

Inge Lanslots

Culture di resistenza nell'Italia contemporanea.

Il caso di Sherwood Comix festival

Sommario

I. [Radio Sherwood Comix](#)

II. [Visibilità](#)

III. [Mitopoetica](#)

IV. [Reti a maglie infinite](#)

V. [Costellazione Sherwood](#)

VI. [Bibliografia](#)



Tra le mie forme di resistenza c'è la lettura di fumetti di qualità

V. Evangelisti, *Fumetti Contro*

I. *Radio Sherwood Comix*

Dal 2004 in poi, Radio Sherwood,¹ la radio indipendente più vecchia d'Italia, nata nel 1977 a Padova dove continua ad avere la sua sede storica, ospita l'annuale Sherwood Comix festival, un festival che mira innanzitutto alla promozione dell'arte fumettistica e alla sua interazione con altre discipline artistiche quali musica, film (anche quello d'animazione). Dopodiché gli organizzatori provvedono alla pubblicazione dei fumetti esposti durante il festival.

Laddove nel primo biennio gli albi intitolati *Comix Against Global War e Vite precarie* venivano ancora distribuiti in forma fotocopiata ai partecipanti, negli anni successivi le case editrici Coniglio e BeccoGiallo hanno preso l'incarico di curare rispettivamente *Fortezza Europa. Storie di mura e migranti* (2006), *Resistenze. Cronache di ribellioni quotidiane* (2007), *ZeroTolleranza. Fumetti politicamente scorretti* (2008) assicurando così una maggiore distribuzione dei volumi.² Leggiamo il commento di Emiliano Rabuiti, uno dei curatori di Sherwood in occasione della terza edizione del festival: «Non c'è due senza tre. Anche quest'anno nel contesto dello Sherwood Festival di Padova, festa dell'omonima radio libera più longeva d'Italia, è stato realizzato un albo monografico a fumetti dedicato ad una tematica sociale».³

Ogni albo, che è anche catalogo della mostra del Festival, si profila in modo esplicito come una antologia sia artistico-creativa che letteraria, qualità che corrispondono alle esigenze formulate dal noto autore di fumetti statunitense Will Eisner e più recentemente dal suo concittadino Scott McCloud, fumettista e teorico di fumetti, nei loro rispettivi manuali, cioè *Graphic Storytelling and Visual Narrative: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist* (2008), *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist* (2008) di Eisner e *Understanding Comics* (1994), *Reinventing Comics* (2000), *Making*

Comics (2006) di McCloud, a cui ricorrerò per l'analisi dei fumetti realizzati per Sherwood da scrittori italiani, nuovi e affermati.

Studiando gli albi si constata che nel giro del primo quinquennio del Festival i Comix hanno subito un'evoluzione notevole innanzitutto a livello contenutistico, nel senso che si assiste a un allargamento tematico nelle edizioni più recenti. Laddove l'albo *Vite precarie*, - «una ventina di storie sul precariato e la precarietà, come forma lavorativa e più in generale come forma esistenziale, come dato oggettivo con cui confrontarsi: garanzie e diritti 0, incognite 1000»⁴ era incentrato su un argomento specifico, i volumi più recenti trattano di temi più variegati. Tra questi le «ribellioni» contro problemi esistenziali (includono la salute mentale e l'industria farmaceutica, la noia), contro la globalizzazione, il lavoro e la precarietà (trattati da Matteo Fenoglio), contro l'ingiustizia sociale, l'ecologia e l'*animal testing*, o ancora ribellioni storiche come la Resistenza, e infine, tra le altre, la ribellione contro la criminalità organizzata, in cui s'inseriscono temi secondari quali il razzismo, l'omofobia, la pedofilia, lo sfruttamento, l'abuso delle nuove tecnologie. I due ultimi gruppi di storie dette "ribelli" si avvicinano alla nuova tendenza, segnalata da Wu Ming in *New Italian Epic* (2009), di trasmettere i cosiddetti «eventi-chiave» della Storia nelle forme narrative della cultura *popular*.⁵ si pensi ai fumetti sul Sessantotto, come *Tutta colpa del '68* (2008) di Elfo pubblicati in occasione del quarantesimo anniversario, o ai vari fumetti su Genova 2001 in cui confluiscono impegno, desiderio di divertimento e didattismo.⁶

