

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI**

**Filozofická fakulta**

**MAGISTERSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**2022**

**Bc. Josef Šikola**

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI**

**Filozofická fakulta**

**Katedra romanistiky**

**ZEROCALCARE: DAL FUMETTO AL CINEMA**

**ZEROCALCARE: FROM COMIC BOOK TO CINEMA**

Magisterská diplomová práce

Autor: Bc. Josef Šikola

Vedoucí práce: doc. Mgr. Alessandro Marini, Ph.D. et Ph.D.

Olomouc 2022

Prohlašuji, že jsem tuto magisterskou diplomovou práci vypracoval samostatně pod odborným vedením doc. Mgr. Alessandra Mariniho, Ph.D. et Ph.D. a uvedl v ní veškerou literaturu a ostatní zdroje, které jsem použil.

V Olomouci 20. 6. 2022

-----

## Ringraziamenti

Desidero ringraziare il mio relatore doc. Mgr. Alessandro Marini, Ph.D. et Ph.D. per la sua infinita disponibilità e per i preziosi consigli che mi hanno fatto da guida nel corso di questi anni di studio.

# Sommario

Introduzione .....	6
1 Michele Rech, in arte Zerocalcare .....	7
1.1 L'orientamento ideologico .....	10
1.2 Il pubblico e l'universo di Zerocalcare.....	11
1.3 La costruzione del testo e il linguaggio di Zerocalcare.....	13
2 Fumetto .....	16
2.1 Definizione del fumetto.....	16
2.2 Evoluzione del fumetto.....	16
2.2.1 La <i>graphic novel</i> .....	18
2.3 La vicenda editoriale della <i>Profezia dell'armadillo</i> .....	20
2.4 Il titolo .....	23
2.5 Struttura del racconto .....	24
2.6 I personaggi .....	24
2.7 Il narratore .....	25
2.8 Il racconto della storia principale .....	26
2.9 Le microstorie.....	29
2.10 I contenuti .....	30
2.10.1 Roma .....	30
2.10.2 La borghesia pasoliniana.....	32
2.10.3 Il mistero .....	34
2.10.4 Il consumismo .....	35
2.10.5 Il lavoro e la critica del mondo di informazione .....	36
2.10.6 La morte e il G8 di Genova.....	37
2.10.7 La profezia .....	39
2.11 Il disegno.....	39

2.12	Il messaggio del volume .....	40
3	La profezia dell'armadillo - il film.....	42
3.1	L'adattamento del fumetto .....	43
3.2	Il casting dei personaggi principali.....	45
3.3	Il racconto filmico .....	47
3.3.1	<i>Flashback</i> .....	56
3.3.2	Contenuti simbolo .....	57
3.4	Il film dal punto di vista critico .....	58
	Conclusione.....	59
	Abbreviazioni.....	61
	Resumé.....	62
	Bibliografia.....	63
	Annotazione.....	67

## Introduzione

Questa tesi si propone di esaminare il fumetto *La profezia dell'armadillo* e il suo percorso dalla sua prima pubblicazione al suo adattamento cinematografico. Il fumetto in questione è la prima opera di ampio respiro di Zerocalcare, al momento il più affermato fumettista italiano.

Con il suo debutto Zerocalcare ha proposto ai lettori italiani un nuovo tipo di narrazione che al suo interno nasconde una ricca varietà di contenuti. Dato che *La profezia dell'armadillo* è diventata il soggetto dell'omonimo film, questo lavoro si stabilisce, come uno degli obiettivi, di individuare, attraverso un'analisi del volume, i contenuti che aiuterebbero a definire la sua poetica.

La terza parte della tesi si concentra alla problematica dell'adattamento cinematografico del fumetto. Viene presentata la vicenda produttiva del film e successivamente, seguendo il metodo di Brian McFarlane, si procede con la comparazione dei due testi. Lo scopo di questa comparazione è duplice: spiegare le differenze tra le due opere e rispondere alla domanda se lo stile di Zerocalcare sia adatto al cinema.

La scelta del tema della mia tesi è dovuta alla sua attualità. Zerocalcare è una persona molto attiva nel dibattito pubblico, negli ultimi dieci anni è diventato una delle voci più interessanti che raccontano l'Italia. Questo conferma il fatto che ogni sua pubblicazione si rivela un momento chiave dell'annata editoriale italiana. Ultimamente abbiamo visto che il suo lavoro attrae i cineasti e che lui stesso ha fatto più passi verso i media audiovisivi, per cui ritengo interessante parlare delle potenzialità e dei tranelli che porta con sé la relazione tra fumetto e film.

# 1 Michele Rech, in arte Zerocalcare

Nel 2000 c'era il forum delle biotecnologie, era la stagione di tutti i controvertici, i controforum. C'era un litigio, e per partecipare a quella discussione dovevo mettere un nickname. Alle mie spalle alla tv c'era la pubblicità di un prodotto per il ferro da stiro e io ho messo quel nome lì, mi sa che addirittura all'epoca l'avevo scritto con la k. Se avessi saputo che a 34 anni mi dovevo ancora presentare come Zerocalcare forse mi sarei scelto una cosa un po' più pensata, ma è andata così<sup>1</sup>.

Michele Rech nasce in una famiglia italo-francese il 12 dicembre 1983 a Cortona, in provincia di Arezzo. La sua infanzia trascorre però prima in Francia e poi a Roma dove viene iscritto al Lycée Chateaubriand. Si trattò di una decisione di sua madre, che voleva che il figlio mantenesse un legame con la cultura delle sue origini. Michele rivela nell'intervista con Laura Scarpa<sup>2</sup>, e spesso anche attraverso proprie opere, che, essendo madrelingua francese, credeva di poter intraprendere una carriera da traduttore. Così si iscrisse a lingue. Nello stesso periodo disegnava già molto e, dato che lo studio delle lingue non lo stimolava, decise di iscriversi alla Scuola Romana del Fumetto. Qui i suoi insegnanti furono Massimo Rotundo, Marco Soldi, Carlo Labieni, Massimo Vincenti e Eugenio Sicomoro. Michele è legato alla lettura dei fumetti sin da quando era bambino; per il realismo e la struttura delle tavole odiava *Tintin*, il quale faceva parte delle sue letture mentre frequentava la scuola in Francia, invece tra i suoi fumetti preferiti erano quelli comici, lontani dal fumetto realistico, dunque i fumetti con i supereroi, come per esempio *Spider-Man*, *Superman* o l'antieroe italiano *Rat-man* di Leo Ortolani. Grande fonte d'ispirazione per lui sono stati i manga giapponesi, più precisamente *Ranma ½*, *Ushio e Tora* e, soprattutto, *Dragonball*<sup>3</sup>.

Michele rimane scosso dopo i suicidi dei due squatter torinesi Edoardo Massari, detto Baleno, e Maria Soledad Rosas, nel carcere di Torino. Questi eventi, secondo le sue parole, hanno avuto un grande impatto alla sua vita. Quindi, all'età di 14 anni, prende parte alle attività della cultura underground romana, disegnando le locandine per i concerti ai centri sociali o le copertine dei dischi punk<sup>4</sup>. Da qui possiamo intuire quale direzione prenderà il

---

<sup>1</sup> F. Sardo, *Tutti i segreti di Zerocalcare*, «Esquire.com»,

<<https://www.esquire.com/it/cultura/libri/a13810353/tutti-i-segreti-di-Zerocalcare/>> (ultimo accesso 28/03/22).

<sup>2</sup> Cfr. L. Scarpa, *Zerocalcare, L'ascesa dell'Armadillo, dai blog ai centri sociali alle librerie*, Roma, ComicOut, I. ed., 2013, p. 5.

<sup>3</sup> Cfr. *ivi*. pp. 5 – 7.

<sup>4</sup> *Ivi*. pp. 10 – 12.



pensiero e l'impegno del giovane disegnatore. Nel 2003 pubblica in forma anonima su «Indymedia» il suo primo e vero fumetto di impegno civile: *La nostra storia alla sbarra*, ispirato dagli eventi del G8 di Genova nel 2001. Si tratta di una storia breve che ricorda il summit genovese, contestato da migliaia di manifestanti *no global* contro i quali sono stati effettuati brutali interventi di polizia. L'autore ricorda la morte di Carlo Giuliani, uno dei manifestanti, ucciso durante gli scontri con la polizia, e la sera del 21 luglio, durante la quale furono brutalmente aggrediti i manifestanti che dormivano all'interno della scuola Diaz.

Nel 2005 iniziano per Zerocalcare le prime cooperazioni con le riviste di sinistra come il quotidiano «Liberazione», il settimanale «Carta», il mensile «XL» di «la Repubblica».

Nel 2011 realizza il suo primo libro a fumetti intitolato *La profezia dell'Armadillo*. Esso diventa il primo caso di bestseller di una *graphic novel* in Italia<sup>5</sup>. Grazie al successo editoriale il debutto di Zerocalcare suscitò anche l'interesse del mondo del cinema e diventò il soggetto dell'omonimo film.

Il fumettista, sempre nel 2011, apre un blog, *Zerocalcare.it*, sul quale ogni due settimane carica una nuova storia. Il blog diventa in breve tempo una delle pagine web più visitate in Italia. Questo successo gli porta la candidatura come Miglior Webcomic<sup>6</sup> al Premio Attilio Micheluzzi del Comicon di Napoli nel 2012 e il premio Macchianera Award per miglior disegnatore - vignettista. L'anno 2012 è stato un successo anche per *La profezia dell'armadillo* che si aggiudica il premio Gran Guinigi di Lucca Comics & Games per migliore storia breve. Nel 2012 pubblica una nuova *graphic novel*, *Un polpo alla gola*, che racconta gli sviluppi drammatici della sua infanzia fino all'età adulta. La terza opera, *Ogni maledetto lunedì su due*, del 2013, è una raccolta delle storie dal suo blog, accompagnate da una storia inedita. Sempre nel 2013 esce *Dodici*. Un racconto apocalittico che si svolge a Rebibbia, il quartiere periferico di Roma al quale è Zerocalcare molto legato. Si tratta del posto in cui è cresciuto dopo il ritorno in Italia e dove abita tutt'ora.

Nel 2014 esce la sua quarta opera, *Dimentica il mio nome*, che si classifica fra i primi dodici libri finalisti candidati al Premio Strega e conquista il secondo posto nella sezione Giovani. Oltre ciò *Dimentica il mio nome* ottiene il premio Libro dell'anno 2014 dalla trasmissione *Fahrenheit* della «Radio Rai 3» e diventa così il primo fumetto in assoluto a ricevere questo riconoscimento.

---

<sup>5</sup> D. Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci, II. ed., 2018, p. 182.

<sup>6</sup> Categoria cancellata nel 2019.

A gennaio del 2015 la rivista «Internazionale» pubblica il resoconto dell'esperienza del viaggio compiuto da Zerocalcare al confine turco-siriano. Questa storia si chiama *Kobane Calling* ed esattamente così verrà chiamato, nel 2016, il libro nel quale i lettori troveranno la storia uscita nella rivista, arricchita di una storia inedita del secondo viaggio in Medio Oriente. Il libro diventa subito un best seller e nel 2017 vince il Premio Attilio Micheluzzi come miglior libro. Nel 2020 *Kobane Calling* ottiene alcuni aggiornamenti. Alla *graphic novel* originale viene aggiunta una storia chiamata *Macelli*, precedentemente pubblicata sul n. 1316 della rivista «Internazionale». Il volume viene intitolato *Kobane Calling, Oggi*.

Nel 2015, esce un'altra raccolta delle storie del blog di Zerocalcare, *L'elenco telefonico degli accolti*. Nel 2017 vengono dati alle stampe due libri che completano un'opera unica *Macerie Prime*, voluta dall'autore in due volumi: *Macerie Prime – Se una notte di inverno un armadillo* e *Macerie Prime – Sei mesi dopo*.

Il MAXXI - Museo nazionale delle arti del XXI secolo realizza nel periodo che va dal novembre 2018 al marzo del 2019 in coproduzione con Minimondi Eventi una grande mostra che ripercorre tutta la carriera dell'artista. La mostra è intitolata *Scavare fossati, nutrire coccodrilli* ed è divisa in quattro nuclei tematici – Pop, Tribù, Lotte e Resistenze.

Nel 2019 arriva nelle librerie *La scuola di pizze in faccia del Professor Calcare*, una raccolta di storie e di recensioni dei film e delle serie TV presentate precedentemente sul blog dell'autore e sulle principali riviste italiane.

L'anno 2020 vede due nuove opere di Zerocalcare. A ottobre escono *Scheletri*, una storia che segue gli anni universitari di Zero. A novembre esce *A babbo morto*, una favola che prende di mira le incertezze della società contemporanea.

Nel 2021 Zerocalcare insieme con la piattaforma streaming «Netflix» propongono la serie animata *Strappare lungo i bordi*, che, in poco tempo, susciterà molte reazioni nel pubblico italiano e avrà un certo successo anche fuori dall'Italia<sup>7</sup>. Poco dopo, sempre nel 2021, esce anche una nuova raccolta di fumetti, *Niente di nuovo sul fronte di Rebibbia*, fatta di storie che riguardano l'impegno sociale e il quartiere di Rebibbia, accompagnate da una riflessione dell'autore sul suo percorso personale nella realizzazione della serie animata<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> *Strappare lungo i bordi...all'estero*, Sentieriselvaggi.it, <<https://www.sentieriselvaggi.it/strappare-lungo-i-bordi-allestero/>> (ultimo accesso 30/03/22).

<sup>8</sup> Cfr. *Zerocalcare*, Bao Publishing, <<https://baopublishing.it/autori/Zerocalcare/>> (ultimo accesso 15/04/2022).

## 1.1 L'orientamento ideologico

Michele Rech dedica il suo lavoro alla lotta contro i movimenti fascisti; oltre a ciò è molto attento alle problematiche sociali. Si è già detto che l'autore si era avvicinato al mondo dei centri sociali durante l'età adolescenziale, disegnando fanzine e poster per i concerti della musica punk, un genere musicale e, in generale, una subcultura molto attenta alla politica e critica verso i grandi partiti che offrono programmi generici, che non propongono soluzioni concrete dei problemi sociali. Tra i suoi fumetti dedicati ai movimenti antifascisti vediamo per esempio *La politica non c'entra niente. Verità per Renato*, scritto e disegnato a quattro mani con Erre Push nel 2007 e ristampato nel 2016 al decennale della morte di Renato Biagetti, ucciso da due fascisti<sup>9</sup>. Per il terzo numero del 2018 di «L'Espresso» Zerocalcare disegna *Questa non è una partita a bocce*, una storia in quattordici tavole<sup>10</sup> con il sottotitolo *Sulle 10 banalità che renderebbero più igienico il dibattito sui nuovi nazisti. Per capire meglio il clima in cui sta precipitando il nostro Paese*. Nello stesso anno, in un breve fumetto, ritrae un'altra problematica, allora attuale nell'ambito delle istituzioni italiane: l'abuso di potere. Il fumetto si intitola *Sei pagine su tre mesi di carcere, galera, braccialetti, concorso*, ed è stato realizzato in sostegno alla campagna per la liberazione di Nicolò, un ragazzo rinchiuso nel carcere di Torino per aver partecipato nella sua città a un corteo contro il movimento politico di estrema destra CasaPound.

Degne di menzione sono anche le tavole sui movimenti di protesta e sui diritti civili: *See you on the Barricades* (2007), *Ilva* (2009), *Libertà di Dimora* (2015), *No Border* (2018). Zerocalcare segue da anni, nel dettaglio, anche la questione curda, da cui emerge il già citato *Kobane Calling*. Nel luglio del 2021 sulla rivista «Internazionale» esce un nuovo reportage a fumetti intitolato *Etichette. Se cadono le montagne*, in cui Zerocalcare descrive il suo ultimo viaggio nel nord dell'Iraq tra la popolazione curda.

Nel marzo del 2021 «L'Espresso» propone *Romanzo sanitario*, una storia che racconta la lotta del quartiere Rebibbia di Roma per riaprire un presidio della sanità pubblica. A maggio 2021 su «Internazionale» esce *La dittatura immaginaria*, una riflessione sulle discussioni sulla censura, la *cancel culture*, e il cosiddetto *politicamente corretto*.

---

<sup>9</sup> Ristampa fumetto Zerocalcare e Herrepusch dedicato a Biagetti, Ansa.it, <[https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/libri/2019/11/13/ristampa-fumetto-zero-calcare-e-herrepusch-dedicato-a-biagetti\\_37bdb005-1c65-43ba-8736-2f5308ab5562.html](https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/libri/2019/11/13/ristampa-fumetto-zero-calcare-e-herrepusch-dedicato-a-biagetti_37bdb005-1c65-43ba-8736-2f5308ab5562.html)> (ultimo accesso 15/04/2022).

<sup>10</sup> Termine con il quale si intende una singola pagina dell'albo o del libro a fumetti.

A febbraio 2022 scrive per «L'Essenziale» una storia del nome *Strati*, che parla di Ugo Russo, il ragazzo di 15 anni ammazzato il 1° marzo del 2020 a Napoli, nel tentativo di rapinare un carabiniere fuori servizio.

Dal 2018 è possibile notare l'avvicinamento di Zerocalcare all'animazione. Sul suo canale YouTube appaiono i primi video d'animazione, tecnicamente poco impegnativi, con lo scopo di divertire il pubblico. Nel 2020 hanno fatto accrescere la popolarità del fumettista i video della serie *Rebibbia Quarantine* trasmessi a *Propaganda Live* sul canale televisivo La 7. I video d'animazione documentano, in chiave comica, gli impatti del lockdown imposto durante la pandemia di Covid 19 sulla gente di Rebibbia e soprattutto su Zerocalcare stesso.

La bravura di Zerocalcare nell'ambito dell'animazione viene poi confermata dalla serie animata *Strappare lungo i bordi*, uscita il 17 novembre 2021 su «Netflix», nella quale l'autore è riuscito a includere tutte le problematiche di cui si occupa, compresa la questione curda, alla quale alludeva la bandiera del PKK<sup>11</sup> che il protagonista della serie portava attaccata allo zaino in segno di sostegno al popolo curdo. La comparsa della bandiera non viene ignorata dalla Turchia, dove alcuni gruppi filogovernativi l'hanno definita scandalosa<sup>12</sup>. In Italia la serie viene in generale lodata per la capacità dello storytelling, l'umorismo dell'autore e l'equilibrio emotivo, cioè la capacità di mantenere la serietà, nonostante le battute comiche dei personaggi. Oltre le ottime critiche, nasce anche una polemica legata all'uso del romanesco «che, secondo alcuni, rende incomprensibile parte dei dialoghi e costringe lo spettatore a ricorrere ai sottotitoli»<sup>13</sup>. Queste polemiche potrebbero essere viste come una conferma del fatto che la serie è riuscita a far conoscere Zerocalcare ad un nuovo pubblico, che non conosceva i suoi lavori precedenti, basati, appunto, sull'uso del romanesco.

## 1.2 Il pubblico e l'universo di Zerocalcare

Il fumetto ha un suo posto, ormai, molto importante tra i mezzi di comunicazione di massa. Esso si rivolge a un pubblico diversificato dal punto di vista culturale e sociale. Anche

---

<sup>11</sup> Partito dei Lavoratori del Kurdistan, considerato, dalla Turchia, dagli Stati Uniti d'America e dall'Unione europea, un'organizzazione terroristica.

<sup>12</sup> Zerocalcare, *media turchi contro l'uso della bandiera curda nella serie*, «Sky TG24», <<https://tg24.sky.it/mondo/2021/11/23/strappare-lungo-bordi-Zerocalcare-bandiera-curda-media-turchi>> (ultimo accesso 28/03/22).

<sup>13</sup> D. Ricci, *Strappare lungo i bordi: esplose la polemica sul romanesco e Zerocalcare risponde "Madonna regà"*, Cinematographe.it, <<https://www.cinematographe.it/serie-tv/strappare-lungo-i-bordi-polemica-dialetto-romanesco-Zerocalcare-risponde/>> (ultimo accesso 28/03/22).

i generi narrativi del fumetto sono vari<sup>14</sup>. Silvia Morgana ribadisce il fatto che il fumetto raggruppa varie arti visuali e audiovisuali:

Il linguaggio del fumetto non si esaurisce, comunque, nel semplice rapporto tra immagine e parola, ma presuppone una rete ben più complessa di connessioni e di riferimenti spesso intermediali, che il lettore deve interpretare e decodificare: si intrecciano, cioè, in esso elementi diversi, provenienti soprattutto dal cinema, ma anche dalla fotografia, dalla grafica, dalla letteratura, dal teatro, dalla televisione e, più recentemente, dai videolinguaggi e dalla grafica computerizzata<sup>15</sup>.

