma non è tutto: nella relazione padre-figlio, possiamo notare anche una continua sovrapposizione tra memoria episodica e semantica. Leonor Terr ci ricorda che in caso di

⁴² Calabrese, *Manuale di comunicazione narrativa*, cit., p. 255.

⁴³ Ewert, *op. cit.*, pp. 90-91.

⁴⁴ Spiegelman, *op. cit.*, p. 224.

trauma di tipo II – ovvero di un evento stressante ripetuto – i soggetti attivano una codifica mnemonica non dettagliata a causa del meccanismo di dissociazione che consente loro di gestire il carico emotivo.⁴⁵ Ebbene, ad aspetti particolarmente vividi e specifici, vengono alternati elementi ricordati in modo sfumato e generale: la quotidianità ripetuta dei campi di concentramento, ad esempio, viene alternata a ricordi specifici indelebili – quali la prima sparatoria sul fronte di guerra. Dalla fissazione alla dissociazione e viceversa.

Consideriamo, infine, il setting narrativo familiare come una occasione di *re-enactment*: Vladek tende a ripetere le azioni passate nel presente confermando la tendenza all'*embodyment*. Ad esempio, quando racconta della procedura di *Selektionen* nel campo di concentramento (cfr. fig. 8), si gira a sinistra ricordando gli ordini delle guardie esemplificati dalla frase «Fronte Sinist!»⁴⁶ e rivivendo la scena di dominazione.⁴⁷ La stretta interazione presente-passato è marcata dal linguaggio iconico in quanto Vladek, girandosi a sinistra, si trova a guardare verso il comandante Josef Mengele – proprio come era successo in passato. D'altronde, a opinione di Lisa Costello, abbiamo a che fare con una cosiddetta *performative memorialization* intesa come attività mnemonica alla base di un dialogo bachtiniano tra l'autore e il personaggio – *memory* – e l'evento e il pubblico – *history*: i primi interagiscono con i secondi per ricontestualizzare un evento in modo significativo.⁴⁸



Figure 7, 8. Il diagramma temporale inserito nell'opera che testimonia la co-costruzione narrativa tra padre e figlio e la serie di *frames* nei quali Vladek ripropone il processo di *Selektionen* (Spiegelman, *op. cit.*, pp. 214, 224).

⁴⁵ Lenore Terr, *Childhood Traumas*, «Psychotraumatology», 148, 1, 1995, p. 11.

⁴⁶ Spiegelman, *op. cit.*, p. 214.

⁴⁷ McGohtlin, *op. cit.*, pp. 177-178.

⁴⁸ Lisa A. Costello, *History and Memory in a Dialogic of "Performative Memorialization" in Art Spiegelman's Maus: A Survivor's Tale*, «The Journal of the Midwest Modern Language Association», 39, 2, 2006, pp. 22-24.

4. Codice iconico, *visual narratives* e autenticità

Sembra essere proprio la storia personale di Vladek – costruita attraverso i *frames* – che consente ai lettori di prendere parte agli eventi storici descritti, ovvero l’universale sembra risiedere nel particolare. A ben guardare, nei pannelli troviamo sia una tendenza all’universalizzazione che alla specificità: la prima è sostenuta dal meccanismo della metafora, mentre la seconda dalla metonimia – pensiamo ad esempio, all’ebraismo rappresentato tramite la stella di David.⁴⁹

Come e perché il linguaggio iconico è collegato all’autenticità? Innanzitutto, partiamo dal presupposto che l’immagine sembra essere la rappresentazione documentaria per eccellenza del Novecento: in *Maus* addirittura, possiamo parlare di *blindness* in quanto ai soggetti è richiesto di vedere in modo profondo e non solo superficiale.⁵⁰ Ebbene, Spiegelman sembra essere consapevole del fatto che la rappresentazione grafica non ritrae in nessun modo la realtà esterna, ma si riferisce alla realtà percepita e interpretata. Per questo motivo, viene chiesto al lettore di prestare particolare attenzione ai dettagli che comunicano di per sé significato.⁵¹ basti pensare al ruolo della coda dei protagonisti – intesa come *visual metonymy* – che simboleggia il pericolo collegato all’essere ebrei.