II. *Visibilità*

L'allargamento tematico dei Comix viene poi accompagnato da un numero sempre maggiore di contributori allo stesso albo: dalla seconda alla quarta edizione il numero è raddoppiato. Ne consegue un'eterogeneità formale

che complica la dinamica della stratificazione semantica del singolo volume. Le storie ormai toccano tutte le *scales*,⁷ dalla complessità alla semplicità, dal realismo all'iconicità, dall'oggettività alla soggettività, dalla specificità all'universalità e richiamano, tramite l'uso di vari tipi di inchiostrazione e di pennellate fluide, schematiche o nervose (*edgy*),⁸ i cosiddetti sottogeneri della cultura popolare. In *Resistenze* (2007) per esempio, nella storia *Resistere!* (con R a rovescio), Hannes Pasqualini fa esplicitamente riferimento all'ambientazione fantascientifica del *Pianeta delle scimmie*; *The Pop Resistance* di Massimo Perissinotto mescola elementi alla Tinto Brass e il *fantasy* alla Tolkien, mentre in *Fortezza Europa* il *Capitano Uncinetto* di Tuono Pettinato si ispira alle storie d'avventura per bambini. Altre storie, invece, ricordano le narrazioni manga o i ritmi frenetici dei giochi per computer.

Il lessico dei personaggi, che - come sintetizza Eisner nei suoi manuali - comprende la rappresentazione del corpo, delle espressioni facciali, e la composizione dello spazio che li circonda, si rifà a tecniche fotografiche o pittoriche: certe strisce assomigliano ai quadri espressionisti e riecheggiano in particolare le fattezze spaventevoli del *Grido* di Munch che contrastano nettamente con un approccio più realistico. La maggior parte delle storie introduce elementi *nonsense*, metaforico-simbolico-allegorici, eufemistici, grotteschi (si veda la storia grottesca di Hurrigan Ivan in *Resistenze*) e perfino messianici (i riferimenti alla Bibbia nel racconto di Paolo Di Orazio e Massimo Semerano in *Resistenze*).



Figura 2 - Massimo Semerano.

Quasi tutte le storie sfruttano le modalità della stereotipizzazione (i personaggi asiatici per esempio stentano tutti a pronunciare la erre), mettendo così in discussione le connotazioni spesso negative dell'uso dello stereotipo razzista e propagandista nella vita quotidiana. In altre parole: la stereotipizzazione è frutto di una semplificazione della realtà e delle conseguenti generalizzazioni, lo stereotipo nel fumetto deriva quindi da un'idea o una caratteristica che è stata standardizzata in una forma fissa (cfr. le strisce della figura nel Fumetto 2).

Il "legendario" cartoonista Eisner, nel suo *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (1996), mette in evidenza che lo stereotipo è certamente offensivo, ma sottolinea allo stesso tempo che esso sta al cuore del linguaggio iconico dei fumetti perché rende possibile l'interpretazione istantanea della rappresentazione del comportamento umano. Perciò le immagini vanno semplificate e tradotte in simboli ripetibili che spesso sono

anche transculturali. Il fumettista ricorre a stereotipi o luoghi comuni perché sono familiari all'immaginario collettivo.⁹ Lo stereotipo è dunque un espediente indispensabile dei fumetti. In *Fortezza Europa* la storia *Intimi luoghi comuni* di Luisa Montalto, ad esempio, passa in rassegna tutti gli stereotipi possibili sul rapporto tra la provenienza degli uomini e la loro *performance* sessuale in supervignette (vignette intese come una pagina, i cosiddetti *metapanel*s) aperte, come se l'assenza di contorni nitidi dovesse segnare l'universalità dei preconcetti. Lo sfondo bianco delle supervignette è parte integrante della narrazione¹⁰ rafforzando ulteriormente la presupposta limpidezza e evidenza del messaggio. La stereotipizzazione viene tramandata dal rapporto inestricabile tra parola e immagine (chiamato *duo-specific*): le parole non si dissociano dalle immagini (sono *non-disjunctive*) e la storia rappresentata non offre nessuna chiave per contestualizzare le immagini. Paradossalmente, gli stereotipi caratterizzano l'immaginario e il linguaggio dei Comix che allo stesso tempo mirano a contestare i preconcetti sul genere dei fumetti.¹¹ Parafrasando il sottotitolo dell'albo del 2008 (*Fumetti politicamente scorretti*) si potrebbe dire che, a prima vista, *Intimi luoghi comuni* presenta al lettore una storia politicamente scorretta i cui componenti "tipo-grafici" svelano un uso del rapporto necessariamente multiplo tra parola e immagine all'interno delle strisce nella forma di *metapanel*s.¹²

