

Arianna Mazzola  
Università degli Studi del Molise  
a.mazzola@studenti.unimol.it

## IN IMMAGINI RAPPRESO. *ROSSO MALPELO* TRA NOVELLA E *GRAPHIC-NOVEL*

**Riassunto:** *Il presente lavoro intende proporre uno studio comparatistico tra la novella Rosso Malpelo e la sua trasposizione in forma di graphic novel. In particolare, oltre al testo originale della novella verghiana, si farà riferimento alle riscritture offerte da Palarchi e Melis in Rosso Malpelo e da Mustica in Giovanni Verga. Cinque novelle a fumetti. L'intento è quello di chiarire in quali termini viene rimodulato il discorso indiretto libero nella forma del romanzo illustrato.*

**Parole chiave:** *Verga, discorso indiretto libero, graphic novel, Rosso Malpelo, transmediazione.*

**Abstract:** *This paper intends to propose a comparative study between the novella Rosso Malpelo and its transposition into the graphic novel form. In particular, in addition to the original text of Verga's novella, reference will be made to the translations offered by Palarchi and Melis in Rosso Malpelo and by Mustica in Giovanni Verga. Five novellas in comic strips. The intention is to clarify in what terms free indirect speech is remodelled in the graphic novel.*

**Keywords:** *Verga, free indirect speech, graphic novel, Rosso Malpelo, transmediation.*

“Il realismo per il Verga consisteva nel rendere l'illusione completa della realtà' attraverso l'assunzione di un punto di vista interno all'ambiente rappresentato”.<sup>1</sup> Così Romano Luperini chiarisce che il realismo verghiano non va inteso nella misura di una pedissequa fedeltà al dato storico e sociale di riferimento, bensì nella capacità dell'autore di rendere invisibile l'artificio sotteso alla scrittura di *Rosso Malpelo*. In altri termini, come è noto, soluzioni stilistiche quali, ad esempio, il discorso indiretto libero, sono funzionali al ritratto della realtà e alla sua restituzione letteraria. In questa sede ci si propone pertanto di indagare la resa realistica della novella verghiana nella recente forma letteraria del *graphic novel*. Infatti, oltre al testo originale della novella, si farà riferimento alle transco-

---

<sup>1</sup> Romano Luperini, *Verga e le strutture narrative del realismo. Saggio su Rosso Malpelo*, Padova, Liviana Editrice, 1976, p. 103.

dificazioni offerte da Maurizio Palarchi e Roberto Melis in *Rosso Malpelo*<sup>2</sup> e da Fabia Mustica in *Giovanni Verga. Cinque novelle a fumetti*.<sup>3</sup> L'intento è dunque quello di chiarire in quali termini viene rimodulato nel *graphic novel* il realismo e, laddove possibile, il punto di vista e il discorso indiretto libero, ovvero uno dei dispositivi narrativi più noti della scrittura di Verga.<sup>4</sup>

In effetti, è già in *A contract with God* di Will Eisner che il *graphic novel* si è reso capace di occuparsi di temi fortemente realistici in una forma grafico-visuale, ed è a partire da questo illustre “antenato” che si fonda la legittimità di analizzare i due *graphic novel* che hanno la novella di Verga come modello.<sup>5</sup> Oltre a ciò, si intende focalizzare l'attenzione sui generi letterari della novella e del *graphic novel* stessi, rintracciando elementi di continuità e discontinuità tra le due forme. Sarà quindi opportuno considerare anche le distanze che separano la trasposizione di Palarchi e Melis da quella proposta da Mustica, così da offrire una nuova portata euristica della novella originale.

Se, con Calvino, “un classico è un libro che non ha mai finito di dire quello che ha da dire”,<sup>6</sup> non sembra insensato provare a capire il modo in cui il *graphic novel*, che vive della sequenzialità del testo letterario e la simultaneità dell'immagine, sia in grado di rinnovare la novella verghiana. Si rivela di massima importanza allora il confronto linguistico tra quanto contenuto nelle pagine della novella e il testo proposto dai *graphic novel*, così da indagare quanto le tavole e le didascalie conservino o mutino il registro linguistico e lo stile del testo originale. A ben vedere,

Il problema dell'attribuzione di una qualità letteraria al romanzo a fumetti ruota intorno al problema del linguaggio: un problema che si pone con maggiore intensità perché siamo davanti alla sintesi di due tipi di linguaggio diversi, quello

<sup>2</sup> Maurizio Palarchi, Roberto Melis, *Rosso Malpelo. Tratto dalla novella di Giovanni Verga*, Scarperia e San Piero, Kleiner Flug, 2016.

<sup>3</sup> Fabia Mustica, *Giovanni Verga. Cinque novelle a fumetti*, Leonforte, Siké, 2019.