Nello specifico, però, è l’integrazione del codice iconico e del codice verbale ad essere strettamente collegata all’autenticità del materiale attraverso il meccanismo di *immediacy* e *proliferation*: secondo Charles Hatfield, abbiamo a che fare con un effetto conosciuto come *ironic authentication*, il quale sottolinea la capacità dei pannelli di convincere il lettore dal punto di vista emotivo – attraverso il noto meccanismo di identificazione e catarsi emotiva – e di aiutarlo a percepire ricordi traumatici come reali e a non dubitare della validità del materiale.⁵² Se è vero che i soggetti tendono a mappare l’ambiente tramite modalità visive sin dai primi anni di vita, le narrazioni grafiche – intese come strumenti a dominanza visiva – sembrano essere perfettamente in linea con la comprensione della realtà. Se ripercorriamo le recenti scoperte neuroscientifiche, non possiamo non ricordare che il lettore si appropria alle narrazioni attraverso il meccanismo conosciuto come *embodied simulation*: sarebbe a dire, quando vediamo i personaggi agire in un *frame*, attiviamo contemporaneamente anche i nostri circuiti emotivi, percettivi e motori.⁵³ D’accordo con queste riflessioni, possiamo considerare le *visual narratives* come vere e proprie fabbriche di abilità cognitive ed emotive: tramite i meccanismi di focalizzazione – verbali e visivi – i lettori sono chiamati a costruire un modello mentale della realtà finzionale attraverso l’utilizzo del pensiero inferenziale e attraverso la costruzione di collegamenti temporali e causali tra *frames* e allo stesso tempo, sono chiamati a sperimentare in modo diretto le attività dei personaggi e le loro reazioni emotive. Dunque, anche in *Maus* la possibilità di comunicare significato sembra essere strettamente collegata all’impianto narratologico complesso delle narrazioni sequenziali: in effetti, è solamente a partire dall’intreccio dei due codici che comprendiamo il rapporto problematico tra Spiegelman e il padre – il quale guida tutta l’opera. Nel terzo capitolo del primo volume, ad esempio, Vladek sta cenando la sera insieme alla sua famiglia dopo un periodo di servizio militare forzato e sta condividendo con

⁴⁹ Ewert, *op. cit.*, p. 98.

⁵⁰ Orbáán, *op. cit.*, p. 61.

⁵¹ Baishalee Rajkhowa, *Multimodal Stylistics in Graphic Novel: Understanding the Visual Language Syntax in Art Spiegelman’s Maus*, «International Journal of Linguistics, Literature and Translation», 4, 1, 2021, p. 47.

⁵² Charles Hatfield, *Alternative Comics—An Emerging Literature*, University Press of Mississippi, 2005, p. 125.

⁵³ Calabrese, *Manuale di comunicazione narrativa*, cit., pp. 25-26.

gli altri membri alcuni ricordi negativi relativi al frazionamento del cibo (cfr. fig. 9). Il testo verbale sottolinea ricordi che appartengono ad un tempo passato, mentre il testo iconico – nello specifico, una serie di quattro pannelli – ci mostra il piccolo Richieu che si comporta in modo scomposto a tavola attraverso pianti e urla. Nei *frames*, Vladek sembra non accorgersi dell'evento in quanto prosegue nel discorso: il lettore comprende, dunque, che il bambino ha come obiettivo ultimo quello di attirare l'attenzione del padre – senza effettivamente riuscirci. Questo passaggio non è in alcun modo esplicitato nel testo verbale, ma sembra essere essenziale per la comprensione reale della narrazione: tramite un'analisi puntuale, i lettori percepiscono che la rabbia di Richieu coincide esattamente con quella di Spiegelman stesso, il quale si considera un estraneo all'interno dell'ambiente familiare.

Ma non è tutto: il significato in *Maus* viene costruito anche a partire dall'estetica spaziale basata sul contrasto.⁵⁴ Nella pagina conclusiva del testo, ad esempio, le tre coppie di *frames* comunicano significati opposti (cfr. fig. 10): la prima coppia riguarda differenti coordinate spazio-temporali in quanto il primo pannello è ambientato all'esterno nelle strade di Sosnowiec, mentre il secondo all'interno dell'ufficio ebraico. Nella seconda coppia troviamo, invece, un contrasto di tipo psicologico-emotivo: nel primo pannello vediamo Vladek e Anja separati a livello grafico – lei è vestita di nero e lui di bianco e si guardano in modo dispettoso –, mentre nel secondo i due si abbracciano comunicando un'idea di drammatica solidarietà. Infine, nell'ultima coppia di *panels* abbiamo a che fare con un contrasto di tipo spaziale: nel primo, Artie è ancorato al letto del padre e Vladek sta intervenendo nella conversazione – chiamandolo con il nome corretto –, nel secondo, invece, Artie è in piedi e Vladek si volta dalla parte opposta per dormire – chiamandolo con il nome del fratello deceduto anni prima. Nota bene: in quest'ultima pagina, possiamo evidenziare anche la contrapposizione tra testo verbale e iconico. Se il primo ci comunica un'idea di felicità («Eravamo tutti e due molto felici e vivevamo felici e contenti»),⁵⁵ il secondo ci mostra, invece, una felicità mancata attraverso le date di morte dei due genitori riportate sulla lapide.