Zerocalcare è, appunto, un autore che ha tutti i requisiti per attirare l'attenzione di varie tipologie di lettori, mischiando varie modalità narrative e creando così un suo stile specifico. Egli si muove con destrezza tra vari linguaggi artistici. Il suo inventario è ricco di personaggi appartenenti ai film, ai cartoni animati degli anni Ottanta e Novanta, oppure alle serie TV di oggi. Nelle sue strisce il fumettista ricorda anche le tecnologie dell'intrattenimento come per esempio il cabinato dello Street Fighter, il Tamagotchi o la Playstation. Nei suoi fumetti si riconoscono anche le nuove generazioni, che vivono il boom delle piattaforme televisive che producono un'incredibile quantità di serie TV all'anno. Zerocalcare, essendo egli stesso un appassionato delle *fiction* televisive, non esita a portare alcuni personaggi dell'immaginario collettivo dentro le proprie storie. Il fumettista romano si è ispirato in Francia a Gilles Roussel, meglio conosciuto come Boulet<sup>16</sup>, che usa i personaggi di altre opere popolari per mascherare i propri amici<sup>17</sup>. Zerocalcare, usando i personaggi di altre opere non fa rivivere le loro storie originali nelle sue tavole, si serve soltanto di loro aspetto e dei loro tratti caratteriali, come se essi fossero le maschere di cui traveste i propri personaggi: «collegare il mio amico a un personaggio al quale tutti diamo lo stesso valore, perché fa parte del nostro bagaglio culturale collettivo, spiega in modo indiretto ma chiaro certi aspetti del mio amico [...] se un personaggio te lo disegno come Dart Fener, non devo spiegarti [...] che lui in verità è cattivo ecc.»<sup>18</sup>. L'autore crea in questo modo un effetto umoristico, grazie a cui la narrazione è resa più fluida, in quanto si evitano le lunghe didascalie<sup>19</sup> che avrebbero dovuto descrivere i

---

<sup>14</sup> S. Morgana, *La lingua del fumetto*, in S. Morgana e I. Bonomi (a cura di), *La lingua italiana e i mass media*, Roma, Carocci, II. ed., 2016, p. 221.

<sup>15</sup> *Ivi.* p. 223.

<sup>16</sup> Vedi [www.bouletcorp.com](http://www.bouletcorp.com).

<sup>17</sup> L. Scarpa (a cura di), *Leggere Zerocalcare, Guida ai fumetti di un antieroe*, Roma, ComicOut, I. ed., 2020, p.135.

<sup>18</sup> L. Scarpa, *Zerocalcare, L'ascesa dell'Armadillo*, cit., p. 74.

<sup>19</sup> Il testo della didascalia può avere diverse funzioni: può essere semplicemente un testo che contestualizza l'accaduto, che serve cioè a situare e precisare la narrazione spazialmente e temporalmente, cosa che sarebbe difficile da rendere attraverso le immagini, oppure può avere funzione descrittiva, esplicativa, presentativa o

tratti caratteriali dei concreti personaggi. Si potrebbe dire che questa è anche una mossa coraggiosa, dato che ogni tanto si tratta di citazioni attuali, modernissime, che non sono ancora entrate nell'immaginario collettivo. Potremmo vederla anche come una specie di marca d'autore, molto importante, che permette a Zerocalcare di distinguersi dagli altri fumettisti italiani.

A parte le citazioni, Zerocalcare ricorre per vari motivi anche all'antropomorfismo dei suoi personaggi, cioè alcuni di loro, oggetti o animali, sono rappresentati con tratti umani. Una volta per l'iconografia peirceana<sup>20</sup>, un'altra volta solo per mantenere un personaggio nell'anonimità, in maniera piuttosto buffa. Nelle tavole si ricorre anche alla rappresentazione dei personaggi in chiave metaforica, basata sugli stereotipi nella società. È il caso di un personaggio dalla *Profezia*, così presentato: «per rispettarne la privacy, il mio ex compagno di classe analfabeta e pornomane, oggi divenuto consulente di successo, sarà rappresentato come un cinghiale con l'alopecia»<sup>21</sup>.

### 1.3 La costruzione del testo e il linguaggio di Zerocalcare

Nell'intervista con Laura Scarpa Zerocalcare rivela che i suoi disegni si ispirano direttamente alla chat, come linguaggio e come costruzione delle storie<sup>22</sup>. Per lui le sue tavole sono un dialogo scritto in diretta. Il testo non viene preparato in anticipo, si sviluppa durante la creazione<sup>23</sup>. Se pensiamo alle caratteristiche della chat, come ce le spiega Paolo D'Achille, possiamo capire perfettamente di che cosa si tratta:

La comunicazione nelle chats si svolge in uno spazio puramente virtuale, ma presenta una spiccata dialogicità come nel caso della conversazione «faccia a faccia» e tende ad assumere, o a simulare, tratti di parlato. Gli utenti delle chat sono per lo più giovani, con un grado di cultura medio-alta o media e la componente ludica ed espressiva nei messaggi è molto spiccata. Sul piano sintattico, la lingua presenta alcuni tratti di parlato come le dislocazioni e le frasi scisse. Dal punto di vista testuale notiamo un ampio uso di segnali demarcativi e discorsivi: «e» e «ma» si usano spesso all'inizio di una frase; «vabbè», «ehi», «senti» fungono da segnali di ripresa<sup>24</sup>.

---

perfino autoriflessiva (spesso usata da Zerocalcare). È molto simile alla voce extradiegetica di un narratore cinematografico (Cfr. S. Morgana, *La lingua del fumetto*, cit., p. 224).

<sup>20</sup> Peirce definisce l'icona quel segno che ha una certa nativa somiglianza con l'oggetto a cui si riferisce.

Si veda U. Eco, *La struttura assente*, Milano, Bompiani, VIII ed., 2015, p. 170.

<sup>21</sup> Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, Artist Edition, Milano, Bao Publishing, I. ed., 2017, tav. 33.

<sup>22</sup> L. Scarpa, *Zerocalcare, L'ascesa dell'Armadillo*, cit., p. 63.

<sup>23</sup> *Ibidem*.

<sup>24</sup> P. D'Achille, *L'italiano contemporaneo*, Bologna, il Mulino, III. ed., 2010, pp. 257 – 59.

Fondamentale è il plurilinguismo a cui Zerocalcare ricorre, un elemento centrale sia nelle sue tavole che nelle chat. Gli utenti, esattamente come i personaggi del fumettista, passano con disinvoltura, con intenzioni essenzialmente ludiche, dall'italiano ad altre lingue o dialetti. Nel caso di Zerocalcare si tratta del romanesco, che si manifesta nelle sue opere come una trascrizione del parlato. Dal punto di vista sintattico, come nel parlato, la paratassi prevale sull'ipotassi, alcune parole in romanesco sono scritte nel modo in cui sarebbero pronunciate. Per immaginare i fenomeni presenti nei testi di Zerocalcare, basti vedere D'Achille, che ricorda «il raddoppiamento di /b/ e /dʒ/ palatale intervocaliche (subbito, raggione), la pronuncia di /k/ come [j] o [jj] (bijetto, fijjo)»<sup>25</sup>.



Figura 1: La pronuncia di /k/ come [jj], in *La profezia dell'armadillo*, cit., tav. 114.

Il dizionario Devoto-Oli definisce il romanesco come il dialetto meridionale proprio di Roma attestato in una sua fase arcaica nell'anonima *Vita di Cola di Rienzo*, che poi viene fortemente influenzato dal toscano a partire dal Cinquecento. Consultando il *Dizionario romanesco*<sup>26</sup> di Fernando Ravaro, possiamo aggiungere che il romanesco moderno è frutto di profonde alterazioni che lo hanno allontanato dall'aspetto belliano<sup>27</sup>, anche attraverso Trilussa<sup>28</sup>

<sup>25</sup> *Ivi.* p. 213.

<sup>26</sup> F. Ravaro, *Dizionario romanesco*, Roma, Newton Compton, V. ed., 2012, pp. 14 – 19.

<sup>27</sup> Giuseppe Gioachino Belli (1791 – 1863), poeta romano, autore dei *Sonetti romaneschi*, composti in vernacolo romano del XIX secolo.

<sup>28</sup> Trilussa (1871 – 1950), all'anagrafe Carlo Alberto Camillo Mariano Salustri, è stato uno scrittore, poeta e giornalista italiano. Scrisse versi in romanesco.

e Pascarella<sup>29</sup>, che hanno vissuto in una Roma già diversa da quella di Belli, fino ai modelli di oggi che rappresentano un sempre più forte accostamento all'italiano comune.

Quello di Zerocalcare è, infatti, un romanesco comprensibile, interconnesso con l'italiano comune. Non presenta molte difficoltà, che potrebbero rendere la lettura del fumetto più impegnativa; il problema si presenta invece nel momento in cui lo stesso autore presta la sua voce alle sue animazioni. La cadenza veloce di Zerocalcare e la sua dizione hanno comportato, ad alcuni spettatori, delle difficoltà nella comprensione dell'enunciato<sup>30</sup>.

---

<sup>29</sup> Cesare Pascarella (1858 – 1940), poeta e pittore italiano, scrisse i suoi versi in romanesco.

<sup>30</sup> «"Strappare lungo i bordi" troppo romanesco», *Zerocalcare risponde alle polemiche sulla serie cult*. «Come ve va de ingarellavve...», «Il Messaggero»,  
<[https://www.ilmessaggero.it/spettacoli/serietv/zerocalcare\\_strappare\\_lungo\\_i\\_bordi\\_romanesco\\_polemica\\_cos\\_a\\_ha\\_risposto\\_ultime\\_notizie\\_oggi-6340214.html](https://www.ilmessaggero.it/spettacoli/serietv/zerocalcare_strappare_lungo_i_bordi_romanesco_polemica_cos_a_ha_risposto_ultime_notizie_oggi-6340214.html)> (ultimo accesso 18/04/22).



## 2 Fumetto

### 2.1 Definizione del fumetto

Esistono varie definizioni del concetto di fumetto e varie interpretazioni sul perché il fumetto continua a svilupparsi: il discorso scientifico su di esso è ancora molto vivo. Il dizionario Treccani lo definisce nel modo seguente:

fumetto /fu'met:o/ s. m. [der. di fumo]. - 1. (massm.) [spec. al plur., racconto consistente in una sequenza di disegni, con le parti dialogate inserite dentro nuvolette] ≈ comic, striscia<sup>31</sup>.

Ciò è in perfetta sintonia con quanto sostiene Scott McCloud, un grande teorico del fumetto, che lo ha definito un'arte sequenziale di immagini e altre figure giustapposte in una sequenza intenzionale, con lo scopo di comunicare informazioni e ottenere una reazione estetica nel lettore<sup>32</sup>.

### 2.2 Evoluzione del fumetto

Il racconto per immagini ha una lunga storia, si potrebbe dire che esprimersi attraverso le immagini è una caratteristica fondamentale dell'uomo. Pensiamo alle scene di caccia nelle Grotte di Lascaux (17500 anni fa) o alla Colonna Traiana (II secolo d.C.), o ancora meglio, nel nostro caso, all'iscrizione della basilica romana di San Clemente (1090 ca.), considerata un fumetto primitivo<sup>33</sup>. In essa si riconosce anche la «volontà stilistica»<sup>34</sup> dell'autore di far risultare reale la situazione dipinta con l'uso di un altro registro linguistico, alternando il latino e il romanesco antico<sup>35</sup>.

Il vero concetto del fumetto nasce negli Stati Uniti alla fine dell'Ottocento anche se ci sono vari altri paesi che cercano di aggiudicarsi il primato. In Gran Bretagna viene celebrato come pioniere del fumetto Charles Henry Ross con la sua opera *Ally Sloper* (1867), in Francia si parla di Georges Colomb e delle sue strisce satiriche *La famille Fenouillard* (1889), in Germania troviamo *Max und Moritz* (1865) di Wilhem Busch. La Svizzera è rappresentata da

---

<sup>31</sup> FUMETTO, Treccani.it, <<https://www.treccani.it/vocabolario/fumetto/>> (ultimo accesso 05/05/22).

<sup>32</sup> S. McCloud, *Capire, fare e reinventare il fumetto*, Milano, Bao Publishing, I. ed., 2018, p. 17.

<sup>33</sup> Cfr. P. Trifone, *Un antico fumetto in volgare: l'Iscrizione di San Clemente*, in C. Ciociola e P. D'Achille (a cura di), *L'italiano tra parola e immagine: graffiti, illustrazioni, fumetti*, Firenze, Accademia della Crusca, 2020, p. 11.

<sup>34</sup> C. Marazzini, *La lingua italiana, Profilo storico*, Bologna, il Mulino, III. ed., 2002, p. 179.

<sup>35</sup> Cfr. *ibidem*.

un nome molto importante, Rodolphe Topffer, l'autore di *Monsieur Jabot* (1833)<sup>36</sup>. Tutte queste opere si possono davvero considerare fumetti per la forma di realizzazione, ma il vero boom e le pubblicazioni regolari fanno sì che i veri testimoni della nascita del fumetto siano stati gli americani. La realtà americana della seconda metà dell'Ottocento è piuttosto confusa. Il paese si sta ferocemente sviluppando e i suoi abitanti non si comprendono molto bene a vicenda, o a causa delle loro origini diverse o per l'analfabetismo. I giornali, per assicurarsi le vendite, affrontando un alto tasso di analfabetismo, usano spesso storie raccontate per immagini, per lo più divertenti, sia per gli adulti che per i bambini.

Nel 1895, lo stesso anno in cui i fratelli Lumière presentano il cinematografo, nasce una serie di grandi vignette umoristiche ideata da Richard Felton Outcault, intitolata *Hogan's Alley*. Uno dei suoi protagonisti, un ragazzo irlandese vestito di giallo, presto diviene così famoso che la serie deve cambiare il suo nome in *The Yellow Kid*. La sua fama porta all'aumento della tiratura e a varie innovazioni fra cui per esempio le nuvolette che racchiudono le parole, le linee di movimento a rafforzare la dinamica<sup>37</sup> o la divisione in vignette per la strutturazione del racconto. Questi sono i veri elementi base di quello che da allora in poi sarà chiamato *comics*, ovvero il fumetto<sup>38</sup>. La nascita del fumetto in Italia viene fatta risalire alla prima uscita del *Corriere dei Piccoli* il 27 dicembre 1908.

I fumetti inizialmente escono come supplemento domenicale dei quotidiani. In seguito, nella prima metà del Novecento, nascono vari generi non comici che si spostano nei *comic books*, cioè negli albi che escono periodicamente e sono dedicati ai singoli personaggi. Si pensi alle avventure di *Tarzan* (1929) o a *Flash Gordon* (1934), e, a partire dal 1930, alle storie di Walt Disney o ai supereroi, che con l'arrivo della minaccia nazista fungevano da propaganda, come nel caso di *Captain America* (1941)<sup>39</sup>.

Il lettore ideale del fumetto fino all'inizio degli anni Sessanta del secolo XX è il bambino: un adulto che leggeva i fumetti era perciò considerato una persona di bassa intelligenza. Ciò era evidente anche nell'offerta editoriale<sup>40</sup>. Durante gli anni Sessanta e Settanta con le *graphic novels* avviene la svolta definitiva. Il fumetto diventa un medium maturo

---

<sup>36</sup> Cfr. *Il fumetto dalle origini al Primo Novecento*, «Girodivite.it», <[www.girodivite.it/antennati/xx1sec/fumetto1.htm](http://www.girodivite.it/antennati/xx1sec/fumetto1.htm)> (ultimo accesso 28/03/22).

<sup>37</sup> Le linee continue o tratteggiate che accompagnano l'immaginaria traiettoria di persone od oggetti.

<sup>38</sup> D. Barbieri, *Breve storia della letteratura a fumetti*, cit., p. 16.

<sup>39</sup> Cfr. *ivi*. Pp. 37 – 74.

<sup>40</sup> Cfr. W. Eisner, *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press, I. ed., 1985, p. 141.

che riesce a esprimersi a ogni livello culturale. Si aggiudica così la definizione di *nona arte*<sup>41</sup> ideata dal francese Claude Beylie<sup>42</sup>. Umberto Eco analizza il fumetto al pari di altri mezzi di comunicazione di massa e comincia a decodificarne il linguaggio sia dal punto di vista semiotico che nell'ambito delle teorie sulla comunicazione<sup>43</sup>. Nel 1965 Eco contribuisce alla pubblicazione della rivista «Linus» con la quale in Italia nasce la tradizione di un fumetto che mira esclusivamente agli adulti. La rivista è guidata da Giovanni Gandini, e, oltre a Eco, partecipano alle pubblicazioni nomi come Elio Vittorini e Oreste del Buono. La rivista sin dall'inizio tratta il fumetto come «letteratura grafica»<sup>44</sup>, in cui si alternano i testi degli intellettuali sulla politica e sulla società e i fumetti di grandi autori americani, tradotti in italiano.

### 2.2.1 La *graphic novel*

In Italia il termine *graphic novel* entra nell'uso comune nell'ultimo decennio del XX secolo. Il vero padre della *graphic novel* è considerato Will Eisner, che nel 1978 definisce tale la sua raccolta di racconti *A contract with God, and other tenement stories*<sup>45</sup> e ottiene un grande successo mondiale.

I fumetti di Eisner all'inizio non sono prodotti predestinati al successo editoriale<sup>46</sup>. Il termine significa letteralmente «romanzo grafico», alludendo così a opere più lunghe e impegnative rispetto ai fumetti di cui sono protagonisti, per esempio, i supereroi. Si tratta di storie con una certa profondità, basate sulle esperienze dell'autore, che cercano di suscitare dei sentimenti nel lettore. Eisner propone perfino le trasposizioni in fumetti di due grandi titoli classici: *Don Chisciotte* e *Moby Dick*<sup>47</sup>.

Un altro autore di *graphic novel* di cui non si può fare a meno, ricorda Fasiolo<sup>48</sup>, è Art Spiegelman che ebbe un enorme successo in tutto il mondo. La sua opera «ha aperto gli

---

<sup>41</sup> Claude Beylie aggiunge alla suddivisione delle sette arti, secondo il poeta italiano Ricciotto Canudo, la televisione e il fumetto.

<sup>42</sup> Cfr. J. Piette, *Le neuvième art, légitimations et dominations*, Université Sorbonne Paris Cité, 2016, p. 7, <<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01541603/document>> (ultimo accesso 18/05/22).

<sup>43</sup> Vedi il capitolo «I personaggi», in U. Eco, *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, 2017.

<sup>44</sup> Il termine è stato utilizzato da Giovanni Gandini per definire i “fumetti di qualità” per lettori adulti, nell'editoriale del primo numero di «Linus» (1965), in E. Bacchereti, *Il graphic novel, Un crossover per la modernità*, Firenze, University Press, 2020, <<https://media.fupress.com/files/pdf/16/4709/15307>> (ultimo accesso 16/05/22).

<sup>45</sup> W. Eisner, *Contratto con Dio*, Roma, Rizzoli Lizard, 2017.

<sup>46</sup> Cfr. Bonomo, Daniele, *Will Eisner: il fumetto come arte sequenziale*, Latina, Tunué, I. ed., 2005, p. 21.

<sup>47</sup> *The Last Knight: An Introduction to Don Quixote* (2011), *Moby Dick* (2001) entrambe Nbm Pub Co..

<sup>48</sup> F. Fasiolo, *Italia da fumetto, Graphic journalism e narrativa disegnata nel racconto della realtà italiana di ieri e di oggi*, Latina, Tunué, I. ed., 2012, p. 23.

occhi a editori, lettori e punti vendita, che hanno cominciato a guardare al fumetto come a un romanzo, un romanzo a fumetti»<sup>49</sup>. Nel suo capolavoro intitolato *Maus* (1986), il primo romanzo a fumetti a vincere il premio Pulitzer, nel 1992, l'autore racconta la vita del proprio padre, sopravvissuto alla Seconda guerra mondiale. Nel libro il disegno minuscolo e attento si sposa con il racconto accurato ed emozionante. Basti ricordare il commento di Eco:

*Maus* è una storia splendida. Ti prende e non ti lascia più. Quando due di questi topini parlano d'amore, ci si commuove, quando soffrono si piange. A poco a poco si entra in questo linguaggio di vecchia famiglia dell'Europa orientale, in questi piccoli discorsi fatti di sofferenze, umorismo, beghe quotidiane, si è presi dal ritmo lento e incantatorio, e quando il libro è finito, si attende il seguito con disperata nostalgia di essere stati esclusi da un universo magico<sup>50</sup>.