<sup>4</sup> A tal proposito, un imprescindibile riferimento teorico è *Semiotica del fumetto* di Barbieri, soprattutto per l'indagine del punto di vista. Cfr. Daniele Barbieri, *Semiotica del fumetto*, Roma, Carocci, 2017, pp. 29–39.

<sup>5</sup> Will Eisner, come sottotitolo di *A contract with God* usa proprio il termine *graphic novel* e nella prefazione chiarisce il forte dato di realismo della sua opera e una graduale consapevolezza circa il valore dei propri lavori: «in fact I was delivering a short story a week to an audience far more sophisticated and demanding than the newsstand comic book reader. The reality of the task and the enormous perimeters of the opportunities were thrilling and I responded with euphoria and enthusiasm. [...] The people and events these narratives, while compounded for recall, are things that I would have you accept as real», «In effetti, consegnavo un racconto a settimana a un pubblico molto più sofisticato ed esigente di quello dei lettori di fumetti in edicola. la realtà del compito e l'enorme perimetro delle opportunità erano entusiasmanti e io rispondevo con euforia ed entusiasmo. [...] Le persone e gli eventi di queste narrazioni, pur essendo composti per essere raccontati, sono cose che vorrei che accettaste come reali» (Will Eisner, *A contract with God and Other Tenement Stories. A graphic novel*, Burbank, DC Comics, 1978, pp. 7–8).

<sup>6</sup> Italo Calvino, *Perché leggere i classici*, Milano, Mondadori, 1995, p. 94.

verbale e quello visivo, da cui procede la definizione di “letteratura per immagini” o di “narrativa a fumetti”, una letteratura identica per dignità e complessità a quella che comunemente abbiamo definito tale, ma che si avvale di una diversa organizzazione comunicativa. [...] La questione del rapporto tra parola e immagine, inoltre, potrebbe essere paradossalmente ribaltata se pensiamo che mentre tutti noi facciamo uso della lingua per parlare e per scrivere, ben pochi sono quelli che hanno la possibilità di esprimersi attraverso le immagini.<sup>7</sup>

Tuttavia, a proposito degli adattamenti, ci si muoverà su un doppio binario: quello della volgarizzazione e dell'interpretazione dell'opera originale. Non mancano precedenti celebri e di una qualità sorprendente, come i classici della letteratura ripresi nelle tavole di Dino Battaglia. Ad esempio, la complessità del testo di *Moby Dick* nella resa del celebre fumettista viene in parte sostituita, ma in favore di una potenza espressiva delle immagini che non fa rimpiangere la riduzione inevitabile del testo. Prima di addentrarsi nel riadattamento di *Mustica* e di *Palarchi e Melis*, si farà un breve cenno alle varie pubblicazioni del testo verghiano, perché i riadattamenti sembrerebbero recuperare tratti della prima

---

<sup>7</sup>Eleonora Brandigi, *L'archeologia del Graphic Novel. Il romanzo al naturale e l'effetto Töpffer*, Firenze, Firenze University Press, 2013, p. 30. La definizione di *graphic novel* ha prodotto, tuttavia, le più svariate declinazioni; Tosti addirittura parla di «galassia di interpretazioni» proprio perché comunemente un *graphic novel* può essere: «un fumetto con caratteristiche o velleità letterarie; un fumetto lungo; un fumetto autoconclusivo; un'opera di non-fiction a fumetti, un'opera di fiction a fumetti; una raccolta di storie a fumetti precedentemente apparse in forma seriale (o cicli); opere grafico-narrative, non necessariamente a fumetti, che presentano una iterazione tra parole e immagini; raccolte nella forma volume o libro» (Andrea Tosti, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Latina, Tunuè, 2016, pp. 612–613). Interessante anche la proposta di Giuliana Benvenuti, soprattutto rispetto a una forma, il *graphic novel*, che «ha molte vocazioni e possibilità: in ciascuna di esse il romanzo grafico sperimenta contaminazioni e potenzialità espressive spesso innovative e destinate a segnare significativamente le relazioni tra linguaggi, tradizioni, generi; [...] la varietà di forme e di contaminazioni con la tradizione letteraria che il fumetto sta dispiegando indica chiaramente che l'evoluzione del fumetto può essere considerata uno dei luoghi di osservazione privilegiati per comprendere le dinamiche proprie delle contemporanee relazioni tra i media, così come, nel suo intrecciarsi con la letteratura (in Italia come altrove), un laboratorio di sperimentazione di queste stesse relazioni. Dal punto di vista della storia della letteratura italiana contemporanea, lo studio delle collaborazioni tra scrittori e fumettisti e l'individuazione delle comuni tensioni sperimentali, permette di meglio comprendere il panorama mediale italiano, anch'esso in rapido mutamento, restituendo un'immagine più articolata delle innovazioni in atto, che riguardano anche la letteratura di ricerca, investita anch'essa, in forme forse meno evidenti rispetto a quelle della produzione inter e trans-mediale, ma non per questo meno decisive, dalle mutazioni caratteristiche del contesto produttivo dell'età globale» (Giuliana Benvenuti, “Il graphic-novel. Una questione de centauris?” in Riccardo Gasperina Geroni, Filippo Milani (a cura di), *La modernità letteraria e le declinazioni del visivo. Arti, cinema, fotografia e nuove tecnologie. Atti del XIX Convegno Internazionale della MOD 22–24 giugno 2017*, Pisa, ETS, 2019, pp. 83–103; pp. 101–102). Cfr. inoltre: Daniele Barbieri, *Semiotta del fumetto*, Roma, Carocci, 2017; Boris Battaglia, *E chiamale, se vuoi, graphic novel. Manuale per i nuovi critici di fumetti*, Roma, ComicOut, 2018; Eleonora Biagini, “La parola dalle immagini. Appunti su ecfrafi, graphic novel e novelization”, in Marco Ariani, Arnaldo Bruni, Anna Dolfi, e Andrea Gareffi (a cura di), *La parola e l'immagine. Studi in onore di Gianni Venturi*, Firenze, Olschki, II, 2011, pp. 729–756.