III. *Mitopoetica*

Negli albi gli stereotipi vengono introdotti mediante la rappresentazione di minoranze svantaggiate, discriminate (omosessuali, prostitute, donne e bambini, precari); *Via Rigosa* di Francesco Cattani in *Fortezza Europa* racconta per esempio una storia sulla prostituzione. Così, i fumettisti partono da ciò che normalmente viene deriso nei modelli culturali dominanti che si raggruppano in una grammatica culturale, la quale a sua

volta detta le regole della comunicazione tra individui e gruppi. Tali regole determinano i rapporti di potere, i valori e le convenzioni sociali, ma anche l'estetica, come nota Luca Muchetti nel suo saggio *Storytelling. L'informazione secondo Luther Blissett*.¹³ La grammatica culturale ci procura i fondamenti della mitologia della vita quotidiana, come è definita da Roland Barthes, tra cui dunque la stereotipizzazione. I Comix però sovvertono le idee *mainstream* sfruttando l'immaginario della stereotipizzazione.¹⁴ In analogia con i testi del collettivo di scrittori Luther Blissett, i fumetti si trasformano in luoghi di sovversione o - se si vuole - di ribellione che sfidano la nostra percezione della realtà e della Storia gettando luce su problematiche da prospettive inaspettate.¹⁵ La scrittura diventa un atto di sabotaggio nella forma di *culture-jamming*. Lo «sguardo obliquo»¹⁶ dei fumettisti unisce elementi stilistici ed etici rivolgendosi - stando a quello che dice Evangelisti - innanzitutto a lettori giovani:

«Non è un caso se il libro esce sotto il patrocinio di Radio Sherwood, punto di riferimento obbligato della sinistra antagonista italiana. Normalmente, da quell'area giungono comunicazioni goffe, arroganti e noiose, ai limiti della leggibilità. Il fumetto consente invece una comunicazione diretta con gli strati giovanili aperti a quel linguaggio, e chiusi agli altri. È un'arma vincente. Speriamo che il potere - editoriale, culturale, sociale, politico, economico - seguiti ancora a lungo a considerarlo attività futile, adatta ai bambini. Quando si accorgerà che non è così, sarà troppo tardi».¹⁷

Nati come espressione spontanea di un movimento controculturale, anticapitalista e no-global, le storie del collettivo Luther Blissett, ribattezzato Wu Ming, e dei Comix vengono ormai "canalizzate" e quindi formalizzate rispettivamente attraverso la letteratura della New Italian Epic o il romanzo grafico, trasformando così il contesto sociopolitico ed esistenziale dell'Italia attuale nella finzione popolare. Le narrazioni

veicolano comunque una forte critica sociale,¹⁸ mediata dalla finzione e costruiscono così - come conclude Alberto Casiraghi - una notevole T.A.Z., una *Temporary Autonomous Zone*,¹⁹ la cui ramificazione e il cui impatto verranno illustrati nel punto seguente.

IV. Reti a maglie infinite

Nel giro di cinque anni le edizioni di Sherwood Comix sono quindi riuscite a instaurare il proprio infosistema non-gerarchico²⁰ tra autori e lettori. Ogni albo presenta, insieme alle storie, delle informazioni biobibliografiche sul fumettista (non)professionista, giovane o meno, includendo gli indirizzi e-mail e gli url dei siti personali, quelli dei collettivi o movimenti *underground* a cui appartengono, ma anche quelli dei portali dedicati al fumetto, quali <<http://www.selfcomics.com>>. Il sito di Selfcomics nato a Bologna non è più attivo ma è sempre *online* e attribuisce al lettore il ruolo di "mini editore". Sul sito tuttora accessibile si legge:

«Self Comics

2003-2008

L'autarchia è una possibilità.