Il precursore del racconto autobiografico italiano a fumetti è senz'altro Andrea Pazienza, un artista versatile che racconta la sua vita e il proprio inferno in *Gli ultimi giorni di Pompeo* (1987)<sup>51</sup>. Pazienza cambia la percezione del rapporto tra il lettore e l'autore. Dopo di lui non è più centrale la trama narrativa bensì la chiarezza e l'immediatezza del pensiero e del sentimento. Zerocalcare ha con lui in comune proprio questa capacità di trasmettere le proprie esperienze e i propri sentimenti.

Silvia Morgana<sup>52</sup> spiega che le convenzionalità del fumetto vengono oggi intenzionalmente evitate dagli autori delle *graphic novel*. Io sono d'accordo e penso che autori come Igort, Gipi o il già menzionato Pazienza, possano esserne ottimi esempi. Loro fanno parte degli autori che cercano, nella costruzione del loro personale linguaggio fumettistico, di apportare soluzioni innovative e complesse, alcuni dei quali sono capaci di raccontare la storia in una sola vignetta<sup>53</sup>. Se guardiamo un poco indietro, sempre in Italia, troviamo un autore particolare: Sergio Toppi, il quale componeva una scena dentro l'altra e riusciva così ad evitare le regole del fumetto classico.

Zerocalcare, invece, è un autore di *graphic novel* piuttosto fedele alle convenzioni del fumetto, di cui segue strettamente la «grammatica». Ciò vuol dire che Zerocalcare non crea

---

<sup>49</sup> *Ibidem*.

<sup>50</sup> Recensione di U. Eco sulla quarta di copertina di A. Spiegelman, *Maus, Racconto di un sopravvissuto*, Milano, Rizzoli, I. ed., 1989.

<sup>51</sup> A. Pazienza, *Gli ultimi giorni di Pompeo*, Roma, Fandango Libri, 2011.

<sup>52</sup> S. Morgana, *La lingua del fumetto*, cit., p. 251.

<sup>53</sup> «La vignetta è lo spazio che racchiude le sequenze disegnate. Di solito ha forma rettangolare o quadrata. Il contorno è di norma uniforme, se è tratteggiato indica convenzionalmente che gli eventi descritti avvengono in sogno, se il contorno è curvilineo indica un salto cronologico nella vicenda, ad esempio una rievocazione di eventi trascorsi.» (*Ivi*. p. 224).

nuove forme né percorre vie inconsuete per trasmettere il proprio pensiero, il che rende le sue battute chiare e incisive. La parte verbale viene completata dalla parte disegnata. Penso che il motivo di questa scelta stilistica possa essere trovato in un'affermazione di Zerocalcare: «il mio è linguaggio [...] soprattutto basato su dialoghi»<sup>54</sup>. Il fumettista romano ha insomma bisogno di essere il più chiaro possibile: una narrazione realizzata con l'aiuto esclusivo delle immagini astratte, avrebbe avuto, nel suo caso, un cattivo impatto sulla leggibilità della vignetta stessa. La risposta forse più chiara al perché egli non sperimenti molto con gli strumenti visivo-narrativi, come altri autori di *graphic novel*, potrebbe essere questa: «Io non vengo da una conoscenza del fumetto underground o indipendente ma dal fumetto mainstream. Io non ho letto nemmeno Pazienza, per dire. Per me il fumetto era quel fumetto con quelle regole di comunicazione molto chiare e da rispettare»<sup>55</sup>. Tale modo di scrivere *graphic novel* può essere di grande vantaggio per l'industria cinematografica, che ha sfruttato la chiarezza delle tavole di Zerocalcare. Le idee e le opinioni dell'autore non si nascondono infatti dietro difficili metafore visive, è il testo a fare la guida. Dal lato opposto, questa chiarezza può anche diventare una trappola, in quanto il linguaggio del fumetto non è uguale a quello del cinema. Usare le tavole di Zerocalcare come una specie di storyboard potrebbe limitare il racconto filmico. Nelle prossime pagine cercheremo di scoprire se i cineasti, nel caso del film *La profezia dell'armadillo*, sono riusciti a cogliere l'occasione o sono caduti in trappola.

### 2.3 La vicenda editoriale della *Profezia dell'armadillo*.

*La profezia dell'armadillo* nasce in realtà come strisce private su Facebook, in memoria dell'ex compagna di classe Camille. Era un modo di «ricordare a me stesso e a miei compagni di classe la nostra amica»<sup>56</sup>.

Il debutto di Zerocalcare nasceva gradualmente dal 2009 ed è stato pubblicato, per la prima volta, nell'ottobre del 2011. Si tratta di storie pubblicate sul sito web, ormai non esistente, Ink4riot e sulla pagina Facebook<sup>57</sup> dell'artista, che sono state raccolte, rielaborate e successivamente incluse in un unico libro, autoprodotta con l'aiuto di un grande personaggio della fumettistica italiana, Marco D'Ambrosio, detto Makkox<sup>58</sup>. *La profezia* viene ristampata,

---

<sup>54</sup> L. Scarpa, *Zerocalcare, L'ascesa dell'Armadillo*, cit., p. 26.

<sup>55</sup> *Ivi.* p. 13.

<sup>56</sup> *Cronistorie BAO #4: Zerocalcare*, Fondazione Circolo dei lettori, <<https://www.youtube.com/watch?v=ge578eNDREg>> (ultimo accesso 29/03/22).

<sup>57</sup> Vedi la pagina Facebook di Zerocalcare, <<https://www.facebook.com/profile.php?id=100044154743385>> (ultimo accesso 29/03/22).

<sup>58</sup> Cfr. Makkox, *Zerocalcare – martedì 22 novembre al Quattrodita di Roma*, makkox.it,

per la prima volta, un anno dopo, in versione colorata, dalla casa editrice Bao Publishing, che si occuperà di tutte le future pubblicazioni del fumettista romano. Nel 2017 esce *Artist Edition*, che ripropone le pagine in bianco e nero, come nella versione originale, e aggiunge una nuova storia introduttiva.

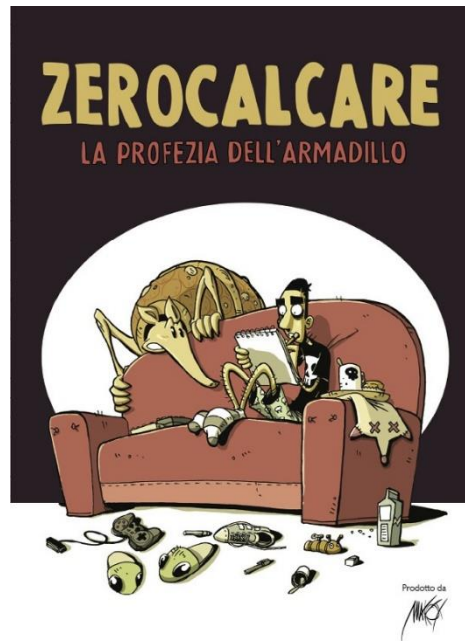


Figura 2: Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, autoprodotta, 2011.

Una prova abbastanza indicativa di come veniva percepita la *Profezia* dallo stesso autore negli anni in cui la sua prima *graphic novel* veniva pubblicata, sono le copertine. Sulla prima copertina del 2011 vediamo l'alter-ego di Rech, Zero, seduto su un divano mentre disegna. Accanto a lui ci sono una merendina e una tastiera; per terra sono invece altri oggetti: il joystick della playstation, delle ciabatte, il latte, dei pennarelli usati, una vaschetta di yogurt vuota e delle briciole. Dietro il divano c'è l'armadillo con un'espressione di incertezza ed esortazione.

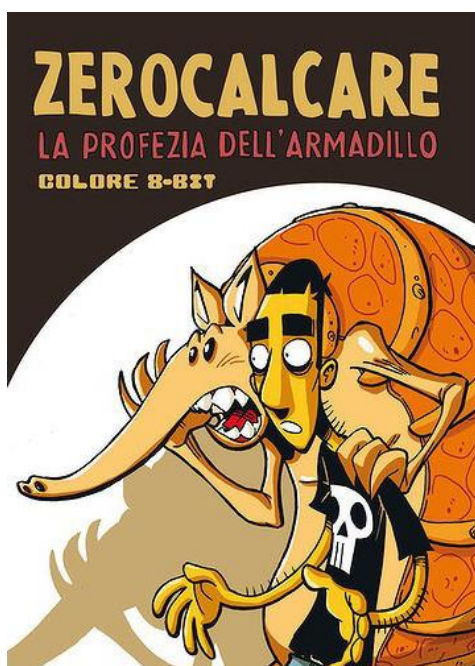


Figura 3: Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, *Colore 8-bit*, Milano, Bao Publishing, 2012.

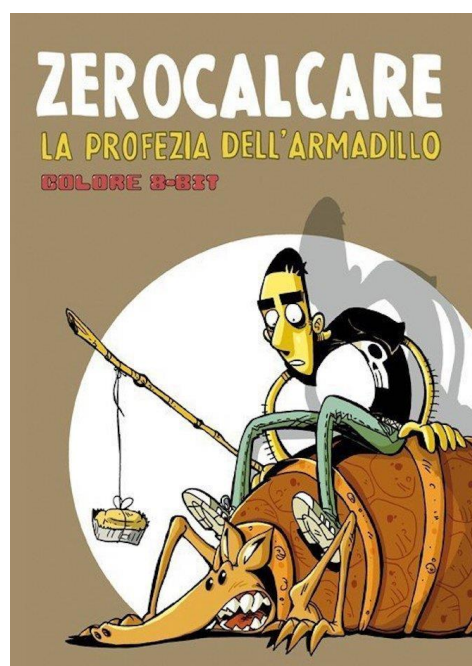


Figura 4: Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, *Colore 8-bit*, Plumcake edition, Milano, Bao Publishing, 2012.

Sulla copertina del volume pubblicato da Bao Publishing nel 2012 ci sono Zero e l'armadillo nella luce di un riflettore: l'armadillo ha una posizione protettiva nei confronti di Zero. Si tratta forse di un messaggio nascosto di Zerocalcare che comunica la sua emozione, un po' angosciante, per essere pubblicato da una vera casa editrice e in una tiratura significativamente più alta, accresciuta dalla *variant cover Plumcake edition*, un'edizione limitata stampata in 200 copie.

La copertina dell'*Artist Edition* è molto espressiva. Zerocalcare cita il numero 50 di *The Amazing Spider-man*, *Spider-man no more* del 1967. Gli autori di *Spider-man*, Stan Lee e John Romita, posizionano sulla copertina Peter Parker, il protagonista del fumetto, che si allontana da una gigante rappresentazione di Spider-man. poiché la storia dell'albo narra le vicende che riguardano l'allontanamento di Peter dall'essere supereroe e sul suo desiderio di diventare un uomo adulto. La copertina presenta quindi Zero in veste di Peter Parker e armadillo nella posizione di Spider-man. Nove anni dopo la prima pubblicazione della *Profezia* anche Zerocalcare è maturato, ormai è diventato un fumettista professionista, non è più lo stesso Zero della *Profezia*. Tale ragionamento conclude anche la storia introduttiva dell'*Artist Edition*.

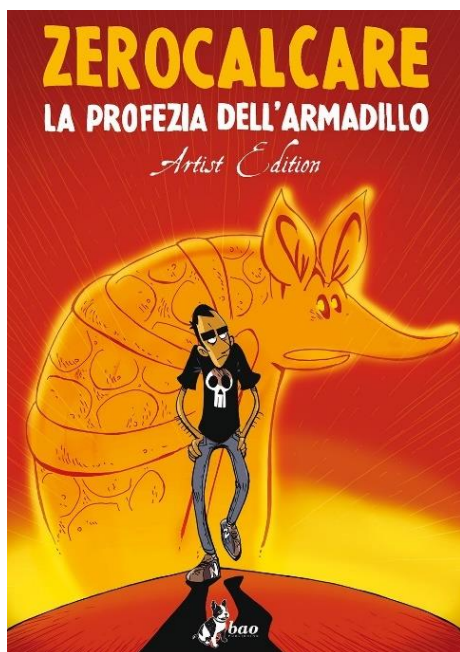


Figura 5: Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo, Artist Edition*, Bao Publishing, Milano, 2017.

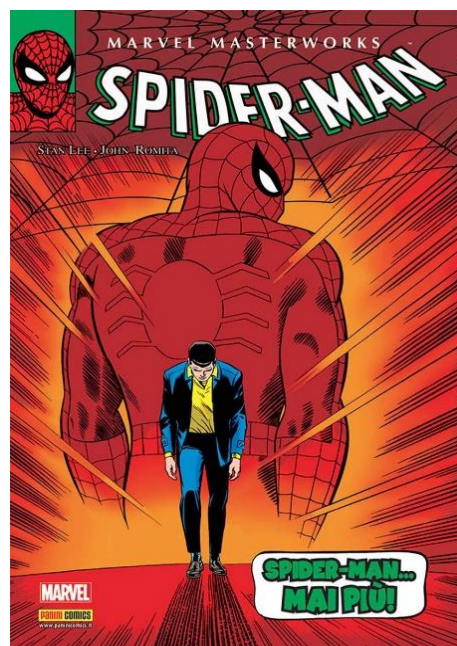


Figura 6: S. Lee, *Spider-man No More*, Stan Lee, 1967.

A ottobre 2020, Raffaella De Santis in un articolo per «La Repubblica» ricorda i numeri impressionanti della *Profezia dell'armadillo*, che è stato ristampato ventiquattro volte e ha venduto in Italia 140 mila copie<sup>59</sup>. A queste vanno aggiunte le traduzioni: in spagnolo *La profecía del armadillo* (Reservoir Books, 2016), in croato *Pasančevo proročanstvo* (Udruga Crtani romani šou, 2019), in serbo *Armadilovo proročanstvo* (Lavirint, 2015) e in francese *La prophétie du tatou* (Paquet, 2014).

## 2.4 Il titolo

Il titolo del libro è un cosiddetto multi-parola: si opta per tale scelta, nella maggioranza dei casi, quando si vuole indicare il contenuto dell'opera<sup>60</sup>. I lettori sono invitati a scoprire cosa sia la profezia dell'armadillo, il suo valore simbolico. Siamo di fronte per altro a una combinazione di parole piuttosto curiosa, perché una profezia difficilmente viene

<sup>59</sup> R. De Santis, *Gli "Scheletri" di Zerocalcare in cima a ogni classifica*, «Repubblica.it», <[https://www.repubblica.it/robinson/2020/10/22/news/gli\\_scheletri\\_di\\_Zerocalcare\\_in\\_cima\\_a\\_ogni\\_classifica-271472967/](https://www.repubblica.it/robinson/2020/10/22/news/gli_scheletri_di_Zerocalcare_in_cima_a_ogni_classifica-271472967/)> (ultimo accesso 29/03/22).

<sup>60</sup> Cfr. E. Petrù, *Úvod do studia literární vědy*, Olomouc, Rubico, I. vyd., 2000, pp. 99 – 102.



annunciata da un animale: perciò i lettori possono già ora immaginare che si tratta di un libro in qualche maniera umoristico.

## 2.5 Struttura del racconto

Zerocalcare sceglie di elaborare il racconto su tre linee enunciative: due linee orizzontali che chiameremo per semplificazione L1 ed L2 e una linea verticale che chiameremo L3. L1 e L2 si possono considerare portatrici della fabula, che si sviluppa attraverso i dialoghi tra i due protagonisti principali, Zero e Secco, presentando anche varie analesi che hanno la funzione di ricordare il personaggio di Camille e la loro infanzia. L2 è parallela a L1 e contiene un effetto suspense, un enigma che suscita l'interesse dei lettori di cui il protagonista principale è il Guardiano del tempismo. L3 è composta di varie microstorie autoconclusive – osservazioni, esperienze, riflessioni o ansie dell'autore – che a prima vista sembrano inutili: esse non hanno infatti alcuna influenza sulla storia principale, anche se aiutano i lettori a conoscere meglio il mondo di Zerocalcare e quindi, in un certo senso, a capire meglio la vita di Zero.

Il testo è strutturato in brevi episodi, che non sono necessariamente legati tra di loro. Qui sotto, a partire dalla sequenza di unità narrative nell'ordine in cui si presentano nella manifestazione testuale, proponiamo una chiave di lettura, indicando la linea narrativa a cui è assegnato il nome di ogni episodio. Gli episodi in cui sono incorporati le analesi sono segnalati dal termine *flashback*.

L2 Prologo => L1 Ospiti => L1 Risate => L3 Contradizioni => L3 Trentacinque euri => L1 Amico + *flashback* => L3 Grinze => L1 Afasia => L3 Triceratopi => L1 Pattini => L1 Il tram giallo *flashback intero* => L1 Lingue + *flashback* => L3 Responsabilità => L1 La catena alimentare *flashback intero* => L3 Esodi => L3 Il sacro giuro *flashback intero* => L3 Il mammut => L1 Significati *flashback intero* => L3 La profezia dell'armadillo => L1 + L2 Dichiarazioni + *flashback* => L3 Pasti => L3 Antenati => L2 Amnesie => L3 Speranze => L2 Motivazioni /2 => L3 Motivazioni /1 => L3 Formicopili => L1 Vuoti *flashback intero* => L3 Il dio del giorno dopo => L1 Amici immaginari *flashback intero* => L3 Il mercato indie => L3 Allo studio grafico pt. 1 => L1 Pavlov => L3 Allo studio grafico pt. 2 => L1 Un mazzo di fiori => L3 Vittime e carnefici => L2 La sveglia => L3 Scale => L3 Umiliazioni => L1 Leggerezza + *flashback*.

## 2.6 I personaggi

I racconti sono animati da una ricca varietà di personaggi. Nonostante la loro quantità solo alcuni di loro sono protagonisti della storia principale e quindi tali da poter essere considerati essenziali:

- Zero, l'alter ego dell'autore del fumetto: un ragazzo che vive nel precariato e scrive fumetti. Siccome è una persona piuttosto angosciata e riflessiva, egli spesso parla con la sua coscienza, rappresentata da vari personaggi immaginari.
- L'armadillo, la principale voce interiore di Zero. Esso, al contrario di altre apparenze immaginarie, è un personaggio a tutti gli effetti e rappresenta la parte più pigra e cinica di Zero.
- Secco, l'amico di Zero, che affronta la vita con una certa spensieratezza e compensa le ansie di Zero.
- Greta, un'amica d'infanzia.
- Camille, un'amica d'infanzia scomparsa prematuramente a causa dell'anoressia (appare nei *flashback*).
- Lady Cocca, la madre di Zero che viene disegnata con le fattezze di Lady Cocca, personaggio del film d'animazione della Disney *Robin Hood* (W. Reitherman, 1973).

## 2.7 Il narratore

L'autore reale racconta la storia tramite il suo alter-ego Zero. Nell'ottica del racconto, il narratore si manifesta in due modi diversi: è esterno alla storia, ovvero extradiegetico, quando comunica con il lettore attraverso l'uso di didascalie o quando cerca di spiegare alcuni fenomeni. Quando nella storia agisce l'alter-ego dell'autore, il narratore diventa intradiegetico, cioè interno al racconto. Tramite il dialogo tra Zero e la sua coscienza o tra Zero e gli altri personaggi si realizza lo sviluppo temporale del racconto. Il narratore non è onnisciente, la storia viene raccontata solo dal suo punto di vista: ciò vuol dire che è anche omodiegetico. Ricorrendo al linguaggio cinematografico, potremmo dire che essa viene raccontata in soggettiva. Il lettore assiste ai dialoghi, o alle situazioni a cui Zero stesso è, o era, presente e inoltre, grazie alla presenza dei personaggi immaginari, il lettore può leggere i pensieri di Zero. Il fatto che il narratore non è onnisciente conferma anche la mancanza dei *balloon*<sup>61</sup> a nuvoletta con la coda spezzata, che servono esclusivamente, nel linguaggio del fumetto, a comunicare i pensieri dei personaggi. Zerocalcare ha trovato il modo di evitare un

---

<sup>61</sup> «La nuvoletta posta vicino alla bocca dei personaggi, contenente le parole pronunciate o pensate da questi. Il balloon è di solito di forma tondeggiante, oppure rettangolare, di contorno uniforme. Se il contorno è tratteggiato, indica che le parole sono pronunciate a bassa voce o bisbigliate, se è irregolare o spezzato, indica che le parole sono urlate, se seghettato suggerisce una voce metallica o artefatta ecc. Un contorno a linee ondulate del ballon, che è unito al soggetto parlante da una serie di cerchi decrescenti, indica che le parole non sono pronunciate ma pensate, oppure immaginate: il cosiddetto dream balloon» (S. Morgana, *La lingua del fumetto*, cit., p. 224).

eccessivo uso delle didascalie, nelle quali dovrebbe descrivere tutti i suoi ragionamenti interiori: egli traveste invece la sua coscienza ed i suoi pensieri nei vari personaggi con cui Zero dialoga. Il principale rappresentante dei pensieri di Zero è un armadillo che viene chiamato semplicemente Armadillo. All'interno del racconto troviamo anche altri personaggi che hanno funzione analoga: Vandana Shiva, nella veste della sua coscienza, Obi-Wan Kenobi, il senso di responsabilità, Terrence Malick, che agisce come la sua coscienza artistica, il re Leonida di 300, come spirito strategico, il Sergente Maggiore Hartman, che presta il volto alla sua psiche, un leone con l'alopecia vissuto quindici anni nello Zoo di Roma, che incarna il suo coraggio, e infine un gufo bizzarro, che esprime le sue speranze. Tutti questi personaggi agiscono in soliloquio<sup>62</sup> e, mentre sono presenti altri personaggi del mondo reale, non li vede né sente nessuno: il contenuto dei loro argomenti serve così esclusivamente per spiegare o commentare la situazione in cui si trova il protagonista. Il linguaggio dell'armadillo, trattandosi in realtà della voce interiore di Zero, è infatti identico a quella del personaggio.