versione della novella. Come è noto, la novella *Rosso Malpelo* viene pubblicata sul “Fanfulla”, a puntate, nel 1878; successivamente, nel 1880, viene nuovamente edita nella collana della Biblioteca dell’Artigiano, facente capo alla rivista “Il patto di fratellanza”, che era poi, così come recitava il sottotitolo della testata, la “rassegna mensile delle Società Operaie di Mutuo Soccorso e degli Istituti di Previdenza in Italia”. Sempre nel 1880, infine, la novella viene pubblicata da Treves nel volume *Vita dei campi*.<sup>8</sup> Meno noto, come d’altronde rileva lo stesso Luperini, è forse che la pubblicazione della novella tra le pagine del periodico rivolto alla classe operaia segnava una inaspettata vicinanza dell’autore siciliano all’*Inchiesta in Sicilia* (1876) di Leopoldo Franchetti e Sidney Sonnino. Tuttavia, almeno sul piano tematico, va ricordato che il testo si inseriva, a buon diritto, nel dibattito sorto in quegli anni, anche grazie a indagini come quella appena ricordata, sul lavoro minorile.<sup>9</sup> Certamente, non si intende con questo presentare Giovanni Verga in un’inedita veste socialista, che non corrisponderebbe al vero né sul piano testuale né biografico, bensì considerare come agisca “un orrore sociale storicamente determinato”<sup>10</sup> nelle scelte tematico-stilistiche del testo.

L’adesione al Verismo, l’adozione del canone dell’impersonalità, della quale lo stile indiretto libero<sup>11</sup> è dispositivo narrativo, segna un punto di flesso radicale nella poetica dell’autore.<sup>12</sup> Luperini, inoltre, riscontra nell’uso delle pseudo-causali verghiane un’ulteriore caratteristica che ha come effetto sul lettore un forte senso di straniamento. Infatti, la «logica rovesciata» capovolge la realtà e presenta i fatti come oggettivi.<sup>13</sup> Accade, ad esempio, all’altezza dell’*incipit*: “Malpelo si chiamava così perché aveva i capelli rossi; ed aveva i capelli rossi perché era un ragazzo capriccioso e cattivo”.<sup>14</sup> La prima causale chiarisce che è l’ambiente culturale circostante ad attribuire al protagonista il soprannome che, per via del colore dei capelli, lo determina; ma la seconda pseudo-oggettiva capovolge i piani nel momento in cui fa del rutilismo una spiegazione logica del carattere.

In *Giovanni Verga. Cinque novelle a fumetti*, di Fabia Mustica, la forma del testo è immutata rispetto alla novella originale: infatti, applicare la categoria

<sup>8</sup> Luperini 1976, *op. cit.*, pp. 1–2.

<sup>9</sup> *Ivi*, pp. 6–7.

<sup>10</sup> *Ivi*, p. 19.

<sup>11</sup> Giulio Herzeg, *Lo stile indiretto libero in italiano*, Firenze, Sansoni editore, 1963, p. 8.

<sup>12</sup> Se l’uso del presente e dell’infinito e la struttura nominale sul piano grammaticale sono le caratteristiche più note dell’indiretto libero, è Spitzer a rintracciare nella pseudo-oggettività il dispositivo atto a restituire l’idea di coralità dei *Malavoglia* e, aggiungiamo noi, di *Malpelo*, come cifra stilistica propria di Verga. Si veda Luperini 1976, *op. cit.*, p. 51; cfr. inoltre: Leo Spitzer, *L’originalità della narrazione nei Malavoglia, Belfagor*, XI, 1 (31 gennaio 1956), pp. 37–53.