Diventa il nostro editore.

Leggi, scarica, stampa.

I file PDF delle storie sono impaginati per essere stampati, piegati e spillati.

selfcomics@selfcomics.com»

Oltre a questi siti andrebbero menzionati il sito del Festival e quello di Radio Sherwood che del resto include una storia dei fumetti in sei Podcasts, brani tratti da articoli di giornali nazionali e regionali, *link* che portano a *blogs* e *zines*. Il sito del Festival collega anche al mondo attivo

dei piccoli editori e a discipline artistiche quali la danza, il teatro, *performance* musicali, documentari, film e anche (ma non solo) adattamenti cinematografici di fumetti.

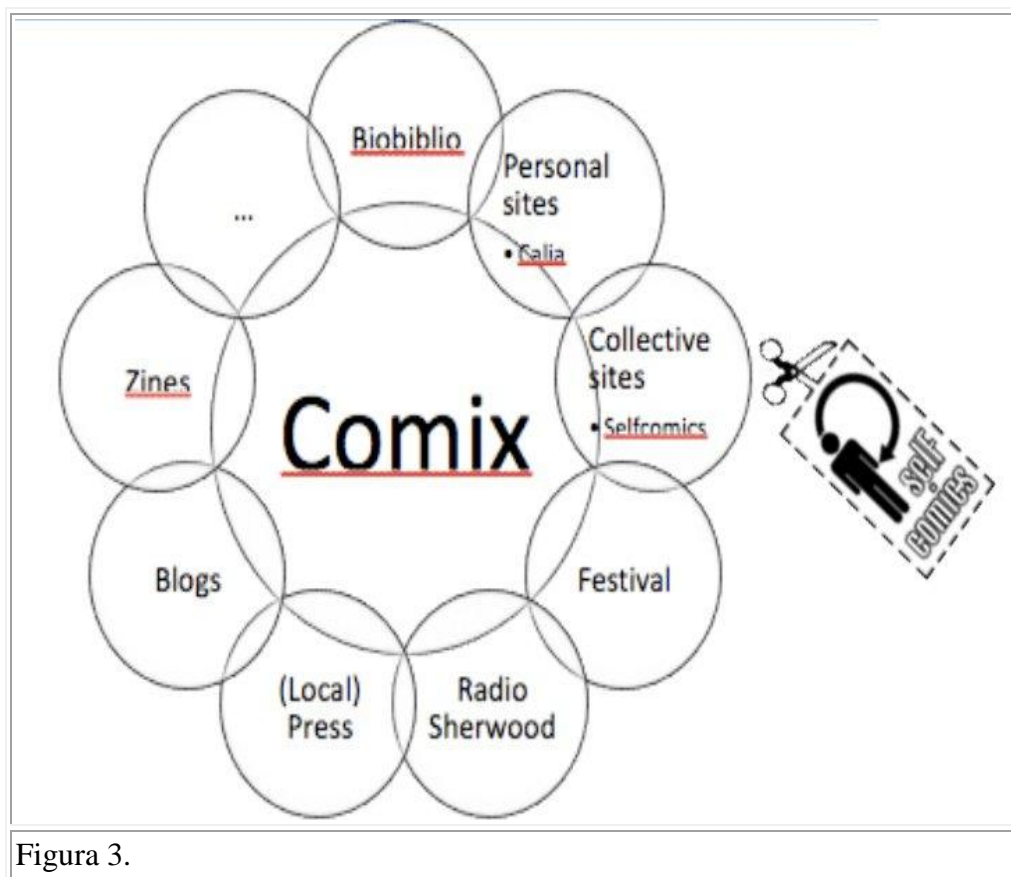


Figura 3.