Figure 9, 10. Alcuni *frames* che rappresentano l'importanza del codice iconico nella costruzione del significato (Spiegelman, *op. cit.*, pp. 73, 292).

⁵⁴ Chute, *op. cit.*, pp. 215-217.

⁵⁵ Spiegelman, *op. cit.*, p. 292.

Ora, Spiegelman sembra utilizzare in modo consapevole le caratteristiche morfologiche del genere testuale in oggetto per raggiungere il suo obiettivo, ovvero per costruire significati traumatici – impossibili da esprimere con le sole parole. Quali collegamenti deve costruire il lettore tra i *panels*? Seguendo le riflessioni di Scott McCloud relative alla *closure* – intesa come processo inferenziale che ci consente di collegare vari momenti e costruire a livello mentale una realtà continua – possiamo notare che le modalità più utilizzate sembrano essere da soggetto e soggetto, da azione ad azione e da scena a scena.⁵⁶ Al tempo stesso, Spiegelman utilizza anche connessioni del tipo ‘non sequitur’ che rappresentano alla perfezione le disconnessioni tipiche dei ricordi traumatici. Attraverso le transizioni da soggetto a soggetto, ad esempio, viene sostenuto il meccanismo di *suspence*, in quanto la scena rimane la stessa e allo stesso tempo, i soggetti cambiano: significativo è l’insieme di *frames* della figura 11, dove dobbiamo attendere il terzo – che rappresenta una bandiera con una svastica appesa in piazza – per comprendere la causa della preoccupazione e della disperazione dei protagonisti esplicitata nei precedenti. I pannelli, dunque, sono collegati tra loro sia a livello temporale che a livello causale: se in alcuni casi il lettore deve comprendere la relazione tra un *frame* che rappresenta un’azione precedente e un secondo che rappresenta un’azione successiva, in altri – come nell’esempio appena commentato – deve identificare la connessione causa-effetto.

Quali tipologie di pannello sono utilizzate e quali significati trasmettono? D’accordo con Massimiliano De Giovanni, possiamo notare che la scelta del piano e del campo è strettamente collegata con le informazioni che vogliono essere comunicate.⁵⁷ Nella figura 12, ad esempio, Spiegelman utilizza i pannelli a campo lungo per introdurre le coordinate spazio-temporali delle azioni e per creare visioni d’insieme, i pannelli in primo piano per spostare l’attenzione sull’espressione emotiva del personaggio – ovvero, per mettere in risalto la drammaticità della situazione – ed infine, i pannelli a figura intera per consentire alla storia di progredire attraverso le azioni. Nei *frames* qui citati – che raccontano il momento nel quale Vladek viene salvato dal Kapò e viene condotto nella sua baracca per insegnargli la lingua inglese – il primo campo lungo mostra il gruppo di prigionieri e il processo di selezione, i successivi a figura intera comunicano il salvataggio di Vladek e il suo trasferimento ed infine, quelli in primo piano mettono in evidenza la difficoltà – e lo stupore – provati davanti ad un tavolo ricco di pietanze. E come percepiamo il flusso di eventi raccontato? Attraverso il processo percettivo conosciuto come *event segmentation*, sappiamo che quando leggiamo una narrazione visiva, segmentiamo l’attività nei punti di cambiamento che possono riguardare le informazioni percettive – come la posizione dell’attore e la traiettoria degli oggetti – oppure le informazioni concettuali – come le intenzioni e gli obiettivi del personaggio. I cosiddetti confini – o *boundary events* – corrispondono ai momenti nei quali i modelli di azione vengono aggiornati e ripristinati: è proprio durante questi passaggi che elaboriamo maggiormente i materiali e li memorizziamo nel dettaglio.⁵⁸ Il continuo passaggio dal tempo passato al tempo presente in *Maus* costringe i lettori a segmentare più volte lo stesso evento e a mantenere in memoria due modelli che devono essere integrati senza interruzione: non a caso, lo spostamento tra i due livelli narrativi sembra avvenire sempre in scene significative per la narrazione. In altri termini,

⁵⁶ Rajhkowa, *op. cit.*, p. 48.