<sup>13</sup> Si consideri, a titolo esemplificativo, la frase: “Il certo era che nemmeno sua madre aveva mai avuta una carezza da lui, e quindi non gliene faceva mai” (Giovanni Verga, *Rosso Malpelo* in *Tutte le novelle*, LiberLiber, 2017 [edizione digitale], p. 216). Di solito sono le madri ad accarezzare i figli e ad educarli all’affettività, qui invece “nella logica della voce narrante (che è la logica dell’esclusione che si accanisce contro Malpelo), i termini sono esattamente invertiti” (Luperini 1976, *op. cit.*, p. 69).

<sup>14</sup> Verga, 2017, *op. cit.*, p. 236.

di *graphic novel* al testo risulta problematico. Il lettore è in presenza, piuttosto, della versione illustrata della novella verghiana. Si tratta, allora, di indagare come le immagini siano in grado di creare un dialogo, o meno, con le parti di testo. Le didascalie citano direttamente la novella adattata alle esigenze editoriali semplicemente operando tagli del testo, e le illustrazioni, quindi, non contengono i canonici *balloon* con i dialoghi in stile diretto. È possibile allora dire che si tratta, piuttosto, di illustrazioni le quali, nelle intenzioni dell'autrice, dovrebbero avvicinare i lettori più giovani ai capolavori verghiani. Nella premessa al testo, infatti, Mustica chiarisce la funzione ausiliaria dei disegni, affermando di essersi attenuta "il più fedelmente possibile alle descrizioni precise e dettagliate dell'autore, che lasciavano poco spazio a una libera rappresentazione".<sup>15</sup> A ben vedere, il tratto semplice e i colori usati dall'illustratrice, oltre all'espressività stilizzata dei volti, danno vita a tavole illustrate che, nella loro bidimensionalità e istanza puramente descrittiva, non sempre riescono a restituire la complessità della novella verghiana. Come detto in precedenza, non mancano adattamenti in cui, come accade nel *Moby Dick* di Battaglia, la potenza visuale delle tavole sia in grado di mettere in risalto, addirittura, pieghe del testo altrimenti messe in ombra nel romanzo. Invece, i disegni di Mustica non soltanto non sono in grado di invogliare alla lettura, ma inoltre non riescono a restituire la ricchezza del testo verghiano. Inceppandosi il dialogo tra testo e immagine, risulta compromesso anche un possibile scarto euristico e di rimodulazione tutta contemporanea della novella originale. Il testo è giustapposto e dimezzato e manca del tutto una calcolata narrazione parallela; tuttavia, l'opera, nella sua istanza restitutiva, fa sì che i giovani lettori siano quantomeno facilitati nella comprensione della fonte originale. A tal proposito, nella fedeltà alla novella verghiana, tanto rispetto alla scrittura quanto in riferimento alla rappresentazione, si può riconoscere al lavoro di Mustica il merito di far 'incontrare' Giovanni Verga al lettore meno competente, oltre a riprendere la tradizione siciliana dei cantastorie che "commentavano i quadri dei 'cartelloni'" come ricorda Giuseppe Adernò.<sup>16</sup> L'opera, in questo caso più che interpretando, deliberatamente tradendo il testo, acuisce due tipi di violenza ben più attenuati nel testo verghiano. Esaspera il sadismo che Malpelo esercita sugli animali, come la lucertola, e quello perpetrato invece sugli esseri umani, come Ranocchio. Nell'episodio in cui il protagonista riceve castighi immeritati e giustifica la passiva accettazione dei colpi infertigli dagli altri minatori con la frase "a che giova [ribellarsi]? Sono Malpelo", Mustica riesce inoltre a trasferire nella tavola la crudele accettazione della violenza alla quale costantemente soggiace il bambino attraverso un dettaglio apparentemente trascurabile. Come si può vedere nella rappresentazione, infatti, un minatore viene ritratto nell'atto di percuotere Malpelo, il quale è inginocchiato e con "il capo e le spalle" curvate "per bieco

---

<sup>15</sup> Mustica, 2019, *op. cit.*, p. 16.

<sup>16</sup> Giuseppe Adernò, *Un dono agli studenti*, in *Ivi*, p. 11.

orgoglio o disperata rassegnazione”,<sup>17</sup> come riferito dal testo verghiano. Intanto un altro minatore, ritratto con sguardo cinico e beffardo, assiste alla scena fumando, come uno spettatore indifferente di fronte a una scena talmente quotidiana da non esser degna di scalpore o sommovimenti emotivi.