Questa lista non esaustiva sintetizzata nello schema soprastante (Figura 3) dà un'idea del primo tipo di rete informativa che si instaura attorno al Comix e che corrisponderebbe al punto 5.7 del Memorandum del New Italian Epic sull'instaurazione di comunità e sull'aspetto transmediale delle narrazioni.²¹ Le ramificazioni dell'infosistema partono dall'apparato paratestuale *strictu sensu*, dalla copertina che ci avverte che «Reading books may cause indignation» (la lettura può causare indignazione),²² per arrivare al paratesto transmediale su cui tornerò. In quanto tale Sherwood Comix si posiziona come un *influential* o *opinion leader*²³ che può interagire con altri *influential* transmediali come il New Italian Epic (il NIE),

per esempio. L'*influential*/Comix immergerebbe il lettore reale in un mondo "autonomo" tramite il quale può guardare in modo critico la realtà.²⁴ Ne consegue un secondo tipo di rete informativa o di connessioni che produce una sempre più grande continuità testuale tra le narrazioni. Le connessioni implicano:

- le collaborazioni ricorrenti di fumettisti agli albi;
- la collaborazione di autori affermati per il disegno della copertina (Davide Toffolo creò quella di *Resistenze*);
- l'iniziativa recente della ripubblicazione mensile e *online* di una storia degli albi già usciti (*No Trespassing* di Massimo Semerano), pubblicazione che si alterna con quella di una storia inedita, come hanno annunciato il sito di Radio Sherwood e quello di Global Project nel mese di aprile;²⁵ la prima storia intitolata *Il nostro futuro* di Luca Vanzella e di Luca Genovese, creatori del già citato label Selfcomics, racconta l'Onda studentesca e le riforme della pubblica istruzione;
- l'inserzione di una storia in una narrazione più ampia, come *Resisti?* di Sara Pavan che si inserisce nelle avventure *online* della dottoressa Wan - la *storytelling* va quindi letteralmente oltre l'albo *Resistenze* e continua sul sito <<http://www.beyourself.it/node/201>>;²⁶
- l'inserzione di materiali (testi, documenti...) già esistenti e pubblicati altrove, chiamati pure *new media*,²⁷ come l'inserzione di frammenti di giornale in *Canto di natale* di Lisa Trevisanello e di Andrea Longhi in *Resistenze*;
- il già menzionato riferimento a prototesti popolari;
- la ripubblicazione *online* di introduzioni, di note o di commenti tratti dagli albi, come *Fumetti Contro* di Evangelisti.

Oltre alla continuità testuale rafforzata dal secondo tipo di rete, internet stimola la creatività contribuendo a costruire una comunità e un'identità.²⁸ La ripubblicazione di commenti, che ovviamente fanno parte del paratesto, è considerata da alcuni come una mediazione tra i fumetti letterari e il pubblico, mentre altri sarebbero più inclini a sostenere che interrompa la lettura dei fumetti. Critici del fumetto, invece, qualificano la ripubblicazione dei commenti come un *subset* di commenti metatestuali all'interno dell'apparato paratestuale. Tale incremento del paratesto cambia la ricezione del testo originale tramite l'operazione intertestuale dell'aggiunta o dell'*adiecto*.

A questo punto va notato che la ricezione positiva dei vari albi di Sherwood Comix da parte dei lettori e dei critici potrebbe essere spiegata mediante la combinazione di quattro tipi di *success stories* come descritti dallo stesso McCloud in *Making Comics*: escono come miscellanee (1) presso case editrici alternative (2) con la pubblicazione (quasi) contemporanea di *webcomics* (3) e con l'integrazione di altri nuovi media, in particolare la rete (4).²⁹

V. Costellazione Sherwood

In questo senso i fumetti del Festival costituiscono la forma più autentica della *cyberliterature*, perché sono espressioni della letteratura ipertestuale e dei *cybertext* nella misura in cui vengono caratterizzati da una complessità strutturale, che parte dall'incastro fornito dalla struttura dell'antologia o dalla multimedialità.³⁰ I *cybertext* (i fumetti) sconvolgono ulteriormente l'atto della lettura non lineare (già inerente alla struttura narrativa dei fumetti) manipolando allo stesso tempo la stratificazione semantica, attenuando così la diffidenza di McCloud nell'avvento dell'ipertestualità.³¹ Oltre a ciò ci si potrebbe riagganciare alle parole di Evangelisti in *Fumetti Contro* dicendo che la reciprocità tra la grafica cartacea e digitale³² impedirebbe probabilmente la canonizzazione dei fumetti indipendenti perché la loro ibridità testuale sembra sfuggire ad ogni tentativo di classificazione.