## 2.8 Il racconto della storia principale

La storia principale parla di Zero, che sta provando a farsi strada come autore dei fumetti. Una sera, mentre Zero cerca qualche ispirazione su internet, riceve un messaggio vuoto da una sua amica d'infanzia, Camille. In quel momento Zero prende uno spavento, pensando che Camille sta per arrivare a Roma e che gli chiederà di ospitarla a casa, il che non gli va a genio, perché ormai è abituato al suo spazio personale che non vorrebbe condividere. Successivamente gli arriva un secondo messaggio da cui Zero apprende, dal padre di Camille, che lei è morta. Zero ha bisogno di comunicare questa notizia a qualcuno, perché ciò gli «serve per realizzare che è reale»<sup>63</sup> quel che ha appena saputo. In quel momento, come spiega il narratore nelle didascalie, gli viene da ridere, perché ogni volta quando deve comunicare una brutta notizia, specialmente un lutto, gli viene un ghigno nervoso. Prova a chiamare gli amici che avevano in comune, ma, di notte, riesce a sentire solo la propria madre.

Camille viene presentata ai lettori nell'episodio *Amico* dove la storia fa il primo salto nel passato. Il narratore spiega nella didascalia d'apertura, collocata nella tavola sopra la prima vignetta, che l'episodio è ambientato nel 1997 ad una festa per l'ultimo giorno di scuola. Il lettering riporta in grassetto le parole «BAILANDO BAILANDO...» con le note musicali intorno ad esse. Sappiamo allora che si stava suonando la musica disco<sup>64</sup> che a Zero sembrava

---

<sup>62</sup> Cfr. S. Chatman, *Příběh a diskurs*, Brno, Teoretická knihovna, I. vyd., 2008, pp. 186 – 89.

<sup>63</sup> Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, cit., tav. 20.

<sup>64</sup> *Bailando* è un singolo del gruppo musicale Paradisio pubblicato il 1° maggio 1997.

imbarazzante perché ha appena scoperto i Nirvana e seguiva la moda grunge<sup>65</sup>, anche se è passata da qualche anno. Camille si avvicina a Zero chiamandolo amico e, dopo essersi presentata, gli chiede di ballare; lui però schifato dalla musica che sta suonando rifiuta e concentra la sua attenzione sulla pizzetta che Camille tiene in mano. Lei la divide con lui, dicendogli che viene da una famiglia comunista. Il narratore tramite le didascalie rivela che non ha visto più Camille fino a settembre e che passò tutta l'estate a pensare come suona la parola «amico» con l'accento di Tolosa. L'episodio viene concluso con una vignetta in cui Zero, vestito in camicia di flanella, chiede a un venditore di dischi il singolo *Bailando*. Visto che quel tipo di musica a Zero proprio non piaceva, con questa vignetta si capisce l'affezionamento di Zero a Camille tramite questa canzone.

Il racconto procede con vari episodi che sono ambientati nella sala da tè del centro sociale «Forte»<sup>66</sup>. Zero ci porta il suo amico Secco a cui riesce finalmente a dire la triste novità. I due sono seduti insieme al tavolo con un tè e con la torta. Zero ricorda Camille, come non riusciva ad ascoltarla e, in conseguenza, neanche ad aiutarla, perché, quando si vedeva con lei, era troppo timido, segretamente innamorato di lei e non si sentiva pronto a fare un passo avanti. Tutti questi fatti sono narrati nel libro tramite i *flashback*, mentre assistiamo alla conversazione di Zero e Secco, che sono seduti al Forte. Zero, insieme a Secco, cerca di capire le ragioni della morte prematura della ragazza, di elaborare il lutto e di fare qualcosa perché Camille non sia mai dimenticata. I due perciò vedono Greta, un'altra amica d'infanzia che conosceva Camille e potrebbe aiutarli. Greta ormai vive in centro, un posto che loro odiano. Zero, a causa dei comportamenti superficiali e imborghesiti di Greta, si perde nei propri pensieri in cui immagina Greta come un'aliena che si fingeva loro amica sin dai tempi di scuola, così è Secco a comunicarle la morte di Camille. Greta non si mostra troppo addolorata e propone di omaggiare l'amica con un semplice mazzo di fiori, quindi Zero e Secco, delusi, decidono di tornare a Rebibbia, dove si rendono conto di trovarsi in un mondo in cui è difficile vivere una vita dignitosa, quella che sognavano da piccoli. Un mondo in cui è difficile trovare il proprio posto perché si è ostaggi del sistema.

---

<sup>65</sup> Il termine che indica la scena musicale della città di Seattle negli USA, originatasi negli anni Ottanta e giunta al successo mondiale nei primi anni Novanta, con gruppi musicali come i Nirvana, i Soundgarden e i Pearl Jam. I loro *fans* vestivano abiti usati e camicie di flanella.

<sup>66</sup> CSOA Forte Prenestino, si tratta di uno dei centri sociali più antichi di Roma. Il luogo ospita varie attività culturali ed iniziative politiche.

*La profezia* si apre con un prologo. Si tratta di una profezia, in cui Zero insegue un becchino incappucciato di nome Guardiano del tempismo<sup>67</sup> chiedendogli spiegazioni; l'episodio si interrompe prima che il Guardiano parli. Il fatto che la storia del prologo è tirata fuori dal contesto crea un effetto suspense. Il Guardiano del tempismo appare a Zero ogni volta quando deve decidere se rivelare a Camille i suoi sentimenti; in tal modo è presente nei *flashback* della storia principale. *La sveglia*, il quartultimo episodio del libro, racconta integralmente la storia del prologo. Il Guardiano del tempismo, che appare a Zero, gli spiega che il tempo che gli stava mostrando non significava che doveva ancora aspettare con la dichiarazione, ma il tempo che gli rimaneva per farla<sup>68</sup>.

Barbieri nella sua *Semiotica del fumetto* menziona Algirdas J. Greimas, che ha sviluppato un programma narrativo, il quale spiega la struttura di base di un racconto<sup>69</sup>. In un racconto viene indicato come primo elemento la cosiddetta *Manipolazione*<sup>70</sup>. Si tratta della fase del racconto che racchiude le motivazioni per le quali una storia prende inizio. In ogni racconto vi sono gli attori: un *Destinante*<sup>71</sup> motiva un *Soggetto*<sup>72</sup>, cioè il protagonista della storia, ad acquistare un *Oggetto di valore*<sup>73</sup>. Quest'ultimo non deve essere necessariamente di una natura fisica, esso può essere anche cognitivo<sup>74</sup>. Nel caso della *Profezia* questo momento è chiaramente l'apprendimento della morte di Camille, in cui Zero è posto davanti alla tristezza e vuoto. Egli si rende conto che si trova davanti a un processo di contemplazione. Questo ci fa intuire che Zero oltre a essere il *Soggetto* è anche il *Destinante*, perché incarica sé stesso di un compito qual è l'elaborazione di lutto con un esito finale, cioè con un omaggio alla sua amica, tale che farà sì che Camille non verrà mai dimenticata né da lui né dai loro amici comuni. L'*Oggetto di valore* è quindi di doppia natura: esso è concreto in quanto, Zero, elaborando il lutto arriverà a un nuovo stato psichico, cioè, in teoria, supererà il dolore; e ancora non specificato, perché Zero deve ancora capire in quale mondo rendere Camille non dimenticabile.

Il secondo passo nella narrazione secondo Greimas è l'*Acquisizione di competenza*<sup>75</sup>, una fase in cui il *Soggetto* riesce a capire come acquisire il suo *Oggetto* ottenendo

---

<sup>67</sup> Uno dei demoni di Zerocalcare, apparso successivamente anche in *Macerie Prime* (Bao Publishing, 2017 – 2018).

<sup>68</sup> Si tratta di un fraintendimento che richiama molto a quello tra Stefano e il colombre, raccontato da Dino Buzzati.

<sup>69</sup> D. Barbieri, *Semiotica del fumetto*, Roma, Carocci, I. ed., 2017, p. 39.

<sup>70</sup> *Ivi.* p. 40.

<sup>71</sup> *Ibidem.*

<sup>72</sup> *Ibidem.*

<sup>73</sup> *Ibidem.*

<sup>74</sup> *Ivi.* p. 42.

<sup>75</sup> *Ivi.* p. 40.

i materiali necessari, e si mette in grado di poterlo fare. Zero capisce che deve prima ricordare la sua amica, parlarne con gli amici. Possiamo perciò in questo passo individuare come *l'Acquisizione di competenza* i ricordi di Camille. Parlare di Camille e ricordare i discorsi con lei costituiscono per Zero il processo tramite cui riesce a capire meglio di quale direzione è andata la vita di Camille e affrontare il dolore causato dalla sua morte. In questa fase è individuabile come un altro attante, il cosiddetto *Aiutante*<sup>76</sup>, Secco. Egli presta ascolto a Zero, lo appoggia e pone le domande che aiutano a Zero spiegare meglio i suoi sentimenti.

Greimas chiama *Performance*<sup>77</sup> il terzo punto del suo modello narrativo, ovvero la fase in cui il *Soggetto* arriva, o non arriva, all'acquisto dell'*Oggetto di valore*. L'ultima fase è chiamata *Sanzione*<sup>79</sup>, fase in cui il *Destinante* valorizza l'operato del *Soggetto*. Queste due fasi non sono presenti all'interno della *Profezia*. La struttura frammentaria del racconto la rende complesso per quanto riguarda il contenuto e dell'intreccio, la fabula è però breve e il racconto della storia principale risulta troncato. Ciò allude all'impossibilità di realizzarsi nella vita.

L'aspetto autobiografico del fumetto permette al volume estendersi oltre la storia rappresentata nelle tavole. Succede così che l'*Oggetto di valore* bramato da Zero, che abbiamo definito «ancora non specificato», diventa il fumetto stesso. La *Performance* è quindi nascosta nella realizzazione del libro stesso. La *Sanzione* viene omessa anche in questo caso.

Avendo individuato il programma narrativo della *Profezia* possiamo definire il racconto della storia principale un testo commemorativo, privo di due elementi di azione, che presenta un finale aperto.

## 2.9 Le microstorie

Le brevi storie autoconclusive bilanciano la serietà della trama principale. Esse riguardano la vita privata di Zero e non sono collegate alla storia principale. Tramite questi brevi episodi abbiamo la possibilità di conoscere meglio il mondo dell'autore, che, sostanzialmente, prende in giro sé stesso, mostrando le sue difficoltà di maturare come persona, i suoi problemi nel mondo del lavoro, le sue insicurezze e il suo vivere angosciato.

---

<sup>76</sup> *Ibidem.*

<sup>77</sup> *Ibidem.*

<sup>79</sup> *Ibidem.*

## 2.10 I contenuti

Gli elementi della cultura popolare sono uniti, con sensibilità e un tocco di ironia, a elementi della cultura alta o a questioni sociali; inoltre, malgrado la complessità di alcune enunciazioni, verbali o visive, le vicende sono comprensibili al vasto pubblico internazionale, grazie, appunto, all'uso di molteplici citazioni di altre opere, sia letterarie che cinematografiche.

Proprio la presenza di citazioni che rimandano ad altre opere, la frammentazione del racconto e gli interventi dell'autore nel testo, avvicinano il volume alla narrazione postmoderna. All'interno del testo possiamo individuare alcuni 'contenuti simbolo' che sono sapientemente incorporati nel testo tramite il disegno o il modo in cui viene costruito il racconto, cioè tramite accenni e allusioni da parte dei personaggi.

### 2.10.1 Roma

Una somiglianza, probabilmente non voluta, ma, secondo me, comunque riconoscibile, è quella con *Ecce bombo* (1978) di Nanni Moretti. Il racconto di Zerocalcare è come se continuasse a narrare liberamente la storia dei giovani romani morettiani, in crisi con sé stessi e autoironici nell'analisi delle proprie insicurezze. Il film di Moretti in questione è, a causa di varie gags, molto frammentario, come il fumetto di Rech. Infine, anche dal punto di vista tecnico-narrativo possiamo individuare un elemento che unisce i due artisti. Entrambi, infatti, servendosi dei rispettivi linguaggi artistici, operano un distacco dal testo intraprendendo così un percorso psicoanalitico, centrato su un testo autobiografico d'autore, e non su una semplice *fiction*. Moretti raggiunge il distacco con la staticità delle inquadrature e con la recitazione improvvisata; Zerocalcare approfitta delle didascalie, tramite le quali interviene nel testo come autore, e non come protagonista delle vignette. Non è solo il format ad accomunare queste due opere, ma soprattutto il ritratto generazionale autobiografico, che è tanto caro ad entrambi gli artisti. Grazie alla distanza anagrafica che intercorre tra Moretti e Rech, è possibile osservare le analogie e i cambiamenti nella società italiana, soprattutto tra i giovani: il loro diventare adulti.

Moretti voleva esprimere l'incapacità dei suoi coetanei ad aprirsi al mondo, essendo loro soli e demotivati dopo anni di infruttuosa militanza politica; Rech parla di una generazione che ha perso la fiducia nel sistema dopo il G8 di Genova, considerato come l'evento di militanza più rappresentativo per la sua generazione. I personaggi di Rech vivono in un periodo in cui

sono letteralmente schiacciati dalla «spada di Damocle del precariato»<sup>80</sup> che incombe su di loro. Dal punto di vista tematico le due opere hanno in comune alcuni elementi: la difficoltà nei rapporti sentimentali, le contraddizioni, gli equivoci intergenerazionali e la ricerca di un posto nel mondo da parte dei figli della piccola borghesia. Rech si riallaccia alla domanda ontologica «io e il mondo» di Moretti, che in *Ecce bombo* cerca di capire qual è il suo rapporto con il mondo, chi è. Zerocalcare pare che abbia la risposta a questa domanda, ma deve ancora capire come sconfiggere sia il sistema sia le sue ansie per poter raggiungere il suo posto nella società.

Nella *Profezia dell'armadillo* trova il suo spazio anche Pier Paolo Pasolini. Questo è dovuto all'attenzione di Zerocalcare, rivolta verso il proprio quartiere, Rebibbia, che si trova alla periferia di Roma. Pasolini viene citato infatti nell'episodio *Il mammut*, in cui Zero dichiara il proprio amore per Rebibbia attraverso la storia "archeologica", ironizzando sul fatto che è difficile conquistare una ragazza portandola qui:

Rebibbia è il quartiere del carcere e il capolinea della metro B. È difficile che queste due caratteristiche facciano colpo su una ragazza. [...] Pasolini c'aveva pure scritto una poesia. Alveari di polvere, diceva. E Renato Zero ci ha fatto una canzone ma che non è mai diventata una hit<sup>81</sup>.

Nel *Mammut* i protagonisti sono dei piccoli ragazzi che giocano a calcio nei pressi di Casal de' Pazzi, che sottilmente ricordano la gioventù romana descritta da Pasolini. Ovviamente non siamo più tra i ragazzi di vita, ma tra i *pischelli* del quartiere, che non attraversano la città da una borgata all'altra. Pasolini ricorda i suoi anni vissuti a Rebibbia nel poemetto *Il pianto della scavatrice* (1956). Il suo inizio è vistosamente in coerenza con i pensieri della *Profezia*:

Solo l'amare, solo il conoscere / conta, non l'aver amato, / non l'aver conosciuto. / Dà angoscia / il vivere di un consumato / amore. L'anima non cresce più<sup>82</sup>.

Zerocalcare con la storia che racconta il fumetto conferma il valore dei versi pasoliniani. Se egli si fosse dichiarato, forse avrebbe potuto prevenire la morte di Camille, o se fosse stato attento, al minimo, avrebbe saputo di che cosa soffriva e avrebbe potuto aiutarla. Quello di Zero è il rimpianto di non aver seguito il messaggio del poema. Egli non è riuscito a manifestare il

---

<sup>80</sup> Vedi Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, cit., tav. 63.

<sup>81</sup> *Ivi*, tav. 65.

<sup>82</sup> P. P. Pasolini, *Le ceneri di Gramsci*, in *Le grandi poesie*, Milano, Garzanti, I. ed., 2021, p. 68.



suo amore, non si è interessato per davvero dei problemi di Camille e adesso viene consumato dalla tristezza, perché l'amore, nel suo caso platonico, si è consumato con la morte di Camille.

Moretti e Pasolini sono due rappresentanti della romanità, sebbene il secondo lo sia di adozione. In entrambi è forte la tensione polare tra militanza politica, desiderio di appartenenza ideologica e ricerca individuale introspettiva che potremmo definire anarchica. Il sarcasmo iperbolico di Moretti tende all'autoironia, alla ricerca del disimpegno nell'impegno. Queste caratteristiche sono rintracciabili in tutta l'opera di Zerocalcare e, in particolare nella *Profezia*, conferiscono al testo serietà ed emotività. Pasolini è stato osservatore della vita umile delle borgate e dei cambiamenti che queste borgate e i loro abitanti hanno subito: «essi continuavano, naturalmente, ad essere miserabili: ma sostituivano la scala di valori contadina con quella consumistica. Cioè, diventavano, a livello ideologico, dei borghesi»<sup>83</sup>. Anche nell'opera di Zerocalcare notiamo spesso l'attenzione alla gente di periferia e agli sforzi di questa gente di andare a vivere in centro e arricchirsi.

## 2.10.2 La borghesia pasoliniana

Una denuncia contro l'imborghesimento della gente delle periferie, di cui, nel caso delle borgate, aveva già parlato Pasolini, risuona sottilmente anche nella *Profezia*, più precisamente nell'episodio *Un mazzo di fiori*. Qui Zerocalcare presenta ai lettori Greta, che è cresciuta insieme con Zero, Secco e Camille a Rebibbia e adesso vive nel centro di Roma. Zero e Secco vivono in periferia tutt'ora e andare in centro è per loro come andare su un altro pianeta. I due incontrano Greta, per poterle comunicare la triste notizia, ma, prima di arrivare a ciò, si accorgono che Greta è molto gioviale e subito si mette a parlare di tante cose, tra cui anche della vita lussuosa del centro cittadino. Zero, essendo sorpreso dai comportamenti di Greta, si perde per un attimo nei propri pensieri, il che è reso chiaro attraverso il disegno in cui Greta viene rappresentata come un'aliena (Figura 6). Greta, dopo avere appreso della morte di Camille, dice di essere dispiaciuta, anche se aveva perso i contatti. Poi chiede a Zero e a Secco se hanno intenzione di fare qualcosa. I due cominciano a proporre idee esagerate per far sì che la loro amica sia ricordata: come scolpire la faccia di Camille sul Monte Rushmore o obbligare tutti a tatuarsi le sue iniziali in faccia. Greta suggerisce dopo tali proposte una sua idea: mandare un mazzo di fiori al padre di Camille. Zero e Secco rimangono delusi e senza parole da tale

---

<sup>83</sup> A. Moravia, *L'ideologia di Pasolini*, in P. P. Pasolini, *Una vita violenta*, Milano, Garzanti, I. ed., 1975, p. XXI.

proposta banale e decidono di salutarla. «Torniamo a Rebibbia, che qua sto a disagio?»<sup>84</sup> chiede Secco a Zero mentre vengono circondati dalla gente nelle strade del centro. Il disegno mostra la gente con le fattezze dei personaggi di *Star Wars*, cioè come degli alieni. (Figura 7)



Figura 7: Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, cit., tav. 131.