⁵⁷ Massimiliano De Giovanni, *Scrivere a fumetti. Manuale di scrittura creativa e narrazione per immagini*, Bologna, KappaLab, 2014, pp. 66-69.

⁵⁸ Khena M. Swallow, Jeffrey M. Zacks, Richard A. Abrams, *Event Boundaries in Perception Affect Memory Encoding and Updating*, «Journal of Experimental Psychology: General», 138, 2, 2009, p. 236.

Spiegelman sembra essere decisamente consapevole dell'importanza dei confini a livello mnemonico: per ricordare, è necessario segmentare.

Beninteso, quando creiamo un modello mentale relativo ad un discorso visivo, sembra essere fondamentale anche il ruolo dei personaggi. A parere di Neil Cohn e Martin Paczynski, quando leggiamo sequenze narrative tendiamo a tenere in considerazione in un primo momento colui che compie le azioni.⁵⁹ In base all'ordinamento canonico dei ruoli semantici, l'attenzione selettiva del lettore – dopo il riconoscimento della *gist* della scena – è rivolta a questo aspetto. Se è vero che anche in *Maus* le azioni dominano i *frames* – non a caso, spesso sono solamente gli agenti che interagiscono a livello verbale – è anche vero che abbiamo a che fare con una agentività illusoria: la storia progredisce, infatti, sulla base di eventi esterni che modellano indirettamente le vite dei personaggi. In effetti, come lettori, osserviamo Vladek – e i compagni di prigionia – agire nel livello narrativo relativo al passato, ma al tempo stesso siamo consapevoli del fatto che tutto ciò che accade è governato da logiche al di fuori del loro controllo. Ebbene, questa consapevolezza consente a Spiegelman di rendere alcuni passaggi del testo decisamente ironici: quando Vladek si impone con le sue idee nel secondo livello narrativo relativo al tempo presente – ovvero nella relazione padre-figlio – si attiva un meccanismo di discrepanza cognitiva che sottolinea le difficoltà comportamentali del protagonista scaturite evidentemente dal trauma passato. Non a caso, il suo ruolo è fluido e mai stabilito: Vladek è sì la vittima del potere nazista, ma al tempo stesso – soprattutto agli occhi di Art – è anche colpevole a causa degli atteggiamenti presenti violenti e delle mancanze che caratterizzano il rapporto narratore-narratario.

A livello meta-linguistico, riprendendo ancora una volta le riflessioni di McCloud, le strategie che consentono di creare significato e intensità nei pannelli – oltre alla già citata tendenza al *border-breaking* che testimonia l'integrazione di più dimensioni temporali – sembrano essere la variazione di forme e dimensioni e la ripetizione di elementi in pannelli adiacenti.⁶⁰ Nella figura 13 che riporta una serie di *frames* relativi al viaggio di Vladek in fuga da Auschwitz, Spiegelman comunica le condizioni drammatiche di vita attraverso l'accostamento di tre rappresentazioni che riprendono la stessa scena più volte con pochissime modifiche. Se Vladek attraverso il codice verbale sottolinea il fatto che nella carrozza del treno mancava l'aria – a causa delle condizioni igieniche terribili – Spiegelman riesce a trasmettere il significato al lettore attraverso il meccanismo della ripetizione. A questo proposito, facendo riferimento alla teoria delle tre meta-funzioni di Halliday, possiamo evidenziare l'utilizzo consapevole del colore: la scelta di raccontare gli eventi in bianco e nero è collegata alla necessità di realismo e la scelta di inserire una quantità maggiore di nero nei pannelli dove i tedeschi agiscono con violenza intende comunicare una certa drammaticità. In altri termini: Spiegelman è consapevole dell'importanza della funzione interpersonale dei colori e dei bordi dei pannelli, ovvero del fatto che questi elementi consentono di esprimere significati emotivi che implicano la creazione di un legame lettore-autore.⁶¹

⁵⁹ Neil Cohn, Martin Paczynski, *Prediction, Events, and the Advantage of Agents: The Processing of Semantic Roles in Visual Narrative*, «Cognitive Psychology», 67, 3, pp. 2013, p. 74.

⁶⁰ Scott McCloud, *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York, Harper Collins Publishers, 2006.

⁶¹ Sylvia Pantaleo, *Paneling "Matters" in Elementary Students' Graphic Narratives*, «Literacy Research and Instruction», 52, 2, 2013, p. 153.