In conclusione, l'*infosistema* alternativo del Festival potrebbe diventare una costellazione all'interno di «un'unica - ancorché vasta - nebulosa narrativa di parecchi scrittori» auspicata dai promotori della New Italian Epic.³³ Ai fumetti si affida il compito di rivoluzionare la letteratura, come aveva predetto Eisner,³⁴ trattando in forma estetica problemi attuali ed etici con un forte ancoraggio nel movimento. I Comix formano catalizzatori e piattaforme³⁵ di narrazioni complessive che vanno oltre le proprie parti

costituenti e le proprie comunità di lettori. Mentre il cuore dei fumetti risiede negli spazi bianchi tra le strisce, il cuore delle T.A.Z., con il loro cosmopolitismo utopico e nomadico, sta nei *link* invisibili e intangibili tra i testi prefigurati negli albi dalle pagine interstiziali in nero.³⁶

VI. *Bibliografia*

- Agger, Ben - *The Virtual Self. A Contemporary Sociology*, Oxford, Blackwell, 2004.
- Bey, Hakim - *T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone, Ontologically Anarchy, Poetic*, Brooklyn, Autonomedia, 1985/1991.
<http://www.hermetic.com/bey/taz_cont.html> (30 marzo 2009).
- Calia, Claudio e Emiliano Rabuiti (a cura di) - *Comix Against Global War*, (xerox), 2004.
- Id. - *Vite precarie*, (xerox), 2005.
- Id. - *Fortezza Europa. Storie di mura e di migranti*, Roma, Conigli Editore, «Para Cult», 2006.
- Id. - *Resistenze. Cronache di ribellione quotidiana*, Ponte di Piave, BeccoGiallo, «Quartieri», 2007.
- Id. - *ZeroTolleranza. Fumetti politicamente scorretti*, Ponte di Piave, BeccoGiallo, «Quartieri», 2008.
- Eisner, Will - *Graphic Storytelling and Visual Narrative. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*, New York/London, W.W. Norton & Company, 2008. [1996]
- Id. - *Comics and Sequential Art. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*, New York/London, W.W. Norton & Company, 2008.
- *GEvsG8. Genova a fumetti contro il G8*, Creative Commons, 2006, <http://www.supportolegale.org/files/GEvsG8_Q7_web.pdf> (13 settembre 2009).
- Granieri, Giuseppe - *La società digitale*, Bari, Laterza, 2007.
- McCloud, Scott - *Understanding Comics. The Invisible Art*, New York, HarperCollins books, 1994.
- Id. - *Reinventing Comics. How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, HarperCollins books, 2000.
- Id. - *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York, HarperCollins books, 2006.
- Muchetti, Luca - *Storytelling. L'informazione secondo Luther Blissett*; introduzione di Tommaso De Lorenzis, Milano, Arcipelago edizioni, 2008.
- Perna, Laura - *(Re)Constructing History: Italy's Post-War Resistance Movement in Contemporary Comics*, in «Scan Journal», settembre 2008,

n. 2, <http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=117> (30 marzo 2009).

- Viires, Piret - *Literature in Cyberspace*, «Folklore», agosto 2005, n. 29, pp. 163-174, <<http://www.folklore.ee/Folklore/vol29/cyberlit.pdf>> (30 settembre 2009).
- Wardrip-Fruin, Noah e Montfort, Nick - *The New Media Reader*, Cambridge, Massachusetts/London, The MIT Press, 2003.
- Witek, Joseph - *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar*, Jackson and London, University Press of Mississippi, 1989.
- Wu Ming - *New Italian Epic. Letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro*, Torino, Einaudi, 2009.