La vicenda ha, di nuovo, alcuni punti in comune con la poetica di Pasolini. Per lui, la borghesia era priva di senso del sacro, staccata dalla realtà e quindi incapace di provare emozioni, ancora possibili, almeno fino al compimento della «mutazione antropologica», nel mondo del sottoproletariato. Pasolini scrive: «Più è sacro dov'è più animale / il mondo...»<sup>85</sup>. Anche Zero e Secco vivono con il desiderio di migliorare le loro condizioni di vita partecipando alle manifestazioni, accettando ogni tipo di lavoro, oppure con gli atti che turbano l'ordine pubblico, se necessario, ma senza staccarsi dalle loro origini e dai suoi cari. Greta è invece rappresentata come una persona che ha perso il contatto con la realtà a causa dell'imborghesimento. In *Accattone* (1961), Pasolini individua il sacro nella gente delle borgate, non solo per la loro «animalità», ma anche, in modo esplicito, per il loro approccio superstizioso alla religione, tipico della gente povera che vive ai margini della società.

La Rebibbia della *Profezia* non è più quella pasoliniana. Non si parla più della borgata, ma di un quartiere periferico. Il sottoproletariato è ormai sparito e Rebibbia è abitata dalla piccola borghesia. Diciamo che Zerocalcare, per poter parlare degli stereotipi tramite cui viene vista la periferia, mette iperbolicamente i suoi abitanti nei panni del sottoproletariato, come se la gente di periferia avesse uno status più basso rispetto agli abitanti del centro.

Zerocalcare rielabora l'animalesco del sottoproletariato di Pasolini, applicandolo alla gente del centro, sostituita da creature di aspetto animalesco ed alieno. Come il

<sup>84</sup> Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, cit., tav. 131.

<sup>85</sup> P. P. Pasolini, *Le ceneri di Gramsci*, in *Le grandi poesie*, cit., p. 37.

sottoproletariato di Pasolini viveva una vita agitata in senso positivo, così, adesso, la borghesia la vive in senso negativo.

Pasolini nelle sue opere denuncia le conseguenze morali della modernità, e anche Zerocalcare conclude la *Profezia* con una presa di posizione simile. Nel suo caso la denuncia non è un'accusa di allontanamento dalle religioni e dai valori universali, ma dalla comunità e dai sentimenti. Sia Pasolini che Zerocalcare sottolineano il regresso etico-morale della borghesia.



Figura 8: Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, cit., tav. 134.

### 2.10.3 Il mistero

Nella *Profezia* troviamo anche elementi fantastici. Il fantastico è nella letteratura italiana un elemento abbastanza raro. Della refrattarietà al fantastico aveva scritto in precedenza già Benedetto Croce:

L'anima italiana tende, naturalmente, al definito e all'armonico. Bene invase e corse l'Italia una nordica cavalcata di spettri, di vergini morenti, di angeli-demoni, di disperati e cupi bestemmiatori, e si udirono scricchiolii di scheletri, e sospiri e pianti e sghignazzate di folli e deliri di febbricitanti. Ma tutto ciò fu

moda e non poesia; agitò la superficie e non le profondità, e lasciò sgombre le menti e vigorosi gli animi, che si rivolgevano, allora, alla lotta politica e nazionale<sup>86</sup>.

Gli autori italiani di alto rilievo che hanno utilizzato gli elementi fantastici sono relativamente pochi e tutti contemporanei: tra di loro Massimo Bontempelli, Tommaso Landolfi, Italo Calvino e Dino Buzzati. Proprio il surrealismo e l'enigmaticità di quest'ultimo potrebbero essere tra le influenze letterarie di Zerocalcare. Egli, infatti, arricchisce il testo di presenze misteriose che accompagnano alcuni personaggi. Tra di loro ci sono un grande lupo mannaro che rappresenta i problemi di Camille e l'enigmatico Guardiano del tempismo. Entrambe queste presenze ricordano il colombre, «uno squalo tremendo e misterioso»<sup>87</sup> che sceglie le sue vittime tra i marinai perseguitandoli fino alla morte, nell'omonimo racconto di Dino Buzzati. Zerocalcare può godere del vantaggio che gli fornisce la scrittura a fumetti e, ormai, della vasta conoscenza del fantastico delle serie tv da parte degli italiani, e può permettersi di inserire tali elementi nel suo racconto senza dover temere l'insuccesso o l'incomprensione.

#### 2.10.4 Il consumismo

Nell'episodio intitolato *Contraddizioni* l'autore racconta con autoironia il suo atteggiamento ipocrita per quanto riguarda il consumismo. Zerocalcare dice che più volte al mese va a un noto fast food americano, che, secondo la sua coscienza, lo rende «complice della distruzione di nostra madre Terra». Lui però a causa della sua pigrizia non sa rinunciare a questo tipo di alimentazione e per consolare sé stesso, osservando i suoi commensali, indirizza a uno di loro un commento beffardo: «Bravo, bevi Coca Cola. Non lo sai che ammazza i sindacalisti in Colombia? Bevi sangue!» Zerocalcare con queste storie indirizza il lettore verso i problemi che sono presenti nella società e che, a causa della nostra indolenza, vengono ignorati. Tali argomenti sono per esempio, nel caso dei fast food, le cause che riguardavano i diritti dei lavoratori<sup>88</sup> o le crudeltà sui polli di allevamento<sup>89</sup>, che al momento della pubblicazione del fumetto raggiungevano l'opinione pubblica.

---

<sup>86</sup> B. Croce, *Note sulla letteratura italiana nella seconda metà del secolo XIX*, «La Critica, Rivista di Letteratura, Storia e Filosofia», 1904, p. 345.

<sup>87</sup> D. Buzzati, *Il colombre*, Milano, Mondadori, 2016, p. 3.

<sup>88</sup> *Colombia, la CocaCola usa squadre della morte*, «La Repubblica», <<https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2001/07/21/colombia-la-cocacola-usa-squadre-della-morte.html>> (ultimo accesso 05/04/22).

<sup>89</sup> *Un video choc mostra i maltrattamenti su animali da parte di un fornitore McDonald's*, «Tutti.ch»,

Un altro episodio che tratta la crudeltà sugli animali è *Il mercatino indie*. Nella terza vignetta Zero parla di un maglione che gli ha portato suo padre dall'Islanda e che gli è stato rubato. Quel maglione, ritrovato a un mercatino delle pulci, dice, «sarà stato fatto scuoiando un misterioso e lanuginoso animale artico». L'immagine mostra prima Zero con il maglione nelle mani e subito dopo, nella stessa vignetta, l'animale con le corna e la pelliccia identica al motivo del maglione. Si ironizza su due fatti: sulla vendita degli articoli di incerta provenienza e sulla crudeltà commessa sugli animali per ottenere le comodità di lusso.



Figura 9: Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, cit., tav.113.

## 2.10.5 Il lavoro e la critica del mondo di informazione

Gli anni in cui venivano ideate le storie che fanno parte della *Profezia* sono stati, in Italia, segnati da un'alta disoccupazione. Nel 2010 il tasso di disoccupazione è stato pari all'8,4% nella media. La disoccupazione giovanile è stata addirittura la più alta dal 2004, pari al 29,8%<sup>90</sup>. Zerocalcare racconta questa realtà con sarcasmo, umiliando anche sé stesso. Per ottenere un lavoro, e dunque uno stipendio, è disposto a mentire sulle sue capacità e sulle sue esperienze lavorative. Nell'episodio *Allo studio grafico pt. 1* racconta l'andamento di un colloquio di lavoro, durante cui non ha capito niente di quello che è stato detto. Per giustificarsi dice ad Armadillo che il mondo del lavoro è pieno di incompetenti, che non c'è niente di cui scandalizzarsi. Armadillo replica con una teoria che spiega l'incompetenza sul lavoro, dicendo che la sua vera causa potrebbero essere le scimmie scomparse misteriosamente dallo zoo di

<<https://www.tio.ch/dal-mondo/cronaca/658157/un-video-choc-mostra-i-maltrattamenti-su-animale-da-parte-di-un-fornitore-mcdonald-s>> (ultimo accesso 05/04/2022).

<sup>90</sup> *Disoccupazione, record nel 2010: +8,4%*, «La Repubblica»,

<[https://www.repubblica.it/economia/2011/04/01/news/disoccupazione\\_record\\_nel\\_2010\\_8\\_4\\_-14353246/](https://www.repubblica.it/economia/2011/04/01/news/disoccupazione_record_nel_2010_8_4_-14353246/)> (ultimo accesso 29/03/22).

Roma nel 1979. Le vignette che accompagnano il testo mostrano uno scienziato matto che insegna alle scimmie a bere senza risucchio e poi le manda tra gli umani a farsi assumere e retribuire. «Esse hanno ormai colonizzato ogni ganglio della nostra società! Cassieri, impiegati, politici, giornalisti... Sono ovunque! Rendono ogni servizio mediocre! [...] Vuoi davvero confonderti con loro?»<sup>91</sup> chiede Armadillo a Zero.

In questo episodio è sapientemente delineata una critica ai servizi e all'incapacità dei lavoratori, o perché hanno ottenuto un posto per il quale non sono qualificati per la loro disperata necessità di avere uno stipendio, o perché sono furbi. Zero risponde ad Armadillo: «Certo, rendi tutto difficile ma meriti un plauso per la complessità e i riferimenti. Ti devo togliere internet, mi sa»<sup>92</sup>. L'autore critica il mondo dell'informazione. Ironizza sul fatto che su internet è possibile trovare informazioni di ogni tipo, anche le *fake news*, che indeboliscono le menti umane, offrendo facili soluzioni e spiegazioni.

## 2.10.6 La morte e il G8 di Genova

La morte è uno dei temi principali della *Profezia*. Nell'episodio intitolato *Pavlov* Zerocalcare riflette sulle difficoltà del superamento di un lutto: «Noi siamo come i cani di Pavlov. Pavlov suona il campanaccio. E noi corriamo. [...] È automatico. Pure coi morti è così. C'è un morto. C'è la rabbia. C'è il ricordo. È così che va. È automatico. Ma con Camille qualcosa si inceppa. Non è automatico»<sup>93</sup>. Zerocalcare accompagna queste parole con le vignette che riportano il lettore al G8 di Genova di cui lui stesso è stato testimone oculare e di cui ritiene importante parlare continuamente<sup>94</sup>. I riferimenti al G8 sono presenti nel testo in vari modi: possiamo vedere i poster sui muri del Forte, nella prima vignetta dell'episodio *Afasie*, che rimandano ai fatti di Genova. Nell'episodio *Pavlov* il G8 viene rappresentato esplicitamente: nella seconda tavola è riportata, in modo verosimile, la fotografia di Carlo Giuliani mentre afferra l'estintore prima di essere fatalmente colpito da un carabiniere. In questo modo, attraverso il disegno, Zerocalcare parla del mondo della sinistra movimentista italiana di cui è simpatizzante e cerca di contestualizzare il suo rapporto con la morte, dicendo di saper gestire il lutto solo dopo una morte violenta, perché sa con chi prendersela. Lo dimostra

---

<sup>91</sup> Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, cit., tav. 118.

<sup>92</sup> *Ibidem*.

<sup>93</sup> *Ivi*. tav. 119 – 22.

<sup>94</sup> Zerocalcare - *G8 a Genova "Il mio rapporto con le istituzioni incrinato in modo irreversibile"*, Atlantide, in «La 7», in CAD Comics All Day, <<https://www.youtube.com/watch?v=wR2mSsOGWag>> (ultimo accesso 06/04/22).

la vignetta conclusiva dell'episodio che mostra il lupo mannaro, il mostro di Camille, accanto al poliziotto in tuta antisommossa con manganello e scudo protettivo in mano (figura 9). Zero è pronto ad affrontare il poliziotto, perché sa cosa aspettarsi da lui. La preferenza data allo scontro con il poliziotto allude anche alla scarsa attenzione o conoscenza, da parte della società, dell'anoressia, o meglio, delle condizioni stressanti di vita dei giovani, che, spesso, provocano malattie del genere. L'autore offre ai lettori uno spunto di riflessione: «Funzioniamo meglio con i morti ammazzati dalla polizia che dall'anoressia. Non so decidermi se è meglio o peggio».



Figura 10: Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, cit., tav. 122.

## 2.10.7 La profezia

Si chiama ‘profezia dell’armadillo’ qualsiasi previsione ottimistica fondata su elementi soggettivi e irrazionali spacciati per logici e oggettivi, destinata ad alimentare delusione, frustrazione e rimpianti, nei secoli dei secoli. Amen<sup>95</sup>.

La profezia che dà il nome alla *graphic novel* è un elemento che accomuna in qualche maniera tutte le tematiche principali del volume. Si tratta di un’illusione di sé stessi, la quale è, nel racconto del fumetto, proiettata sulla vita sentimentale e sulla vita professionale del protagonista, segnata dalle disillusioni e malinconie che rubano il posto alle speranze nell’amore o nell’ottenere un lavoro. Così, segnati dalla profezia, si è destinati ad una vita piena di impicci.

## 2.11 Il disegno

L’aspetto grafico della *Profezia* manifesta varie fonti d’ispirazione; le sue tavole risultano così dinamiche ed eterogenee. Tale effetto è dovuto alle citazioni degli stili illustrativi di altre opere e alle influenze artistiche dell’autore romano. *Tank Girl* di Jamie Hewlett è stata l’opera che ha avuto il più grande impatto sullo stile di Zerocalcare all’inizio della sua carriera<sup>96</sup> e alcuni segni di quell’influenza li possiamo notare anche nella *Profezia*. L’influenza di Hewlett si percepisce principalmente nei personaggi legati alla cultura punk, o in quelli raffigurati in situazioni di ribellione e aggressione. Le fattezze dei bambini, degli zombies o del Guardiano del tempismo potrebbero invece guidarci verso lo stile di Skottie Young, l’autore dell’adattamento a fumetti di *Il meraviglioso mondo di Oz*.

Siccome il racconto di Zerocalcare è molto ricco nella parte testuale, il disegno svolge una funzione di bilanciamento sia emotivo che espressivo. Zerocalcare afferma che con il disegno cerca di rendere il testo più accessibile<sup>97</sup>. Tramite immagini che sono in una stretta interdipendenza con il testo vengono finalizzati i processi comici, spesso, per mezzo di caricatura o sorpresa. L’effetto sorpresa è raggiunto con una vignetta posta al culmine dell’enunciazione, così che l’immagine stessa della vignetta funge da battuta finale della storia

---

<sup>95</sup> Zerocalcare, *La profezia dell’armadillo*, cit., tav. 70.

<sup>96</sup> A. Fiamma, *Storia del libro che ha cambiato la vita di Zerocalcare (e il fumetto italiano)*, «Fumettologica.it» <<https://www.fumettologica.it/2021/11/profezia-armadillo-fumetto-zeroalcare/>> (ultimo accesso 10/03/22).

<sup>97</sup> L. Scarpa, *Zerocalcare, L’ascesa dell’Armadillo*, cit., p. 72.



appena raccontata. L'immagine ha la potenza di comunicare i sentimenti, che potrebbero essere difficili da descrivere a parole e di cui le descrizioni sarebbero troppo lunghe.



Figura 11: Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, cit., tav.38.



Figura 12: Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, cit., tav. 76.

Zerocalcare è abile a comunicare le emozioni con l'uso dello sfondo, disegnato dietro ai personaggi in situazioni in cui sono travolti da una forte emozione (figura 10). Nel caso della rabbia, dello shock o dell'ansia la vignetta, a volte, prende le sembianze di un film expressionista. In questo modo il dato emotivo del personaggio viene privilegiato rispetto alla rappresentazione della realtà. Il personaggio viene visto da un punto di vista obliquo o viene posizionato in scenografie che risultano demoniache o surreali. L'episodio *Pasti* contiene anche una reinterpretazione dell'*Urlo* di Edvard Munch, che nel fumetto viene usata per la rappresentazione di uno stato d'animo terrorizzato (figura 11).

## 2.12 Il messaggio del volume

Qual è il valore del volume nel suo insieme? Esso, in modo simile alle opere di Andrea Pazienza, riesce a raccontare i problemi di una generazione in modo fantastico, autoironico e surreale. *Le straordinarie avventure di Pentothal* erano diventate una sorta di

bandiera per il Movimento della fine anni Settanta<sup>98</sup>: anche la *Profezia*, nel corso degli anni, è diventata un oggetto in cui si riconoscono molti coetanei di Zerocalcare. Il volume racconta il disagio dei ragazzi vicini ai centri sociali e ai movimenti extraparlamentari di sinistra, che fanno parte della generazione segnata dai fatti del G8 di Genova del 2001 e come tale percepiscono anche il loro stare al mondo. Il precariato in cui si trovano influenza anche la loro crescita: non avendo un lavoro fisso, in cerca di arrivare a fine mese, si è sempre un po' prigionieri dei desideri e della malinconia causata dalla perdita della leggerezza adolescenziale. La percezione della realtà propria dei ragazzi cresciuti negli anni novanta appare allora confusa e frammentaria. Loro sono cresciuti con i cartoni animati, i film di fantascienza e i videogiochi, e di conseguenza anche i loro riferimenti ideologici sono diventati i personaggi della cultura pop. I temi di conversazione sono i mondi di *Dragonball*, *Star Wars* o degli zombies e, appunto, questi mondi, e molti altri, permettono al fumettista romano raggiungere i lettori con testi e disegni fortemente citazionisti e ipertestuali.

---

<sup>98</sup> F. Fasiolo, *Italia da fumetto*, cit., p. 131.

### 3 La profezia dell'armadillo - il film

Il 20 gennaio 2014 sono state annunciate sul blog di Zerocalcare i preparativi delle riprese del film tratto dalla *Profezia*. Lo stesso Zerocalcare ha partecipato, insieme con Oscar Glioti, Johnny Palomba e Valerio Mastandrea, alla stesura della sceneggiatura. All'ultimo nominato sarebbe spettata la regia del film<sup>99</sup>. La trasposizione cinematografica del fumetto ha tardato ad approdare nelle sale, a causa di varie discrepanze durante la produzione che non sono state mai rese note. Glioti a Lucca Comics 2017 ha illustrato approssimativamente le fasi della realizzazione del film, dicendo che l'idea di fare un film tratto dalla *Profezia* era stata di Mastandrea, che ne aveva parlato con Zerocalcare e lo stesso Glioti nel 2012. Nel 2013 la stessa idea è venuta anche a Domenico Procacci, il proprietario della casa produzione Fandango, che si è successivamente aggregato al gruppo portando con sé Palomba<sup>100</sup>. Mastandrea ha abbandonato il progetto nel corso della preparazione e la regia è stata affidata a Emanuele Scaringi, un regista esordiente, precedentemente sceneggiatore e responsabile di produzione per vari film Fandango. Zerocalcare avrebbe partecipato a una prima bozza della sceneggiatura e avrebbe scritto un paio di dialoghi<sup>101</sup>. Nell'agosto 2018, poco prima che il film venisse presentato in anteprima alla 75<sup>a</sup> edizione della Mostra internazionale d'arte cinematografica a Venezia, Zerocalcare ha pubblicato sul suo blog un fumetto<sup>102</sup> con cui voleva distanziarsi dall'opera cinematografica. Tale presa di posizione viene confermata successivamente anche in modo più esplicito, quando non si è presentato alla prima del film al festival di Venezia. Tuttavia, il suo nome e i nomi di tutti gli altri sceneggiatori appaiono nei crediti del film. Il film è stato coprodotto da Fandango e Rai Cinema e distribuito da Fandango Distribuzioni. I numeri del botteghino riferiscono un incasso di € 319.727<sup>103</sup>, realizzato tra il 16 settembre 2018 e il 19 settembre 2021.

---

<sup>99</sup> Zerocalcare, *Una cosa complicata*, «Zerocalcare.it», <<http://www.Zerocalcare.it/2014/01/20/una-cosa-complicata/>> (ultimo accesso 07/04/22).

<sup>100</sup> Zerocalcare *La profezia dell'armadillo presentazione film al Lucca Comics 2017*, «Cinetvlandia.it», <<https://www.youtube.com/watch?v=-AJU5s6vmhU>> (ultimo accesso 08/04/22).

<sup>101</sup> L. Ceccotti, *La profezia dell'armadillo: un esempio lampante di errore di linguaggio*, «Everyeye.it», <<https://cinema.everyeye.it/articoli/speciale-profezia-armadillo-lampante-errore-linguaggio-55406.html>> (ultimo accesso 07/04/22).