Ben più complesso, il *graphic novel* interamente dedicato a Rosso Malpelo di Palarchi e Melis, soprattutto nel tentativo di interpretare e innovare il testo di partenza. Stando alla proposta di Bombara, “alcune costanti del romanzo contemporaneo, [...] sono anche caratteristiche predominanti del *graphic novel*: la soggettività, l’approfondimento psicologico, l’instabilità e l’incertezza, dunque un accentuato dinamismo e una prevalente dimensione odeporica, lo scardinamento delle strutture narrative tradizionali, la focalizzazione degli aspetti problematici del reale”.<sup>18</sup> Certamente efficace si rivela anche la definizione di Spinazzola a proposito del *graphic novel* e, più nello specifico, nel caso preso in considerazione:

Nel mondo dei fumetti c’è stato un lungo processo di ammodernamento che potremmo definire romanizzazione. Per questo è lecito parlare oggi di romanzo a fumetti, *graphic-novel*, come è stato chiamato in area anglosassone. [...] I personaggi sono più problematici, meno trasparenti, e non votati a reiterare senza fine le loro imprese più o meno bizzarre. [...] Nel *graphic-novel* le battute di dialogo hanno una funzionalità più stretta di quanto sia nel fumetto tradizionale, dove la sequenza dei disegni ha spesso bisogno di didascalie puramente esplicative; o al contrario può ritrarre personaggi sostanzialmente muti. [...] La facilità dell’approccio al libro fumettato è ovviamente basata sulla immediatezza della percezione visiva sollecitata dalle vignette disposte in successione geometrica. Ma l’inserimento delle “nuvolette” distribuite fra i vari personaggi in scena dà ai singoli riquadri una densità di comunicazione espressiva incomparabile.<sup>19</sup>

In effetti, il *Rosso Malpelo* di Palarchi e Melis ha l’obiettivo di innovare la novella di Verga: tanto nei dialoghi quanto nella narrazione stessa, i punti di rimodulazione del testo originale sono fra loro diversi. Il disegno offre un’immediatezza espressiva che si combina da un lato con i dialoghi contenuti nei *balloon* e, dall’altro, con le didascalie, che sono spesso citazioni testuali, sebbene talvolta significativamente rimaneggiate. Le tavole e la loro cromia diventano, in questo caso, strumento atto ad ampliare le potenzialità conoscitive della novella, oltre a proporre una rilettura del *Rosso Malpelo* verghiano. *L’incipit del graphic novel* è

<sup>17</sup> Mustica, 2019, *op. cit.*, p. 90.

<sup>18</sup> Daniela Bombara, “Graphic novel e canone letterario”, in *Forme, strutture, generi nella lingua e nella letteratura italiana* in Elena Pirvu (a cura di), Atti dell’XI Convegno internazionale di italianistica dell’Università di Craiova, Firenze, Cesati, 2022, pp. 285–302, p. 287. Si vedano anche gli importanti contributi di Thierry Groensteen, “Origine e diversificazione dei generi”, *Fucine mute*, 1 febbraio 2001, <https://staging.fucinemute.it/2001/02/origine-e-diversificazione-dei-generi/> [11/01/2023]; Thierry Groensteen, *Il sistema fumetto*, Genova, ProGlo, 2012.

<sup>19</sup> Vittorio Spinazzola, “L’adolescente a fumetti”, in Id. (a cura di), *Tirature '12. Graphic novel. L’età adulta del fumetto*, Milano, Il Saggiatore, 2012, pp. 16–20.

posto in *medias res* e l'opera si apre con il poco edificante quadretto quotidiano dei soprusi familiari e della cattiveria dei coetanei, che, vedendo passare Malpelo, gli tirano una pietra. L'immagine racchiude il senso della parola *soperchierie* presente nella novella verghiana. Don Misciu, chiamato *bestia* dagli altri minatori per la capacità di sopportare in silenzio ritmi di lavoro sfiancanti, com'è noto, muore in un incidente in miniera. Nel *graphic novel* gli altri minatori accusano Malpelo di essere ancora vivo, solo perché, dicono, il "diavolo è tuo amico".<sup>20</sup> La madre lo rimprovera della morte del padre e dopo questo episodio gli autori inseriscono la trasposizione del discorso indiretto in una didascalia che recita "io sono Rosso Malpelo. E sono Malpelo perché sono cattivo".<sup>21</sup> La voce corale dei minatori, della madre, diventa quella dello stesso protagonista, che attraverso la pseudo-causale fornisce una auto-descrizione, fino a pensare di doversi pentire di esistere, nella vignetta che lo ritrae, solo, esposto alla pioggia battente del temporale. In *Verga moderno* Romano Luperini chiarisce che

il rovesciamento operato da Verga, che fa della voce dei narranti la voce stessa del mondo incaricata di annientare l'umanità degli eroi, ha qualcosa di grandiosamente originale. Se l'autore non ha più autorità né legittimità, l'impersonalità diventa per Verga la coscienza estrema e radicale di tale perdita di mandato sociale e insieme la forma con cui l'autore espia una formazione culturale e letteraria ancora romantica, dunque a suo parere "ingenua" e "premoderna". Attraverso l'impersonalità il romanziere prende atto che un processo storico si è concluso, che nella modernità la figura dello scrittore come mediatore ideologico e portatore di valori e di verità si sta definitivamente esaurendo. L'assunzione di un ruolo diverso – scienziato o tecnico neutrale della letteratura che osserva e sperimenta senza giudicare – è un tentativo di riqualificazione e un atto di risarcimento sociale e ideologico.<sup>22</sup>