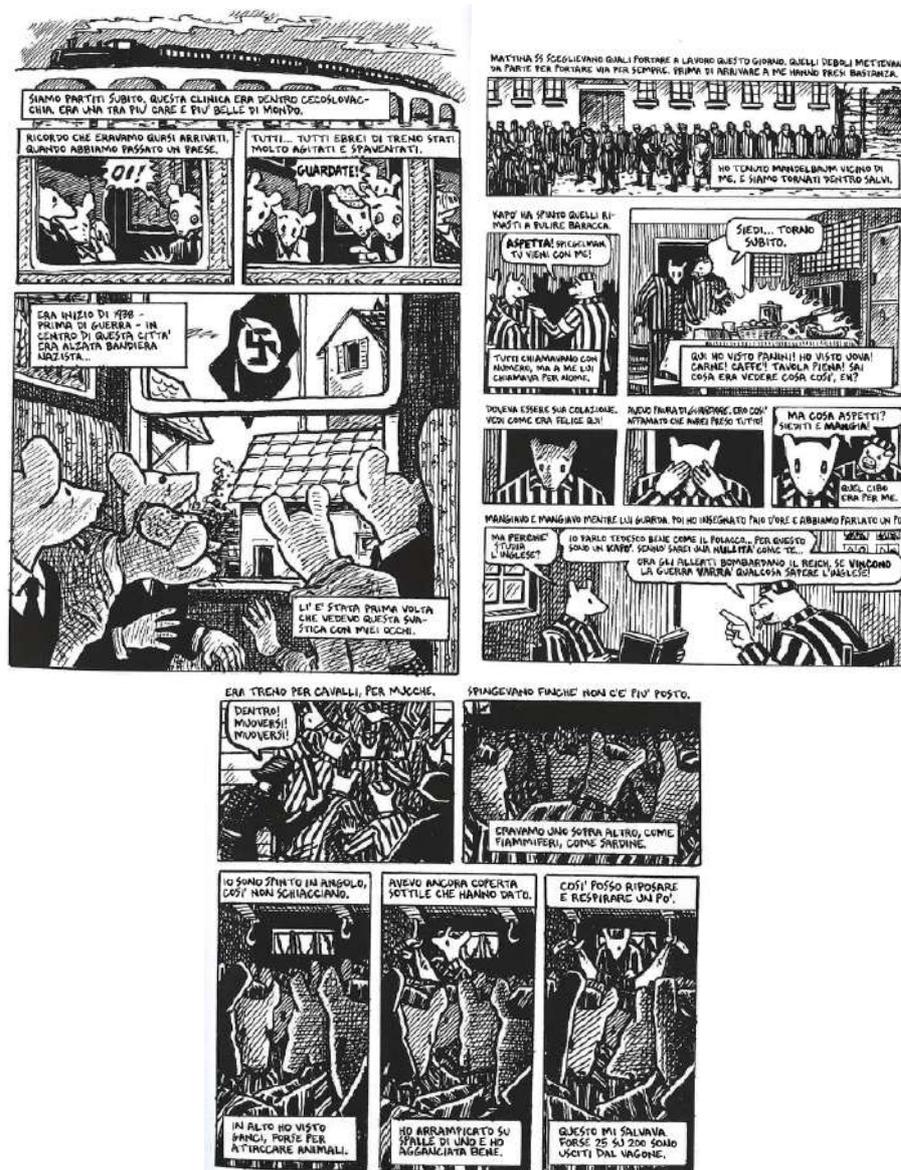


Figure 11, 12, 13. Frames che rappresentano le modalità di *closure*, le tipologie di campi e piani e le strategie utilizzate per costruire significato (Spiegelman, *op. cit.*, pp. 30, 188, 241).

Ebbene, Spiegelman – attraverso un complesso impianto narratologico – mette in evidenza due aspetti fondamentali del meccanismo mnemonico dei soggetti traumatizzati: in primis, la memoria non è un processo oggettivo e statico – ma decisamente collaborativo e dinamico – e in secondo luogo, sia la memoria che la storia non hanno un inizio, uno svolgimento e una fine, ma al contrario sono fluide e continue. In effetti, siamo ben lontani dalle narrazioni fiabesche le quali da una situazione complessa – attraverso il supporto di un aiutante magico – evolvono in un finale positivo. In *Maus* non solo la ricostruzione, e dunque il percorso, è un passaggio doloroso – anche se in compagnia di un facilitatore –, ma sembra anche concludersi attraverso un esito infausto: il desiderio di raccontare consente di sopravvivere, ma non di vivere in eterno.