<sup>102</sup> Zerocalcare, *Le 4 domande con cui mi state a assillà sul film tratto da "la profezia dell'armadillo"*, «Zerocalcare.it», <<https://www.zerocalcare.it/2018/08/05/4-domande-con-cui-mi-state-a-assilla-sul-film-tratto-da-la-profezia-dellarmadillo/>> (ultimo accesso 05/04/22).

<sup>103</sup> *La profezia dell'armadillo*, «Mymovies.it», <<https://www.mymovies.it/film/2018/la-profezia-dellarmadillo/>> (ultimo accesso 08/04/22).

### 3.1 L'adattamento del fumetto

I film ispirati ai fumetti sono stati per lo più realizzati dalla metà del secolo scorso spesso con risultati deludenti, perché i cineasti non prendevano in considerazione le differenze tra i due linguaggi. Il fumetto e il cinema sono, appunto, due linguaggi, che, pur utilizzando l'immagine come loro principale mezzo espressivo, hanno delle potenzialità intrinseche che li rendono diversi. Il fumetto usa l'immagine fissa. Nel corso della lettura il lettore può sempre tornare ad una concreta vignetta e collegare il suo significato a fatti narrati altrove. Inoltre, la fissità dell'immagine costringe il lettore a prestare attenzione ai dettagli riportati nella vignetta e al suo legame con la parte testuale. La lettura è quindi attiva, il lettore partecipa alla composizione dell'enunciato unendo il codice verbale e il codice grafico. Il lettore stesso deve decidere su che cosa focalizzare lo sguardo per cogliere tutti i particolari e ha un tempo illimitato per farlo. Il tempo della narrazione non è perciò dipendente dalla lettura del fumetto. Se invece prendiamo in considerazione lo spettatore seduto nella sala del cinema, che non ha la possibilità di fermare il film e farlo tornare indietro per poter riguardare una scena, abbiamo uno spettatore posto davanti ad un racconto già composto in cui non è lui a decidere su che cosa concentrarsi per costruire, nella sua mente, l'andamento della storia. Tali scelte le hanno fatte per lui gli adattatori attraverso la recitazione, il sonoro e il montaggio. Lo spettatore deve percepire il testo del film in un tempo preciso, ovvero quello della visione. Riassumendo con le parole di McCloud, possiamo allora dire che i fumetti e i testi audiovisivi sono entrambi costituiti da «immagini e altre figure giustapposte in una sequenza intenzionale»<sup>104</sup>. La differenza consiste nella successione degli eventi: in un film è data dalla dimensione temporale, in un fumetto invece è veicolata dalla dimensione spaziale.

Dunque l'adattamento cinematografico di un fumetto dovrebbe essere in grado di cogliere gli elementi sostanziali dell'opera del soggetto e adattarli nel linguaggio cinematografico mantenendo idealmente la durata del prodotto finale tra i 90 e i 120 minuti.

L'adattamento istituisce una vicinanza tra il film e l'opera originaria. Tale vicinanza stimola la ricerca della fedeltà da parte del pubblico. Il teorico del cinema americano Dudley Andrew sostiene che la fedeltà dell'adattamento si percepisce in due relazioni rispetto al testo originale<sup>105</sup>. La prima è *testuale* ed è la più facile da ottenere dal medium cinematografico, poiché si tratta di elementi che possono essere emulati in modo meccanico. Essa include gli aspetti che sono generalmente trasformabili nella sceneggiatura: la trama, i personaggi e le loro

---

<sup>104</sup> S. McCloud, *Capire il fumetto*, cit., pp. 15 – 17.

<sup>105</sup> Cfr. D. J. Andrew, *Concepts in film theory*, New York, Oxford University Press, I. ed., 1984, p. 100.

interazioni, le informazioni geografiche, sociologiche e culturali che definiscono la contestualizzazione del testo. A tale prospettiva appartiene anche la specificazione del narratore, cioè come si manifesta l'istanza narrante all'interno del testo. La seconda relazione tra adattamento e modello è più difficile da ottenere, Andrew la percepisce come una relazione *spirituale*. L'adattamento dovrebbe captare il tono, le vere atmosfere e il ritmo dell'opera originale. La fedeltà spirituale è difficilmente raggiungibile, appunto perché si tratta di aspetti intangibili. Il regista in questo caso sostituisce i significati verbali con un nuovo linguaggio<sup>106</sup>. Nel caso dell'adattamento cinematografico di un fumetto si aggiungono alla parte verbale anche i significati nascosti nelle vignette.

Sullo studio di Andrew si basa Brian McFarlane<sup>107</sup> che nel suo saggio *Novel to Film* si distanzia decisamente dai criteri di fedeltà dell'adattamento. McFarlane mette in rilievo il fatto che, durante la lettura di un romanzo, ogni lettore crea la sua immagine mentale dell'ambiente e dei personaggi rappresentati nella storia. Lo spettatore va poi al cinema per confrontare la sua immagine mentale con la fantasia del regista, secondo cui il film è stato realizzato: quindi, secondo McFarlane, la fedeltà come criterio di valutazione e di ricerca non ha senso perché non è possibile che le fantasie del regista, e quindi il film risultante, corrispondano all'immagine mentale di ciascun lettore. L'interpretazione di un testo letterario è soggettiva e le interpretazioni dei singoli lettori differiscono<sup>108</sup>. Andrew precisa che l'adattamento spera di ottenere il suo successo di pubblico grazie al prestigio del testo cui si è ispirato<sup>109</sup>; a mio avviso è dunque naturale chiedersi se l'opera originale sia stata adattata dignitosamente, specialmente se il film porta il suo identico titolo e se l'autore del testo originario è stato coinvolto nella scrittura del film.

McFarlane sostituisce i termini *testuale* e *spirituale* di Andrew con i termini *trasfering* e *adapting*, cioè trasferimento e adattamento.

Per determinare quali componenti narrativi possono essere trasferite e di quali il racconto cinematografico si può invece appropriare, McFarlane usa la terminologia di Roland Barthes, che divide le funzioni narrative in due categorie: quelle *distributive* e quelle *integrative*. «Sebbene [Barthes] in questa discussione non si occupi di cinema, questa

---

<sup>106</sup> *Ivi.* p. 101.

<sup>107</sup> Cfr. B. McFarlane, *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, New York, Oxford University Press, I. ed., 1996, p. 20.

<sup>108</sup> *Ivi.* p. 7.

<sup>109</sup> Cfr. D. J. Andrew, *Concepts in film theory*, cit., p. 98.

distinzione è preziosa per distinguere ciò che può essere trasferito da ciò che può essere solo adattato» precisa McFarlane<sup>110</sup>.

Le funzioni distributive si riferiscono ad azioni ed eventi di natura orizzontale, che sono collocate in tutto il testo linearmente; esse riguardano le «operazioni», ovvero tutto quello che contribuisce allo sviluppo del racconto. Esse sono divisibili in due categorie: le funzioni *cardinali*, che sono la vera sostanza del racconto, il suo tessuto connettivo, per così dire, e le *catalisi*, che hanno solo un valore accessorio e che potrebbero essere eliminate senza grande danno per il testo<sup>111</sup>.

Le funzioni integrative denotano un «concetto poco chiaro che è tuttavia necessario al significato della storia»<sup>112</sup>: sono di natura «verticale» ed influenzano la nostra lettura in modo pervasivo piuttosto che linearmente. Questo concetto riguarda, ad esempio, le informazioni psicologiche relative ai personaggi, i dati relativi alla loro identità, le annotazioni dell'atmosfera e le rappresentazioni dei luoghi. Le funzioni integrative sono divise ancora in due categorie: gli *indizi*, che implicano un'attività di decifrazione da parte del lettore, e gli *informanti*, ovvero unità narrative che hanno solo lo scopo di informare, appunto, sullo spazio, sul tempo, sulla realtà del contesto. Di questi ultimi il lettore non può far altro che prendere atto, senza alcuno sforzo interpretativo.

McFarlane sostiene che solo gli informanti e le funzioni distributive sono direttamente trasferibili nel film. Quando una funzione cardinale viene cancellata o alterata nella versione cinematografica di un romanzo (ad esempio per fornire un lieto fine piuttosto che uno cupo), ciò provoca indignazione critica e disaffezione popolare<sup>113</sup>.

### 3.2 Il casting dei personaggi principali

Per quanto riguarda la raffigurazione dei personaggi, l'adattamento cinematografico di un fumetto ha, rispetto al testo puramente scritto, un ostacolo in più da scavalcare: l'aspetto dei personaggi, che è già noto al pubblico, in quanto la loro espressività e altri loro tratti particolari sono già conosciuti dal loro agire all'interno delle vignette. *La profezia dell'armadillo* è un fumetto popolato da molti personaggi irreali, provenienti da altre

---

<sup>110</sup> B. McFarlane, *Novel to Film*, cit., p. 13.

<sup>111</sup> *Ivi.* p. 24.

<sup>112</sup> Roland Barthes, *Introduction to the Structural Analysis of Narratives*, 1966, in *Image-Music-Text*, Glasgow, Fontana/Collins, 1977, p. 89, in B. McFarlane, *Novel to Film*, cit., p. 13.

<sup>113</sup> *Ivi.* p. 14.

opere sia letterarie che audiovisive. Portarli in *live action* è perciò un'operazione particolarmente difficile.

Probabilmente a causa del basso budget, che impedisce di portare tutti i personaggi della *Profezia* nel film, dovendo coprire i costi dei diritti del copyright, si è deciso di renderli più adatti alla realtà e dargli un volto umano. Tale scelta potrebbe essere giustificabile riguardo ai personaggi che nella *Profezia* agiscono nel mondo reale, come ad esempio la madre di Zero e Blanka. Invece i personaggi che nel fumetto rappresentano la coscienza di Zero sono stati esclusi completamente dal progetto di adattamento, tranne l'amico immaginario Armadillo.

Il regista ha detto a «Ciak magazine» che ha collaborato molto con Zerocalcare, sia per le scelte di casting che per le scenografie<sup>114</sup>. Le dichiarazioni del fumettista, di cui abbiamo parlato poco sopra, fanno pensare ad altro, o, al minimo, fanno percepire la sua intenzione di non influenzare le riprese in alcun modo.

Alcuni personaggi della *Profezia* sono già entrati nell'immaginario collettivo: per questo motivo gli autori del film avrebbero dovuto scegliere gli attori che più potevano assomigliare ai personaggi originali.

Il personaggio di Zero è stato affidato a Simone Liberati, un attore che soddisfa tutti i requisiti linguistici, in quanto romano di nascita. Però, rispetto a Zero, Liberati ha una statura abbastanza muscolosa, il che è un elemento informante piuttosto importante. Nell'episodio *Motivazioni/1* Zero fatica a fare sport. Lo vediamo fare le flessioni; durante l'esercizio viene interrotto con urgenza da una scienziata che gli dice: «La smetta subito! Abbiamo scoperto nel suo DNA il ceppo dei molluschi! Lei non è fuori allenamento! Non è proprio provvisto dei muscoli addominali!»<sup>115</sup>. Nel film l'incapacità sportiva di Zero viene menzionata nella nona sequenza, in cui Zero dice che con lo sport non ha proprio alcun rapporto. Liberati, secondo le recensioni, ha fatto un ottimo lavoro nei panni di Zero, ma la sua statura rimane in ogni caso un "colpo nell'occhio" per un pubblico che ha dimestichezza con i fumetti di Zerocalcare.

Abbiamo detto che alcuni personaggi sono stati umanizzati. Blanka, un personaggio della serie di videogiochi *Street Fighter*, di pelle verde con una cresta di capelli rossi, nel film diventa un ragazzo di una ricca famiglia borghese, il cui taglio di capelli è stilizzato in modo tale che ricordi la cresta di Blanka del videogioco. Il ruolo è interpretato da giovane attore

---

<sup>114</sup> L. Molinari, *La profezia dell'Armadillo*, Emanuele Scaringi: "Con Zerocalcare racconto la periferia e una generazione senza voce", «Ciakmagazine.it», <<https://www.ciakmagazine.it/news/extra/lintervista/la-profezia-dellarmadillo-il-regista-emanuele-scaringi-con-Zerocalcare-racconto-la-periferia-e-una-generazione-senza-voce/>> (ultimo accesso 09/04/22).

<sup>115</sup> Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, cit., tav. 92.

Samuele Biscossi. Zerocalcare presenta Blanka, per la prima volta, nella storia intitolata *Pedagogia*, postata sul blog il 2 gennaio 2012 e successivamente inclusa nella raccolta *Ogni maledetto lunedì su due*<sup>116</sup>. Questa storia, dunque, non fa parte della *Profezia* ed è aggiunta nel testo del film per raccontare uno degli aspetti di vita di Zero, cioè come si mantiene con le lezioni di recupero. Zerocalcare disegna il ragazzo a cui dà lezioni di francese come una versione bambinesca di Blanka «cresciuto nella giungla e allevato dalle bestie»<sup>117</sup>. La descrizione è conforme alle raffigurazioni della borghesia romana percepita dall'autore come una giungla aliena con molte raffigurazioni animalesche: la scelta di rappresentare Blanka come un figlio di borghesi pare allora un ottimo adattamento degli indizi forniti da Zerocalcare.

Il personaggio della madre di Zero, che nel fumetto ha le fattezze di Lady Cocca, è stato affidato a Laura Morante. Le fattezze di Lady Cocca devono ricordare al lettore del fumetto le sue caratteristiche, cioè la sua devozione materna, la spiritosaggine e i tratti buffi nel comportamento. Il problema che si pone in questo caso è la scelta di non far assomigliare visualmente il personaggio del film al personaggio del fumetto, come è stato fatto nel caso di Blanka. L'originale Lady Cocca del film d'animazione *Robin Hood* è una gallina grassa e a prestarle la voce italiana è stata Lydia Simoneschi.

Nel ruolo di Armadillo è Valerio Aprea, che presta al personaggio la sua voce. L'attore è nascosto in un costume costituito da molle elicoidali che ricordano il guscio di un armadillo. L'aspetto del costume, secondo il regista, deve ricordare film come *Gremlins* (J. Dante, 1984) e *Goonies* (R. Donner, 1985).

Il personaggio di Secco, interpretato da Pietro Castellitto, soddisfa tutti i requisiti forniti dagli informanti, per quanto riguarda la statura e il taglio di capelli.

### 3.3 Il racconto filmico

La trama del film è composta dalla storia orizzontale del fumetto, che abbiamo definito L1. Essa infatti svolge una funzione distributiva nel volume della *Profezia*, perché il racconto si evolve tramite ogni episodio della L1.

La trama principale nel fumetto si svolge in maniera piuttosto semplice: Zero ottiene l'informazione sulla morte di Camille, il giorno dopo la comunica a Secco e bevendo con lui il tè ricorda tramite vari *flashback* le vicende legate a Camille. Successivamente Zero e

---

<sup>116</sup> Cfr. Zerocalcare, *Ogni maledetto lunedì su due*, Milano, Bao Publishing, I. ed., 2015, p. 22.

<sup>117</sup> *Ibidem*.



Secco incontrano Greta per dirle cosa è successo e, dopo essere rimasti delusi da lei e dalle sue proposte su come ricordare Camille, tornano a Rebibbia dove riflettono su come è cambiata la loro vita da quando si è persa la leggerezza dell'adolescenza.

La linea principale L1 nel film ha subito alcuni cambiamenti, gli autori non hanno riportato altri episodi del fumetto e ne hanno inventato alcuni nuovi. Vediamo qui l'elenco delle sequenze del film<sup>118</sup>, con le descrizioni degli eventuali cambiamenti relativi all'adattamento:

1. (00:30) Il film si apre con un'animazione di una storia fumettistica
2. (01:44) Zero ottiene la notizia della morte di Camille (03:55)
  - Si tratta della trasposizione degli episodi *Ospiti* e *Risate*. Abbastanza fedelmente vengono interpretate l'apertura del fumetto e il passaggio in cui Zero apprende della morte di Camille. La vignetta di Zerocalcare che lo racconta usa uno sfondo nero squarciato da una crepa bianca, che fa perfettamente intuire la scossa interiore di Zero. Il film cerca di rimanere fedele alla rappresentazione visuale di quel momento: viene inquadrato il busto dell'attore davanti alla finestra dalla quale si vedono solo le luci delle macchine nel buio. La fedeltà della rappresentazione visiva sacrifica in questo modo il significato emotivo della vignetta. Nonostante ciò, la scena mantiene la sua funzione cardinale, cioè introduce lo spettatore nella storia. Il protagonista del film all'apprensione della morte di Camille comincia a sorridere. In questo caso il film vuole includere nel racconto il difetto di Zero, di cui l'autore del fumetto parla nell'episodio *Risate*, spiegando in maniera comica che tutte le volte in cui comunica una brutta notizia a qualcuno gli viene da ridere, come se il riso fosse un meccanismo di difesa. Il film non contestualizza in alcun modo questo difetto, e a causa di ciò il riso della scena sembra liberatorio: poiché prima di apprendere della morte di Camille Zero era spaventato di doverla ospitare a casa. L'episodio *Risate* ha la funzione integrativa nel fumetto in quanto descrive un difetto e lo stato d'animo di Zero. La risata in questo caso è un informante, perché nel testo è anche spiegata. Il suo trasferimento nel film è avvenuto solo visualmente senza alcuna contestualizzazione o spiegazione, e questo causa il cambiamento del significato del riso di Zero.
3. (06:25) Zero è al lavoro all'aeroporto
  - Si tratta di un nuovo elemento che contestualizza l'impegno del protagonista.

---

<sup>118</sup> *La profezia dell'armadillo* (E. Scaringi, 2018).

- All'interno della sequenza c'è un breve *flashback* (07:53) che non si trova nel fumetto: Zero spostandosi con il treno si ricorda di un momento trascorso in treno nella compagnia di Camille.
  - Funzione integrativa
4. (08:10) Zero passa la serata con Secco
- Secco si spruzza, nella prima scena, lo spray urticante in faccia. Si tratta di un nuovo elemento, rispetto al fumetto, con funzione integrativa, che ha lo scopo di presentare il personaggio di Secco.
  - Nella seconda scena i due protagonisti sono alla sala da tè al Forte, si tratta della trasposizione dell'episodio *Afasie*. Il centro sociale è nel fumetto un informante molto importante. Il racconto del film vuole trasferire quest'ambientazione, ma priva lo spettatore delle qualità cruciali dell'informante. Lo spettatore non può sapere dove si trovano i due protagonisti, se non conosce il testo del fumetto originale. La cameriera chiede a Zero di fare un manifesto per il concerto dell'anniversario di Genova. Nel fumetto possiamo vedere questo manifesto attaccato sul muro. Successivamente Zero comunica a Secco la morte di Camille.
  - Nella terza scena Zero e Secco vanno a piedi a casa.
  - Nella quarta scena è trasferito l'episodio *Pattini*, che mantiene la funzione integrativa per mostrare le relazioni interpersonali con scopo umoristico. Il fumetto cita la strage di Erba<sup>119</sup>, usando un umorismo nero per far riflettere sulle relazioni condominiali, servendosi di un evento attuale al momento della sua pubblicazione. Il film non recupera né sostituisce la citazione con un altro elemento.
5. (05:12) Zero fa visita a sua madre
- In questo caso gli autori hanno inserito un nuovo elemento nel film con l'intenzione di divertire il pubblico. Nell'ultima scena della sequenza vediamo Zero che perde la pazienza con sua madre che non sa usare il computer. Si tratta di un adattamento di una storia breve dal blog di Zerocalcare. La storia si chiama *I vecchi che usano il PC* e la sua battuta finale è autoironica: mostrando Zero, irritato dalla propria madre che non sa usare il computer, che al contrario non sa come lavorare con il forno. Nel film l'elemento autoironico manca. Zero non viene mai mostrato dipendente dalle doti di sua

---

<sup>119</sup> C. Verdelli, *Olindo e Rosa: otto anni dopo, il grande mistero dei mostri perfetti*, «La Repubblica», <[https://www.repubblica.it/cronaca/2014/09/16/news/olindo\\_e\\_rosa\\_otto\\_anni\\_dopo\\_il\\_grande\\_mistero\\_dei\\_mostri\\_perfetti-95902690/?ref=search](https://www.repubblica.it/cronaca/2014/09/16/news/olindo_e_rosa_otto_anni_dopo_il_grande_mistero_dei_mostri_perfetti-95902690/?ref=search)> (ultimo accesso 15/04/22).

madre, quindi, di nuovo, il carattere di Zero viene percepito diversamente. La funzione della sequenza è integrativa: ci mostra il rapporto tra Zero e sua madre.