Il famoso *incipit* trova, in un'altra parte del *graphic novel*, un ulteriore riadattamento. Infatti, nell'opera si narra di un incontro tra Rosso Malpelo e il suo stesso autore. La piazza del Duomo di Catania apre le vignette della pagina nella quale si ambienta l'incontro tra i due: Verga viene dapprima rappresentato di schiena, seduto e intento a scrivere, poi frontalmente. "Tu! Coi capelli rossi",<sup>23</sup> così si rivolge lo scrittore a Malpelo; successivamente incalza: "Sì, tu, avvicinati, vieni qua". L'autore che ha fatto dell'impersonalità una caratteristica del proprio stile chiede al personaggio di avvicinarsi al 'classico' e, dunque, a sé. Il protagonista verghiano dice di chiamarsi Rosso Malpelo; l'autore risponde a sua volta "questo lo sanno tutti", assecondando la dimensione corale di un testo che, nella *factio* del *graphic-novel*, è ancora da scrivere, e puntualizza: "ma quello che vorrei conoscere è il tuo vero nome". Nel grassetto usato per rendere maggiormente

---

<sup>20</sup> Palarchi-Melis, 2016, *op. cit.*, p. 15.

<sup>21</sup> *Ivi*, p. 17.

<sup>22</sup> Romano Luperini, *Verga moderno*, Roma, Laterza, 2005, p. 17.

<sup>23</sup> Palarchi-Melis, 2016, *op. cit.*, p. 39.

significativo l'aggettivo "vero" si chiarisce che il distanziamento dell'autore da quanto è stato scritto nella novella è completo. Lo schermirsi del personaggio nella frase "io...io sono Malpelo, sono **solo** questo" e ancora l'enfasi del grassetto posto su "solo" chiudono l'incontro immaginato da Palarchi e Melis.<sup>24</sup> In realtà, la presenza di Verga, dapprima rappresentato intento a scrivere la novella, dopo l'incontro con Malpelo diventa più rara, fino a essere costituita soltanto dalla propria firma, riprodotta in una didascalia che certifica l'autorialità dell'*incipit* del *graphic novel*: "Malpelo si chiamava così perché aveva i capelli rossi. Un ragazzo malizioso e cattivo", recita la vignetta stessa; "Malpelo e nient'altro", aggiunge la didascalia. Verga come personaggio del *graphic novel*, inoltre, sottolinea due aspetti: da un lato, si recupera la versione della novella più distante e meno nota all'ampio pubblico dei lettori, nella quale la denuncia delle condizioni di vita dei giovani minatori è più marcata. Dall'altro, prendendo in prestito il lessico cinematografico, le vignette propongono graficamente un punto di vista in soggettiva più che in oggettiva.<sup>25</sup> Infatti, oltre al recupero della variante del testo nella quale il dispositivo dell'impersonalità è più attenuato da parte di Verga, la presenza dell'autore, quasi a interrogare il personaggio di Malpelo sulla sua identità, crea un cortocircuito. Laddove si dovrebbe avere l'oggettività documentaria dell'indiretto libero, la presenza di Verga personaggio crea un livello di soggettività inevitabile ed esplicita del disegno stesso, come sovente accade quando l'autore è esso stesso presente come personaggio del *graphic novel* – si rimanda, ad esempio, a *Palestina* di Joe Sacco o a *Gli ignoranti* di Étienne Davodeau.

La resa cromatica di quel rosso dei capelli che vale il soprannome e il titolo della novella è evidente anche nella raffigurazione della cava della rena rossa, soprattutto quando il bambino si addentra nella miniera. Fa seguito a questa immagine la tavola che vede la mano di Verga intenta a scrivere la frase "di lui non si seppe più nulla", seguita nuovamente dalla firma dell'autore stesso riprodotta con gli intenti certificativi già rilevati. La fine del *graphic novel* vede ancora Malpelo protagonista della tavola a pagina intera e sintomatica, invece, risulta la didascalia finale: "ma ancora, quando i minatori della cava parlano di lui, abbassano la voce, ché hanno paura di vederselo comparire dinanzi, coi capelli rossi e con gli occhiacci grigi",<sup>26</sup> quasi fedele al testo della novella che al più generale iperonimo "minatori", preferisce il più connotato "i ragazzi della cava" e l'indicazione di uno spazio "sotterraneo" a sottolineare maggiormente l'insospettabilità fredda e angusta della miniera e, naturalmente, della tomba di Malpelo. Quest'ultimo aspetto, tuttavia, viene recuperato da un sapiente uso del colore: infatti, il buio della miniera ha sempre tratti rossastri, in particolare color terra di Siena. La preponderanza di tinte marroni e rossastre, e il tratto che riesce a restituire l'atmosfera polverosa della cava e della rena, non soltanto richiamano

<sup>24</sup> *Ibidem*.