Siti web e testi online:

- Calia, Claudio, e Rabuiti, Emiliano (a cura di) - *Sherwood Comix*, <<http://www.sherwood.it/Sherwood-Festival-2009>>; <<http://www.sherwood.it/Archivio>>; <<http://www.sherwood.it/Il-nostro-futuro>> 3 marzo 2009 (30 marzo 2009).
- Casiraghi, Alberto - *Comix T.A.Z. - «Resistenze» e le zone liberate del fumetto italiano*, 30 agosto 2007, <<http://www.lospaziobianco.it/4010>> (30 marzo 2009).
- Evangelisti, Valerio - *Fumetti contro*, <<http://www.lospaziobianco.it/4011>> (30 agosto 2007), anche in C. Calia, E. Rabuiti (a cura di), *Resistenze. Cronache di ribellione quotidiana*, cit., p. 5.
- *Komix.it Fumetti @ 360°*, portale indipendente in Italia sui fumetti e discipline affini fondato da Emanuele Di Giorgi e Massimiliano Clemente, <<http://www.komix.it>> (30 marzo 2009).
- McCloud, Scott - *Goodmorning Comics*, <<http://scottmccloud.com>> (30 marzo 2009).
- Pavan, Sara - *L'angolo della dottoressa Wan*, <<http://www.beyourself.it/node/201>> (15 aprile 2009).
- *Selfcomics 2003-2008*, <<http://www.selfcomics.com>> (15 aprile 2009).

Note:

-
- ¹ Radio Sherwood, <<http://www.sherwood.it/>> (23 settembre 2009).
- ² C. Calia & E. Rabuiti (a cura di), *Sherwood Comix. Immagini che producono azioni*, Roma, Nicola Pesce Editore, 2009, che comprende le storie dei primi albi, finora poco accessibili a causa della distribuzione originale limitata.
- ³ E. Rabuiti, *Fortezza Europa apri 'ste porte!*, in C. Calia & E. Rabuiti (a cura di), *Fortezza Europa. Storie di mura e di migranti*, Roma, Conigli Editore, «Para Cult», 2006, p. 3.
- ⁴ E. Rabuiti, *Piccoli Proiettili*, in C. Calia & E. Rabuiti (a cura di), *Resistenze. Cronache di ribellione quotidiana*, cit., pp. 299-301, p. 299.
- ⁵ Wu Ming, *New Italian Epic. Letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro*, Torino, Einaudi, 2009, p. 1 e p. 32.
- ⁶ Cfr. quarta di copertina di *GEvsG8. Genova a fumetti contro il G8*, Creative Commons, 2006, <http://www.supportolegale.org/files/GEvsG8_Q7_web.pdf> (13 settembre 2009).
- ⁷ Sc. McCloud, *Understanding Comics. The Invisible Art*, New York, HarperCollins Books, 1994, p. 46.
- ⁸ Id., *Making Comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*, New York, HarperCollins books, 2006, p. 194.
- ⁹ W. Eisner, *Graphic Storytelling and Visual Narrative. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*, New York/London, W.W. Norton & Company, 2008 [1996], pp. 11-13.
- ¹⁰ Cfr. Id., *Comics and Sequential Art. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*, New York/London, W.W. Norton & Company, 2008, p. 17.
- ¹¹ Cfr. E. Rabuiti, *Piccoli Proiettili*, cit., pp. 299-301, p. 299; W. Eisner, *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, cit., p. xv. [1996]; Sc. McCloud. *Reinventing Comics. How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, HarperCollins books, 2000, p. 19.
- ¹² Sc. McCloud, *Making Comics*, cit., p. 129.
- ¹³ L. Muchetti, *Storytelling. L'informazione secondo Luther Blissett*, introduzione di Tommaso De Lorenzis, Milano, Arcipelago edizioni, 2008, pp. 111-112.
- ¹⁴ *Ivi*, p. 207; cfr.. E. Rabuiti, *Piccoli Proiettili*, cit., pp. 299-301.
- ¹⁵ J. Witek, *Comic Books as History: The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar*, Jackson and London, University Press of Mississippi, 1989, pp. 48-56, in Laura Perna, *(Re)Constructing History: Italy's Post-War Resistance Movement in Contemporary Comics*, in «Scan Journal», settembre 2008, n. 2.
- ¹⁶ Wu Ming, *New Italian Epic*, cit., p. 1.