6. (18:38) Zero si sposta con la metro
  - La sequenza contiene un *flashback* che non si trova nel fumetto, Zero ricorda un momento con Camille a Casal de' Pazzi.
7. (19:30) Zero dà lezioni di recupero a Blanka
  - Si tratta di una nuova storia inserita nel racconto del film, precisamente di un adattamento della storia del fumetto di Zerocalcare *Pedagogia*. Zero dà lezioni a Blanka, un ragazzo di una famiglia ricca. Zero si concentra piuttosto sull'educazione culturale del ragazzo che sulle lezioni di recupero, facendogli vedere film e spiegandogli, secondo lui, i giusti valori nella vita.
8. (22:26) Secco è a casa di Zero
  - Si tratta di un'unione di due episodi del fumetto: uno con funzione integrativa, *Antenati*, e uno cardinale, *Dichiarazioni*, che nel racconto del film diventa integrativo. Originariamente l'episodio *Dichiarazioni* racconta, con l'uso di vignette comiche, i rapporti di Zero con le ragazze e le sue esitazioni nel dichiarare il proprio amore a Camille a causa della presenza del Guardiano del tempismo (L2). Il racconto del film toglie tutti gli elementi comici del fumetto e li sostituisce con una sola frase, che ha la funzione di recuperare uno dei tanti riferimenti pop del fumetto; cita *Guerre Stellari*<sup>120</sup>: alla domanda di Secco (24:55) «perché a Camille non gliel'hai mai detto che te piaceva?», Zero risponde con tristezza: «bisogna essere i cavalieri Jedi nella vita».
9. (25:20) *Flashback* Camille è a casa di Zero
  - Gli autori del film hanno unito insieme due *flashback* del fumetto: *Motivazioni/2* e *Amici immaginari*. Il racconto filmico trasferisce le funzioni cardinali dei *flashback*, ma non rispetta gli informanti. In *Motivazioni/2* Camille fa conoscere a Zero la canzone *Motivés* di Zebda<sup>121</sup>. *Amici immaginari* racconta invece il loro ultimo incontro, durante cui Zero lascia i loro demoni fuori dalla stanza, esprimendo così il fatto che non ha mai parlato con Camille della sua malattia. L'unione di questi due eventi mantiene la loro funzione distributiva perché la canzone e il disagio di Camille troveranno spazio nelle prossime sequenze. Gli informanti che sono nel fumetto abbastanza chiari, come l'età dei

---

<sup>120</sup> Si tratta di una saga cinematografica di fantascienza, ideata da George Lucas, iniziata nel 1977, il suo titolo originale è *Star Wars*.

<sup>121</sup> Zebda, *Motivés*, La Tawa, 2003.

personaggi e lo spazio in cui si svolgono gli eventi narrati vengono invece ignorati, trattandosi di due eventi, in termini di tempo, diversi.

10. (29:03) Zero è al lavoro all'aeroporto

- Si tratta di un nuovo elemento rispetto al fumetto: la scena in cui Zero, facendo il suo lavoro, interroga Adriano Panatta. La scena ha solo lo scopo di divertire, per il racconto del film non è indispensabile.

11. (32:08) Zero dà lezioni di recupero a Blanka

12. (34:47) Zero e Secco vanno al mercatino indie

- Si tratta dell'adattamento dell'episodio *Mercatino indie* che nel fumetto ha avuto una funzione integrativa per parlare del consumismo e per mostrare il carattere ingenuo di Zero. Il film a questo episodio attribuisce una funzione cardinale in quanto i due protagonisti sono qui in cerca di un contatto con Greta. Zero trova al mercatino il maglione islandese. Nel fumetto ci dice che gliel'aveva portato suo padre e che gli è stato rubato. Nel film, invece, Zero dice che l'ha «fregato allo stand di Viale Ionio» (37:44). Zero alla fine decide di scappare con il maglione e viene inseguito dalla Forestale. Il cambiamento nel racconto contribuisce al cambiamento caratteriale di Zero.

13. (39:30) Zero torna a casa, disegna fino a notte, fa un colloquio di lavoro e poi esce con Secco

- Vediamo una rielaborazione del contenuto delle vignette dagli episodi *Esodi*, *Allo studio grafico nr. 1* e *Umiliazioni*.

Trattandosi di storie autoconclusive che hanno lo scopo di divertire, gli episodi del fumetto hanno funzione integrativa. Il film attribuisce al racconto di *Allo studio grafico nr.1* una funzione cardinale, perché il lavoro appena ottenuto da Zero incide sul racconto della storia principale.

- La sequenza contiene un *flashback* (48:30) che non si trova nel fumetto: Zero, Secco, Greta e Camille fanno campeggio sul tetto del museo a Casal de' Pazzi.

14. (51:18) Zero dà lezioni di recupero a Blanka

15. (52:50) Zero viene licenziato dal lavoro all'aeroporto

16. (55:33) La madre fa le pulizie a casa di Zero

- Si tratta di un nuovo elemento scritto appositamente per il film. La scena dovrebbe ricordare alcune vignette del fumetto in cui Zero ha problemi con il mantenimento dell'ordine domestico. La madre di Zero cerca di pulire il suo bagno, Zero però è

irascibile e la manda via. La scena ha anche una funzione cardinale perché Zero dice a sua madre che sta per andare a Tolosa alla messa laica per Camille.

17. (57:43) *Flashback* Camille e Zero sono a Villa Borghese e vanno all'Istituto giapponese
- In questo caso il testo filmico offre un'elaborazione dell'episodio *Tram giallo*. Nel fumetto, Zero in questo *flashback* racconta che andava all'istituto giapponese solo per poter prendere lo stesso tram di Camille. Zero non aveva il biglietto per cui è dovuto scendere quando ha visto un controllore. Camille, invece, aveva l'abbonamento. Il film rovescia i loro ruoli. Camille si rileva nel film un mentore di Zero, trasmettendogli le sue idee anarchiche. Camille, rispetto al fumetto, non è solo una persona che piace a Zero, ma anche quella che gli trasmette idee di estrema sinistra.
  - (01:02:17) Zero e Secco incontrano Greta in centro
  - Si tratta del trasferimento dell'episodio *Un mazzo di fiori*. E esso, nel fumetto, parla della borghesia del centro. Si tratta di una funzione integrativa, di un informante del fumetto. L'ambientazione dell'incontro e parzialmente anche il dialogo con Greta sono stati trasposti fedelmente dalle tavole del fumetto al film. Il regista ha adattato i personaggi secondari al racconto del film. Gli abitanti del centro che sono nel fumetto rappresentati come alieni sono nel film rappresentati come amici di Greta. Si tratta di giovani ragazzi, figli di ricche famiglie borghesi che si rivelano essere delle iene umane. Il loro carattere si manifesta attraverso il modo in cui parlano della gente dai quartieri periferici o attraverso la loro strategia opportunistica riguardo all'acquisto di una casa. Gli amici di Greta sono anche abbastanza ignoranti quando parlano dei quartieri periferici di cui non conoscono la locazione, oppure quando uno di loro dice che Pasolini è stato ammazzato al Mandrione.
18. (01:08:14) Zero e Secco sono alla stazione Tiburtina
- Si tratta di un elemento nuovo scritto appositamente per il film. Secco porta Zero alla stazione Tiburtina a fargli vedere la ragazza che gli piace. La ragazza, interpretata da Kasia Smutniak, lavora come operatore ecologico. La scena rivela che Secco viene a guardarla già da due mesi, mentre lei insieme a un suo collega pulisce la strada. Un diverbio tra Secco e i due lavoratori porta a qualche pietra lanciata in aria. La scena finisce con la Forestale che insegue Secco e Zero. Per il racconto del film questa scena non è indispensabile.
19. (01:11:27) Armadillo pronuncia la sua profezia
- La sequenza è composta dalla serie di immagini che vedono Zero disegnare mentre viaggia nei mezzi pubblici a Roma. Essa viene conclusa con il trasferimento del testo

della profezia, che Armadillo recita con lo sguardo rivolto direttamente nella macchina da presa.

20. (01:12:55) La madre di Blanka parla con Zero

- La madre di Blanka ringrazia Zero per le sue lezioni di recupero, dicendogli che suo figlio ha visto un angelo e adesso studia in un monastero. La scena è ambientata nel salotto della casa di Blanka. Si vede un telefono bianco, come simbolo di benessere economico, che viene messo a paragone con la «liquidazione per il bellissimo regalo» che ha fatto Zero alla famiglia. Cioè che ha trasmesso a Blanka certe idee, che lo hanno portato fino al monastero.
- La sequenza contiene il *flashback* del fumetto (01:15:45) e trasporta alcune vignette dell'episodio *Amico*, che parlano del primo incontro di Zero e Camille, compresa la canzone *Bailando*.

21. (01:17:55) Zero si fa tagliare i capelli dalla madre

- Si tratta di un nuovo elemento che è stato inserito nel film. La madre rinfaccia a Zero i modi con i quali cerca di guadagnare soldi, cioè che insegna male per assicurarsi altre lezioni.

22. (01:20:12) Zero e Secco attaccano i manifesti No TAV<sup>122</sup>

- La scena riprende alcuni attacchini tra i quali Zero e Secco che litigano sui loro punti di vista all'interno del movimento No TAV. Si tratta di un nuovo elemento scritto appositamente per il film che ha una funzione introduttiva in quanto vuole illustrare gli ideali dei due protagonisti. La scena non ha alcun significato per lo sviluppo della storia dal punto di vista dei contenuti, si tratta solo di una questione di attualità al momento della realizzazione del film, che serve anche come legame semantico con la sequenza successiva.

23. (01:22:19) Zero e Secco vanno alla messa laica a Tolosa

- Zero e Secco vanno in treno a Tolosa alla messa laica per Camille. Zero fa suonare a tutti i partecipanti la canzone *Motivés* che gli aveva fatto conoscere Camille. In seguito è usato il testo dell'episodio *Pavlov* del fumetto, Zero spiega che far fronte alla morte di Camille causata da una malattia è diverso rispetto a una causata dalle forze dell'ordine. Nel momento (1:28:10) in cui Zero pronuncia le parole «noi sappiamo che

---

<sup>122</sup> Il movimento di protesta italiano contro la realizzazione di infrastrutture per l'alta capacità e l'alta velocità ferroviaria.

fare quando ci ammazzano per strada», l'inquadratura mostra il cartello Genova Brignole che si vede dal finestrino del treno, mentre i due protagonisti tornano a Roma.

24. (01:29:30) Zero va al lavoro

- La sequenza si apre con un *flashback*, in cui vediamo Camille seduta sul tetto del museo a Casal de' Pazzi. Il museo stabilisce un legame con il presente: nella scena successiva arriva Zero e si stende su una panchina accanto al museo, dove lo sveglia Armadillo che gli ha portato il tubo con i disegni da casa. Armadillo rimprovera Zero dicendogli che in realtà Zero vuole vivere in centro, avere un motorino e accettare la sua città. Alla fine aggiunge che a Camille piaceva sempre Secco. In quel momento Zero comincia a picchiarlo. I due alla fine fanno pace e insieme vanno verso il luogo del nuovo lavoro di Zero.
- Nella terza scena torna il *flashback*: Greta, Zero, Camille e Secco sono seduti sul tetto del museo a Casal de' Pazzi e pronunciano il sacro giuro. Dopo la voce di Zero fuoricampo dice che a Rebibbia non c'è il mammut ma un elefante antico, che è pure a Roma Nord e sicuramente tenuto meglio.

25. (01:37:50) Animazione G8

- Zero e Secco sono malmenati dagli agenti del Corpo Forestale.

Il film *La profezia dell'armadillo* dura 99 minuti. Le sequenze animate, la prima e l'ultima, secondo le parole del regista, costituiscono la cornice del film<sup>123</sup>. L'animazione iniziale è legata al lavoro che il protagonista sta disegnando nella seconda scena della seconda sequenza del film: lo spettatore lo capisce da un'inquadratura che si focalizza sul disegno appena finito da Zero. Si crea quindi un legame tra il fumetto originale e il film. L'animazione di chiusura, invece, reinterpreta le vignette della storia *A.F.A.B.*, scritta e disegnata da Zerocalcare per il decennale dei fatti del G8, e spiega alcuni elementi precedenti del film, come lo spray al peperoncino che si spruzza Secco in faccia e la presenza del Corpo Forestale negli inseguimenti. In dieci sequenze del film si possono individuare reinterpretazioni delle vignette dai sedici episodi del fumetto. Il film, in alcuni casi, anche se è rimasto fedele alla parte grafica delle vignette, usandole come se fossero parte di uno storyboard, commette degli errori di interpretazione.

---

<sup>123</sup> Emanuele Scaringi: "La Profezia dell'Armadillo è il nostro Gremlins", «Lega Nerd», <<https://www.youtube.com/watch?v=YTU9Lpbglfk&t=224s>> (ultimo accesso 10/04/22).

La trama del film ufficialmente presentata dal distributore è seguente:

Zero ha ventisette anni, vive nel quartiere periferico di Rebibbia, più precisamente nella Tiburtina Valley. Terra di Mammuth, tute acetate, corpi reclusi e cuori grandi. Dove manca tutto ma non serve niente. Zero è un disegnatore ma non avendo un lavoro fisso si arrabatta dando ripetizioni di francese, cronometrando le file dei check-in all'aeroporto e creando illustrazioni per gruppi musicali punk indipendenti. La sua vita scorre sempre uguale, tra giornate spese a bordo dei mezzi pubblici attraversando mezza Roma per raggiungere i vari posti di lavoro e le visite alla Madre. Ma una volta tornato a casa, lo aspetta la sua coscienza critica: un Armadillo in carne e ossa, o meglio in placche e tessuti molli, che con conversazioni al limite del paradossale lo aggiorna costantemente su cosa succede nel mondo. A tenergli compagnia nelle sue peripezie quotidiane, nella costante lotta per mantenersi a galla, è l'amico d'infanzia Secco. La notizia della morte di Camille, una compagna di scuola e suo amore adolescenziale mai dichiarato, lo costringe a fare i conti con la vita e ad affrontare, con il suo spirito dissacrante, l'incomunicabilità, i dubbi e la mancanza di certezze della sua generazione di "tagliati fuori"<sup>124</sup>.

Da questo punto di vista il fumetto e la descrizione del film sono in sintonia, dato che gli episodi autoconclusivi del fumetto in un certo senso trattano le vicende quotidiane di Zero. Possiamo notare alcune modifiche che sono state introdotte nel testo per dargli una conclusione più concreta, rispetto al fumetto: mentre quest'ultimo finisce in maniera piuttosto vaga con i due protagonisti che stanno a riflettere sulla pesantezza della vita, mangiando il gelato in un angolo della periferia romana, il film li vede arrivare fino in Francia alla messa laica per Camille e tornare a Roma. La storia culmina quando Zero va al nuovo lavoro, il che non succede nel fumetto. L'aggiunta delle sequenze in cui Zero dà lezioni di francese a Blanka costituisce la seconda modifica più marcata del testo originale. Queste sequenze, che possiamo definire pedagogiche, dovrebbero simboleggiare la decisione di Zero di contrastare il sistema, cioè di sabotarlo, trasmettendo a un ragazzo della borghesia valori di sinistra e nello stesso tempo autoironizzando sulla propria strategia per assicurarsi lo stipendio: «lasciarlo [Blanka] ignorante per tenersi le lezioni» (01:19:43). Le vicende legate a Blanka hanno funzione integrativa, sono indizi che informano lo spettatore sull'orientamento politico di Zero e non influenzano la trama principale; della stessa natura sono le scene in cui Zero incontra sua madre. Le sequenze con le funzioni integrative del film mostrano un notevole cambiamento del carattere di Zero rispetto al fumetto. La causa di ciò è un erroneo adattamento degli indizi e il

---

<sup>124</sup> *La profezia dell'armadillo*, Fandango.it, <<https://www.fandango.it/film/la-profezia-dellarmadillo/>> (ultimo accesso 15/04/22).



transfer di alcuni episodi di cui non vengono rispettati i valori degli informanti. Il carattere di Zero non è più quello del fumetto, cioè di un nerd<sup>125</sup> insicuro con bassa autostima, che, anche se a volte perde la pazienza mentre parla con sua madre, è sempre dipendente da lei e dai suoi consigli. Lo Zero del film diventa più volgare, deciso e scontroso. Nel fumetto, tali caratteristiche di Zero si manifestano, con un'eccezione, solo nelle vignette in cui egli dialoga con la sua coscienza, quindi nel suo subconscio, e mai in pubblico, quando risulta sempre pacato. Questo mutamento impedisce allo spettatore di simpatizzare con il personaggio principale del film o di mimetizzarsi in lui.

Il racconto filmico non ha sostituito le didascalie del fumetto con una voce fuoricampo che spetterebbe a Zero narratore. Zero non si rivolge mai direttamente allo spettatore per contestualizzare o introdurre certi eventi, salvo che nell'ultima scena del film. Il linguaggio del cinema, infatti, non ha bisogno del narratore se riesce a contestualizzare bene alcuni elementi, per esempio con il montaggio o attraverso il dialogo. Nella *Profezia* di Scaringi non sempre avviene questa contestualizzazione, il che causa alcuni spazi vuoti nel racconto, che gli spettatori che non conoscono il fumetto non riescono a riempire; per esempio: perché Blanka si chiama Blanka se la madre lo chiama Riccardo, che cos'è il Forte, chi è il Cinghiale?

### **3.3.1 *Flashback***

Il film, esattamente come il fumetto, parla di Camille con l'uso dei *flashback* che rappresentano i ricordi di Zero. Il passaggio da un medium a un altro porta alcune variazioni nell'organizzazione dei *flashback*. Per capire che un certo *flashback* rappresenta il ricordo di Zero, il regista ha deciso di legare ogni ricordo ad un oggetto, quindi i *flashback* sono montati alle situazioni del presente attraverso suoni o oggetti, senza lo stacco di montaggio. I *flashback* non riportano gli eventi in ordine cronologico come fa il fumetto; in conseguenza di ciò non vengono mostrate le esitazioni di Zero a svelare a Camille i suoi sentimenti e il suo continuo ingannarsi di essere amato da lei. La profezia dell'armadillo che alludeva appunto all'ingannarsi di essere amato da Camille viene in questo modo a mancare nel film.

---

<sup>125</sup> Un giovane dall'aspetto goffo e insignificante, che sublima la propria condizione con una grande abilità e una grande passione per i computer e i videogame.

### 3.3.2 Contenuti simbolo

La profezia è legata anche alla vita professionale di Zero. Il lavoro e il precariato vengono abbondantemente trattati nel film. Zero viaggia da una parte della città all'altra per assicurarsi lo stipendio. Dopo un colloquio su Skype ottiene perfino un lavoro in uno studio grafico. Quindi anche in questo caso la profezia dell'armadillo non si realizza: alla fine sembra che nella vita di Zero tutto stia andando bene.

La Roma periferica è ripresa piuttosto nelle scene di "imbottitura" tra le varie sequenze, lo spettatore quindi non percepisce davvero la sua realtà. La periferia nel film viene molto stilizzata e abbellita, soprattutto quando i ragazzini campeggiano sul tetto del museo a Casal de' Pazzi. Paradossalmente si vede più la Roma del centro, anche essa piacevole allo sguardo. I protagonisti percorrono il centro su una bellissima Vespa: passando accanto al Colosseo, intorno alla fontana delle Naiadi in Piazza della Repubblica, sorpassando la galleria dietro il Palazzo delle Esposizioni, giungendo in Piazza Barberini. Tutte le location appena nominate sono deserte, senza traffico. Le connotazioni che l'autore assegna al centro nel libro non si percepiscono assolutamente. L'ambiente risulta patinato, non esprime il disagio del protagonista.

In vari modi il racconto del film offre richiami al G8 di Genova. La vita di Zero e Secco è talmente segnata dai fatti del G8 che i due hanno sempre la sensazione di essere seguiti ed intercettati. L'esperienza del summit genovese si manifesta con la presenza del Corpo Forestale al posto della Polizia, che insegue Zero e Secco nella dodicesima e nella diciannovesima sequenza del film. La ragione per cui al posto della Polizia interviene la Forestale non è chiara fino all'ultima sequenza del film, che ritrae l'orribile esperienza di Zero e Secco al G8 di Genova, dove sono stati malmenati dagli agenti della Forestale. Gli interventi dei forestali dovrebbero, probabilmente, fornire al film un aspetto misterioso, perché essi appaiono senza una ragione nelle situazioni in cui di solito intervengono la Polizia o i Carabinieri. Essendo un elemento secondario, la presenza dei forestali viene percepita piuttosto come un elemento disturbante e buffo. La diffidenza verso le forze dell'ordine che è presente nelle vignette anche nei piccoli dettagli, come nella scritta «ACAB»<sup>126</sup> sullo zaino di Zero, viene mantenuta nella tredicesima sequenza del film con «Digos Boia»<sup>127</sup> che è il nome di Zero su Skype. Il G8 come tale però viene nel film ricordato solo attraverso la parola Genova che si

---

<sup>126</sup> L'acronimo di *All cops are bastards* (lett. "tutti i poliziotti sono bastardi").