<sup>25</sup> Gianni Rondolino e Dario Tomasi, *Manuale del film*, Torino, UTET, 2011.

<sup>26</sup> *Ivi*, p. 46.

la miseria di una classe sociale emarginata e “vinta”, ma anche un celebre dipinto, successivo rispetto alla pubblicazione della novella: *Il quarto stato* di Giuseppe Pellizza Da Volpedo. L’eco della componente sociale e di denuncia della tela è riscontrabile sia, come già detto, nella cromia, sia nel disegno e nei dialoghi che vedono Malpelo protagonista. Nella spinta innovatrice dell’illustratore e dell’ideatore, viene recuperata una caratteristica stilistico-contenutistica propria della prima versione pubblicata in rivista e in opuscolo.<sup>27</sup> Infatti, il *graphic novel Rosso Malpelo* di Palarchi e Melis riesce a intercettare un aspetto di denuncia sopito dall’acuirsi dell’impersonalità nella novella che ha avuto maggiore circolazione e sulla quale si basa la ricezione dei lettori da quasi due secoli. Ciò è probabilmente possibile anche grazie a una mediazione pittorica, il quadro di Pellizza da Volpedo, che sembra caratterizzarsi quale ideale sinopia cromatico-contenutistica alla quale far riferimento. È chiaro che quella che potrebbe apparire mera suggestione, invece, è una duplice affinità: cromatica (i colori della terra e della miseria) e del soggetto rappresentato (il proletariato).

Dopotutto, la presenza dell’autore come personaggio che firma per ben due volte la propria opera all’altezza dell’*incipit* e dell’*explicit* fa sì che l’impersonalità dell’ultima versione della novella si attenui e, anzi, chiarisca che l’indiretto libero è un dispositivo non coincidente con il giudizio autoriale, ma che piuttosto viene adoperato quale strumento narratologico atto a fotografare un determinato contesto sociale. Insomma, il *graphic novel* sembrerebbe mettere in scena il percorso che porta alla trasformazione progressiva dell’indiretto libero. Infatti, dapprima il celebre *incipit* della novella è presente in forma di discorso diretto nella didascalia “sono Malpelo perché son cattivo”;<sup>28</sup> in seguito, nell’incontro tra Malpelo e Verga, dunque tra personaggio e autore, Malpelo sembra introiettare e incarnare le voci dei minatori e della stessa madre, quando afferma “io sono Malpelo, sono solo questo”.<sup>29</sup> Infine, nella pagina autografa, si ritrova, come visto in precedenza, un *incipit* quasi fedele all’indiretto libero della versione della novella maggiormente diffusa. Il procedimento di straniamento proprio del medium letterario, con opportuni adattamenti del visuale sembra essere amplificato da queste tre ideali tappe di un personaggio, del suo autore e dell’uso del più noto dispositivo verghiano. Infatti, la temporalità risulta capovolta: il testo iniziale dal quale nasce il *graphic novel* dapprima non è considerato; l’opera si apre con la focalizzazione diretta su Malpelo; successivamente l’incontro tra autore e personaggio sembra riproporre un momento precedente alla stesura della novella stessa, ovvero il momento poetico, creativo e di scrittura. Infine il testo, che in parte recupera l’indiretto libero, ma non reiterando il doppio uso della pseudo-causale, chiarisce un nuovo rapporto tra l’autore dell’impersonalità e il suo personaggio, smussando la coralità della novella pubblicata in volume e recuperando l’originale versione

---

<sup>27</sup> Luperini, 1976, *op. cit.*, pp. 3–4.

<sup>28</sup> Palarchi-Melis 2016, *op. cit.*, p. 17.

<sup>29</sup> *Ivi*, p. 40.

più “artigiana” e distante nel tempo, emarginata come Malpelo e forse proprio per questo da riprendere, ritrarre in immagini e far rappresentare nella memoria e nell’immaginario del lettore contemporaneo.

## BIBLIOGRAFIA

Algozzino, Sergio, *Tutt’a un tratto. Una storia della linea nel fumetto*, Latina, Tunué, 2005.

Adernò, Giuseppe, “Un dono agli studenti”, in Fabia Mustica, *Giovanni Verga. Cinque novelle a fumetti*, Leonforte, Siké, 2019, pp. 11–12.

Barbieri, Daniele, *Semiotica del fumetto*, Roma, Carocci, 2017.