- ¹⁷ V. Evangelisti, *Fumetti contro*, in C. Calia & E. Rabuiti (a cura di), *Resistenze. Cronache di ribellione quotidiana*, Ponte di Piave, BeccoGiallo, «Quartieri 2», 2007, p. 5; anche disponibile su <<http://www.lospaziobianco.it/4011>>.
- ¹⁸ V. Evangelisti, *Fumetti contro*, in C. Calia & E. Rabuiti (a cura di), *Resistenze. Cronache di ribellione quotidiana*, cit., p. 5; anche disponibile su <<http://www.lospaziobianco.it/4011>>.
- ¹⁹ A. Casiraghi, *Comix T.A.Z. – «Resistenze» e le zone liberate del fumetto italiano*, 30 agosto 2007. <<http://www.lospaziobianco.it/4010>> (30 marzo 2009). Per ulteriori informazioni sulle T.A.Z., si legga H. Bey, *T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone, Ontologically Anarchy, Poetic*, Brooklyn, Autonomedia, 1985/1991.
- ²⁰ L. Muchetti, *Storytelling. L'informazione secondo Luther Blissett*, cit., p. 122.
- ²¹ Wu Ming, *New Italian Epic*, cit., pp. 44-47.
- ²² P. Parisi per BeccoGiallo sulla copertina di *Resistenze*, cit.
- ²³ Cfr. il saggio di G. Granieri, *La società digitale*, Bari, Laterza, 2007.
- ²⁴ Sc. McCloud, *Reinventing Comics*, cit., p. 210.
- ²⁵ Così è apparso *Il nostro futuro* di Luca Genovese e Luca Vanzella, una storia sulla protesta degli studenti e sulle riforme dell'università che si può scaricare dal sito in formato pdf: «Il nostro futuro è rilasciato con licenza Creative Commons per poterne consentire la diffusione e la condivisione da parte dei lettori a fini non commerciali e riportandone l'origine» <<http://www.sherwood.it/Il-nostro-futuro>> (30 marzo 2009). L'iniziativa rispecchia la filosofia della *Creative Common Licence* ampiamente promossa da Wu Ming sul proprio sito <<http://www.wumingfoundation.com>> da dove si possono scaricare gratuitamente testi e altri documenti.
- ²⁶ *Resisti?* illustra a meraviglia le affermazioni di Eisner e McCloud sulla connessione tra la produzione fumettistica cartacea e quella digitale. Cfr. Sc. McCloud, *Making Comics*, cit., p. 203; W. Eisner, *Comics and Sequential Art*, cit., p. 170.
- ²⁷ O *post-media* o *meta-media* definiti ulteriormente in N. Wardrip-Fruin e N. Montfort (a cura di), *The New Media Reader*, Cambridge, Massachusetts/London, England, The MIT Press, 2003, pp. 22-23.
- ²⁸ «The Internet affords connection and creativity. It helps build community as well as identity». B. Agger, *The Virtual Self. A Contemporary Sociology*, Oxford, Blackwell, 2004, p. 160.
- ²⁹ Sc. McCloud, *Making Comics*, cit., p. 245.
- ³⁰ P. Viires, *Literature in Cyberspace*, «Folklore», agosto 2005, n. 29, pp. 163-174, pp. 154-155, <<http://www.folkore.ee/Folklore/vol29/cyberlit.pdf>> (23 agosto 2008).
- ³¹ Cfr. Sc. McCloud. *Reinventing Comics*, cit., p. 31 e p. 230.

³² Sc. McCloud, *Making Comics*, cit., p. 203.

³³ Wu Ming, *New Italian Epic*, cit., p. 2.

³⁴ Eisner citato da Sc. McCloud, *Reinventing Comics*, cit, p. 41.

³⁵ *Ivi*, p. 175 e p. 1.

³⁶ Sc. McCloud, *Understanding Comics*, cit., p. 99.

[Bollettino '900](http://www3.unibo.it/boll900/numeri/2009-i/Lanslots.html) - Electronic Journal of '900 Italian Literature - © 2009

<<http://www3.unibo.it/boll900/numeri/2009-i/Lanslots.html>>

Giugno-dicembre 2009, n. 1-2

| |
|--|
| Questo articolo può essere citato così: |
| I. Lanslots, <i>Culture di resistenza nell'Italia contemporanea. Il caso di Sherwood Comix festival</i> , in «Bollettino '900», 2009, n. 1-2, < http://www3.unibo.it/boll900/numeri/2009-i/Lanslots.html >. |