<sup>127</sup> Un'espressione di disprezzo nei confronti della DIGOS (Divisione Investigazioni Generali e Operazioni Speciali) della Polizia di Stato italiana.

sente dire in alcuni dialoghi poco importanti, come quello di Zero con la cameriera. O quando viene inquadrato il tabellone della stazione dei treni. Il film non riesce sfruttare al massimo il potenziale del linguaggio audiovisivo per dare peso alle tematiche legate ai fatti del G8 di Genova. In questo modo una delle principali tematiche del fumetto originario, sulla quale Zerocalcare basa le sue storie apparentemente comiche, ma in fondo serie, genera una catena di situazioni buffe; in conseguenza di ciò Zero e Secco vengono visti come due personaggi dotati di poca intelligenza.

### **3.4 Il film dal punto di vista critico**

Il film cerca di concentrarsi sui sentimenti del protagonista, sulla sua malinconia mentre elabora il lutto per Camille. Altri contenuti che sono sapientemente inseriti nel fumetto si perdono nel racconto del film. Il fumetto di Zerocalcare riesce, appunto, a comunicare ciò che sembra astratto con la massima concretezza. Cosa che non è riuscita al film, perché nei momenti in cui avrebbe dovuto essere concreto ed esplicito, pur mantenendo la stessa inquadratura delle vignette, esso continuava ad essere astratto: i momenti dei traumi personali di Zero non sono in alcun modo rafforzati dal movimento della macchina da presa o da una musica adeguata alla situazione. Le vignette che rappresentano i ricordi di Genova e le violenze sono omesse completamente, tranne che nell'ultima sequenza d'animazione, che però non ha il potere di muovere l'animo dello spettatore. È probabile che, evitando di approfondire contenuti politico-sociali, si è cercato di assicurarsi un pubblico più vasto possibile, senza correre il rischio di scandalizzare gli spettatori che non hanno la conoscenza del fumetto.

Il personaggio di Secco è l'unico che in qualche maniera riesce a raggruppare in sé tutti gli elementi del fumetto, cioè la comicità e i riferimenti al G8, in quanto lui risulta segnato da una sfiducia orwelliana nei confronti dello spazio pubblico. Tramite la sua parlata e i suoi modi di fare si percepisce anche il suo essere romano.

Lo stile di Zerocalcare e la sostanza stessa della profezia spiegata da Armadillo sono basati sull'autoironia. L'autoironia è però assente nel film; similmente anche i fatti che sono anticipati dalla profezia non vi hanno trovato spazio. È perciò sorprendente che il film condivida il nome con la *graphic novel* originaria.

La mancanza dell'autoironia, sicuramente involontariamente, talvolta cambia le caratteristiche di Zero e Secco fino a farli sembrare due teppisti di periferia, che non ce l'hanno fatta. È dunque difficile trovare nel film qualcosa della poetica di Zerocalcare.

## Conclusione

Abbiamo analizzato l'opera prima di Zerocalcare *La profezia dell'armadillo*, la sua ricca vicenda editoriale che l'ha portata al grande schermo, e abbiamo individuato i contenuti che hanno fatto sì che quest'opera sia diventata un testo cult che ha cambiato l'editoria fumettistica italiana.

Da una attenta lettura della *Profezia* possiamo definire il volume un'opera intertestuale, in quanto esso cerca di mettere il lettore in contatto con altre opere, sia letterarie sia musicali che audiovisive. Queste intenzioni si riconoscono nelle citazioni testuali e, soprattutto, in quelle figurative. Lo scopo delle citazioni è far divertire i lettori e rendere accessibili i contenuti che rappresentano la visione e l'impegno dell'autore ad un pubblico più vasto possibile.

Il libro si serve di una trama nel suo complesso molto semplice, ma in realtà di grande valore personale per Zerocalcare, tale da renderlo carico di emozioni. La storia della *graphic novel*, vista nel contesto, racconta anche le condizioni della società italiana alla fine del primo decennio del secolo XXI. L'autore intende raffigurare il suo modo di vivere, e in certa maniera anche quello della sua generazione: mette in mostra i rapporti interpersonali, il suo pensiero politico e le contraddizioni della lotta contro il consumismo da cui si sente minacciato. Le tavole sono pervase dalle esperienze del G8 di Genova con le quali il fumettista cerca di ricordare lo shock subito dopo le violenze da parte delle forze dell'ordine al summit del 2001.

La decisione di portare il testo di Zerocalcare al cinema sicuramente conferma almeno due cose: che il cinema italiano continua ad essere interessato ai soggetti fumettistici, che nell'ambito italiano sono presi in considerazione dagli anni '60<sup>128</sup>, e che la *Profezia dell'armadillo* contiene temi che hanno un forte valore espressivo e comunicativo.

In generale il pubblico si aspetta dagli adattamenti cinematografici che il testo di partenza venga in gran parte rispettato per quanto riguarda la trama, i personaggi o l'ambientazione. L'analisi del film di Scaringi conferma l'intenzione dell'adattamento di rispettare gli elementi di base del fumetto: quali sono i nomi dei personaggi, le ambientazioni e parzialmente anche la trama. Le modifiche degli episodi cardinali del fumetto causano un finale della storia diverso rispetto alla *graphic novel* originaria. Tale scelta può essere vista come un simpatico tentativo d'arricchimento della storia originaria. Però, a causa della mancata

---

<sup>128</sup> Il primo film italiano tratto dal fumetto è *Kriminal* (1966) di Umberto Lenzi.

autoironia del film i personaggi subiscono un forte cambiamento dei loro tratti caratteriali, il che danneggia la loro percezione da parte del pubblico. Il film riesce a trasmettere la malinconia causata dal lutto per Camille, ma nessun altro effetto importante che si può invece percepire dalle tavole del volume. La profezia pronunciata da Armadillo, che è il cuore della storia e che dà il nome non solo al fumetto, ma anche al film, non viene raccontata, e si perde. Occorre dire che non è (solo) colpa del regista: sembra infatti quasi impossibile trasferire lo stile polisemico di Zerocalcare in un medium audiovisivo.

Dall'analisi della struttura del fumetto e dei suoi contenuti si può suggerire un altro trattamento per l'adattamento della *Profezia*, tale sarebbe lo stile con cui Nanni Moretti ha realizzato il suo *Ecce Bombo*. Una simile realizzazione avrebbe sicuramente potuto far riemergere meglio i sentimenti e i contenuti del fumetto, che è pervaso di riferimenti e di riflessioni socio-culturali difficilmente integrabili in un film esclusivamente narrativo.

## Abbreviazioni

Cfr.	confronta
Cit.	citato
der.	derivato
ecc.	eccetera
ed.	edizione/ edition
m.	maschile
massm.	massmedia
s.	sostantivo
spec.	specialmente
p.	pagina
plur.	Plurale
tav.	tavola
vyd.	vydání

## Resumé

Cílem této magisterské práce byla komparace a objektivní zhodnocení filmové adaptace *La profezia dell'armadillo* s jeho komiksovou předlohou.

Aby bylo možné tato dvě díla porovnat, bylo nejprve nutné charakterizovat umělecké vyjádření autora komiksu, Micheleho Recha, tvořícího pod pseudonymem Zerocalcare. Jemu a jeho tvorbě je věnována první kapitola práce. V té je objasněna jeho politická orientace, způsob, jakým nakládá s jazykem a jeho obliba v obsazování postav současné pop kultury do jeho komiksů.

Úvod druhé kapitoly se věnuje vývoji komiksu, následně je představen samotný grafický román *La profezia dell'armadillo* a jeho širší rozbor. Z rozboru je možné vyvodit na jaké prvky vyprávění by se měli tvůrci filmu zaměřit, aby byla zachována umělecká a myšlenková integrita komiksového díla.

Třetí kapitola se zabývá samotnou filmovou adaptací. Úvod je věnován vzniku a distribuci filmu, následně je představena metodologie pro zkoumání filmových adaptací na jejíž bázi je proveden rozbor filmu na jednotlivé sekvence. Během rozboru je zároveň provedena komparace mezi oběma díly.

Závěr se snaží objasnit, jakým způsobem a proč se od sebe tato dvě díla liší.

## Bibliografia

- Andrew, James Dudley, *Concepts in Film Theory*, New York, Oxford University Press, I. ed., 1984.
- Barbieri, Daniele, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci, II. ed., 2018.
- Barbieri, Daniele, *Semiotica del fumetto*, Roma, Carocci, I. ed., 2017.
- Bonomo, Daniele, *Will Eisner: il fumetto come arte sequenziale*, Latina, Tunué, I. ed., 2005.
- Chatman, Seymour, *Příběh a diskurs, Narativní struktura v literatuře a filmu*, Brno, Host, I. vyd., 2008.
- Croce, Benedetto, *Note sulla letteratura italiana nella seconda metà del secolo XIX*, in «La Critica, Rivista di Letteratura, Storia e Filosofia», 1904.
- D'Achille, Paolo, *L'italiano contemporaneo*, Bologna, il Mulino, III. ed., 2010.
- Eco, Umberto, in quarta di copertina di *Maus, Racconto di un sopravvissuto*, di Art Spiegelman. Milano, Rizzoli, I. ed., 1989.
- Eco, Umberto, *Apocalittici e Integrati*. Milano, Bompiani, 2008.
- Eco, Umberto, *La struttura assente*, Milano, Bompiani, VIII ed., 2015.
- Eisner, Will, *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press, I. ed., 1985.
- Fasiolo, Francesco, *Italia da fumetto, Graphic journalism e narrativa disegnata nel racconto della realtà italiana di ieri e di oggi*, Latina, Tunué, I. ed., 2012.
- Marazzini, Claudio, *La lingua italiana, Profilo storico*, Bologna, il Mulino, III. ed., 2002.
- McCloud, Scott, *Capire, fare e reinventare il fumetto*, Milano, Bao Publishing, I. ed., 2018.
- McFarlane, Brian, *Novel to Film: An Introduction to The Theory of Adaptation*, New York, Oxford University Press, I. ed., 1996.
- Moravia, Alberto, *L'ideologia di Pasolini*, in *Una vita violenta*, di Pasolini, Pier Paolo, Milano, Garzanti, I. ed., 1975, p. XXI.
- Morgana, Silvia e Bonomi, Ilaria (a cura di), *La lingua italiana e i mass media*, Roma, Carocci, II. ed., 2016.
- Pasolini, Pier Paolo, *Le grandi poesie*, Milano, Garzanti, I. ed., 2021.
- Petrů, Eduard, *Úvod do studia literární vědy*, Olomouc, Rubico, I. vyd., 2000.
- Ravaro, Fernando, *Dizionario romanesco*, Roma, Newton Compton, V. ed., 2017.
- Scarpa, Laura, *Zerocalcare, L'ascesa dell'Armadillo, dai blog ai centri sociali alle librerie*, Roma, ComicOut, I. ed., 2013.
- Scarpa, Laura (a cura di), *Leggere Zerocalcare, Guida ai fumetti di un antieroe*, Roma, ComicOut, I. ed., 2020.



Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, Artist Edition, Milano, Bao Publishing, I. ed., 2017.

Zerocalcare, *Ogni maledetto lunedì su due*, Milano, Bao Publishing, I. ed., 2015.

## Sitografia

Cecotti, Luca, *La profezia dell'armadillo: un esempio lampante di errore di linguaggio*, «everyeye.it», [online] <<https://cinema.everyeye.it/articoli/speciale-profezia-armadillo-lampante-errore-linguaggio-55406.html>> (ultimo accesso 08/04/22).

Colombia, la CocaCola usa squadre della morte, «La Repubblica», [online] <<https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2001/07/21/colombia-la-cocacola-usa-squadre-della-morte.html>> (ultimo accesso 04/05/22).

De Santis, Raffaella, *Gli "Scheletri" di Zerocalcare in cima a ogni classifica*, «La Repubblica», [online], <[https://www.repubblica.it/robinson/2020/10/22/news/gli\\_scheletri\\_di\\_zerocalcare\\_in\\_cima\\_a\\_ogni\\_classifica-271472967/](https://www.repubblica.it/robinson/2020/10/22/news/gli_scheletri_di_zerocalcare_in_cima_a_ogni_classifica-271472967/)> (ultimo accesso 05/03/22).

Disoccupazione, record nel 2010: +8,4%, «La Repubblica», [online] <[https://www.repubblica.it/economia/2011/04/01/news/disoccupazione\\_record\\_nel\\_2010\\_8\\_4\\_-14353246/](https://www.repubblica.it/economia/2011/04/01/news/disoccupazione_record_nel_2010_8_4_-14353246/)> (ultimo accesso 15/03/22).

Emanuele Scaringi: "La Profezia dell'Armadillo è il nostro Gremlins", «Lega Nerd», [online] <<https://www.youtube.com/watch?v=YTU9LpbgIfk&t=224s>> (ultimo accesso 08/04/22).

Fiamma, Andrea, *Storia del libro che ha cambiato la vita di Zerocalcare (e il fumetto italiano)*, «Fumettologica.it», [online] <<https://www.fumettologica.it/2021/11/profezia-armadillo-fumetto-zerocalcare/>> (ultimo accesso 10/03/22)

*Il fumetto dalle origini al Primo Novecento*, «Girodivite.it», [online] <<https://www.girodivite.it/antenati/xx1sec/fumetto1.htm>> (ultimo accesso 04/03/22).

*La profezia dell'armadillo*, Fandango, [online] <<https://www.fandango.it/film/la-profezia-dellarmadillo/>> (ultimo accesso 10/04/22).

*La profezia dell'armadillo*, «Mymovies.it», [online] <<https://www.mymovies.it/film/2018/la-profezia-dellarmadillo/>> (ultimo accesso 08/04/22).

Molinari, Laura, *La profezia dell'Armadillo*, Emanuele Scaringi: "Con Zerocalcare racconto la periferia e una generazione senza voce", «Ciakmagazine.it» [online] <<https://www.ciakmagazine.it/news/extra/lintervista/la-profezia-dellarmadillo-il->

- regista-emanuele-scaringi-con-zeroalcare-racconto-la-periferia-e-una-generazione-senza-voce/> (ultimo accesso 08/04/22).
- Piette, Jacques-Erick, *Le neuvième art, légitimations et dominations*, Université Sorbonne Paris Cité, 2016, [online]  
<<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01541603/document>> (ultimo accesso 18/05/22).
- Sardo, Federico, *Tutti i segreti di Zerocalcare*, «Esquire.com», [online]  
<<https://www.esquire.com/it/cultura/libri/a13810353/tutti-i-segreti-di-zeroalcare/>> (ultimo accesso 02/03/22).
- Strage di Erba, per Olindo e Rosa*, «La Repubblica», [online]  
<[https://web.archive.org/web/20150203131454/http://www.ilmessaggero.it/articolo.php?id=147889&sez=HOME\\_INITALIA](https://web.archive.org/web/20150203131454/http://www.ilmessaggero.it/articolo.php?id=147889&sez=HOME_INITALIA)> (ultimo accesso 14/04/22).
- «"Strappare lungo i bordi" troppo romanesco», *Zerocalcare risponde alle polemiche sulla serie cult. «Come ve va de ingarellavve...»*, «Il Messaggero», [online]  
<[https://www.ilmessaggero.it/spettacoli/serietv/zerocalcare\\_strappare\\_lungo\\_i\\_bordi\\_romanesco\\_polemica\\_cosa\\_ha\\_risposto\\_ultime\\_notizie\\_oggi-6340214.html](https://www.ilmessaggero.it/spettacoli/serietv/zerocalcare_strappare_lungo_i_bordi_romanesco_polemica_cosa_ha_risposto_ultime_notizie_oggi-6340214.html)> (ultimo accesso 18/04/22).
- Trifone, Pietro, *Un antico fumetto in volgare: l'Iscrizione di San Clemente*, in C. Ciociola e P. D'Achille (a cura di), *L'italiano tra parola e immagine: graffiti, illustrazioni, fumetti*, Firenze, Accademia della Crusca, goWare, 2020, pp. 11 – 19, [online]  
<[https://www.academia.edu/44321842/Un\\_antico\\_fumetto\\_in\\_volgare\\_lIscrizione\\_di\\_San\\_Clemente](https://www.academia.edu/44321842/Un_antico_fumetto_in_volgare_lIscrizione_di_San_Clemente)> (ultimo accesso 04/04/22)
- Un video choc mostra i maltrattamenti su animali da parte di un fornitore McDonald's*, «Tutti.ch», [online]  
<<https://www.tio.ch/dal-mondo/cronaca/658157/un-video-choc-mostra-i-maltrattamenti-su-animale-da-parte-di-un-fornitore-mcdonald-s>> (ultimo accesso 04/05/22).
- Zerocalcare - G8 a Genova "Il mio rapporto con le istituzioni incrinato in modo irreversibile"*, in «La 7», Atlantide, CAD Comics All Day, [online]  
<<https://www.youtube.com/watch?v=wR2mSsOGWag>> (ultimo accesso 06/04/22).
- Zerocalcare La profezia dell'armadillo presentazione film al Lucca Comics 2017*, «Cinetvlandia.it», [online]  
<<https://www.youtube.com/watch?v=-AJU5s6vmhU>> (ultimo accesso 08/04/22).

Zerocalcare, *Le 4 domande con cui mi state a assillà sul film tratto da “la profezia dell’armadillo”*, «Zerocalcare.it», [online]

<<https://www.zerocalcare.it/2018/08/05/4-domande-con-cui-mi-state-a-assilla-sul-film-tratto-da-la-profezia-dellarmadillo/>> (ultimo accesso 05/04/22).

Zerocalcare, *media turchi contro l'uso della bandiera curda nella serie*, «Sky TG24», [online]

<<https://tg24.sky.it/mondo/2021/11/23/strappare-lungo-bordi-zerocalcare-bandiera-curda-media-turchi>> (ultimo accesso 04/03/22).

Zerocalcare, *Una cosa complicata*, «Zerocalcare.it», [online]

<<http://www.zerocalcare.it/2014/01/20/una-cosa-complicata/>> (ultimo accesso 07/04/22).

## Annotazione

Nome e cognome: Josef Šikola

Facoltà e dipartimento: Facoltà di lettere e filosofia, Dipartimento di studi romanzi

Il titolo: Zerocalcare: dal fumetto al cinema

Relatore: doc. Mgr. Alessandro Marini, Ph.D. et Ph.D.

Numero pagine: 69

Numero caratteri: 129.569

Numero allegati: 0

Numero dei titoli consultati: 45

Parole chiave: Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, fumetto, *graphic novel*, adattamento, vignetta, G8, cinema italiano.

L'obiettivo principale di questa tesi consiste nell'analisi della *graphic novel* *La profezia dell'armadillo* di Zerocalcare e, successivamente, nella comparazione con l'omonimo film. L'elaborato è diviso in tre capitoli: il primo capitolo segue e spiega le vicende editoriali e lo stile di Zerocalcare. Nella prima parte del secondo capitolo è presentata l'evoluzione dell'arte fumettistica; nella sua seconda parte la *Profezia* viene analizzata. Il terzo capitolo tratta l'adattamento cinematografico e offre una comparazione critica delle due opere.

## Annotation

Name and surname: Josef Šikola

Faculty and department: Faculty of Arts, Department of Romance Languages

Title of the thesis: Zerocalcare: From Comic Book to Cinema

Supervisor of the thesis: doc. Mgr. Alessandro Marini, Ph.D. et Ph.D.

Number of pages: 69

Number of signs: 129.569

Number of appendices: 0

Number of consulted titles: 45

Key words: Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, comic book, graphic novel, adaptation, cartoon, G8, Italian cinema.

The main objective of this thesis consists of analyzing the graphic novel *La profezia dell'armadillo* by Zerocalcare and its comparison with the film based on that graphic novel. The thesis is divided into three chapters: the first chapter concerns Zerocalcare's literary output and explains his art style. The second chapter is introduced by the evolution of comic books, followed by the analysis of the graphic novel *La profezia dell'armadillo*. The third chapter deals with the film adaptation and compares the two mentioned works critically.