Battaglia, Boris, *E chiamale, se vuoi, graphic novel. Manuale per i nuovi critici di fumetti*, Roma, ComicOut, 2018.

Benvenuti, Giuliana, “Il graphic-novel. Una quaestio de centauris?” in Riccardo Gasperina Geroni, Filippo Milani (a cura di), *La modernità letteraria e le declinazioni del visivo. Arti, cinema, fotografia e nuove tecnologie. Atti del XIX Convegno Internazionale della MOD 22–24 giugno 2017*, Pisa, ETS, 2019, pp. 83–103.

Biagini, Eleonora, “La parola dalle immagini. Appunti su ecfrasi, graphic novel e novelization”, in *La parola e l’immagine. Studi in onore di Gianni Venturi*, a cura di Marco Ariani, Arnaldo Bruni, Anna Dolfi, e Andrea Gareffi (a cura di), Firenze, Olschki, II, 2011, pp. 729–756.

Bombara, Daniela, “Graphic novel e canone letterario”, in *Forme, strutture, generi nella lingua e nella letteratura italiana* in Elena Pirvu (a cura di), atti dell’XI Convegno internazionale di italianistica dell’Università di Craiova, Firenze, Cesati, 2022.

Brandigi, Eleonora, *L’archeologia del Graphic Novel. Il romanzo al naturale e l’effetto Töpffer*, Firenze, Firenze University Press, 2013.

Eisner, Will, *A contract with God and Other Tenement Stories. A graphic novel*, Burbank, DC Comics, 1978.

Groensteen, Thierry, “Origine e diversificazione dei generi”, *Fucine mute*, 1 febbraio 2001, <https://staging.fucinemute.it/2001/02/origine-e-diversificazione-dei-generi/> [11/01/2023].

Groensteen, Thierry, *Il sistema fumetto*, Genova, ProGlo, 2012.

Herczeg, Giulio, *Lo stile indiretto libero in italiano*, Firenze, Sansoni editore, 1963.

Luperini, Romano, *Verga e le strutture narrative del realismo. Saggio su Rosso Malpelo*, Padova, Liviana Editrice, 1976.

-----, *Verga moderno*, Roma, Laterza, 2005.

McCloud, Scott, *Capire, fare e reinventare il fumetto*, Milano, Bao Publishing, 2018.

Mustica, Fabia, *Giovanni Verga. Cinque novelle a fumetti*, Leonforte, Siké, 2019.

Palarchi, Maurizio, Melis, Roberto, *Rosso Malpelo. Tratto dalla novella di Giovanni Verga*, Scarperia e San Piero, Kleiner Flug, 2016.

Rondolino Gianni, Tomasi, Dario, *Manuale del film*, Torino, UTET, 2011.

Spinazzola, Vittorio, "L'adolescente a fumetti", in Id. (a cura di), *Tirature '12. Graphic novel. L'età adulta del fumetto*, Milano, Il Saggiatore, 2012, pp. 16–20.

Spitzer, Leo, "L'originalità della narrazione nei Malavoglia", *Belfagor*, Vol. 11, I (31 gennaio 1956), pp. 37–53.

Tosti, Andrea, *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Latina, Tunuè, 2016.

Verga, Giovanni, "Rosso Malpelo" in Id., *Tutte le novelle*, LiberLiber, 2017. Edizione digitale.

Аријана Мацола

У СЛИКЕ САПЕТ. *ROSSO MALPELO* KAO NOVELA И *GRAPHIC-NOVEL*  
(Резиме)

Рад упоређује *рескрипtum* новеле *Rosso Malpelo* аутора Мустике и *графичку новелу* Мауриција Паларкија и Роберта Мелиса, која се у већој мери анализира овом приликом; из компаративног истраживања на видело излази иновација анализираниг дела у којем се ефикасно показује постварање лика који пред сопственим аутором, који је сам постао лик, изјављује: „ја...ја сам Малпело, само сам то“, стварајући јединствен кратки спој на размеђи очуђења и саосећања. Док Мустика у основи задржава текст, а иновативне аспекте свог читања усмерава на иконографски апарат, Паларки и Мелис настоје да постигну комплекснију интерпретацију на наративном нивоу, имајући у виду и дијалоге. Једнако је снажан и хроматски утисак, кроз такође евидентну склоност ка сликарским делима тога доба, који симболише маргинализованост пролетаријата. Графичка новела нам тако нуди значајну слику Вергиног јунака, далеко од извора захваљујући изражајним модусима, али концептуално сродну, у пуној се мери на тај начин квалификујући као креативни *рескрипtum*.

**Кључне речи:** Верга, слободан неуправни говор, *graphic novel*, *Rosso Malpelo*, трансмедијалност.

Примљено 2. јануара 2023, прихваћено за објављивање 28. септембра 2023. године.