de genere

Rivista di studi letterari, postcoloniali e di genere
Journal of Literary, Postcolonial and Gender Studies

http://www.degenere-journal.it/
ISSN 2465-2415

Il Prometeo post-moderno: strategie narrative nella riscrittura fumettistica del *Frankenstein* di Benoît Becker.

Alessio Rischia
Università degli Studi di Roma Tor Vergata
alessiorischia@gmail.com

La Tour de Frankenstein è il primo di sei volumi scritti tra il 1957 e il 1958 per *Angoisse*, collana horror della casa editrice *Fleuve Noir*, in cui Benoît Becker (pseudonimo di Jean-Claude Carrière) prosegue la narrazione di Mary Shelley seguendo la scia del film di James Whale. Nel 1972, l'editore francese di fumetti *Aredit* dedica sette numeri della sua collana *Hallucinations* all'adattamento dei romanzi di Becker. Il fumetto introduce strategie narrative specifiche del medium, sfruttando la potenza espressiva della dimensione visiva per riscrivere la "creatura". Le sue sembianze, modellate esplicitamente sul volto di Boris Karloff, si disgregano progressivamente in un'immagine sempre più demoniaca. La narrazione frammentata e la costruzione delle tavole riflettono questa evoluzione, rafforzando l'idea del mostro come entità instabile, refrattaria a ogni categorizzazione. In questo processo, la creatura si spoglia definitivamente di ogni traccia di umanità, trasformandosi in un'icona pop, destinata a reincarnarsi costantemente nella cultura visiva contemporanea.

Alessio Rischia è Dottore di Ricerca in Studi comparati: lingue, letterature e arti presso l'Università degli studi di Roma Tor Vergata. Nel 2024 ha pubblicato *"Art" di Yasmina Reza: le traduzioni italiane tra palco, televisione e mondo editoriale* in *Studium ricerca, letteratura*. Nel 2022 ha pubblicato *Laforgue: i singhiozzi di un clown* in *Studi (e testi) italiani*. Nello stesso anno ha pubblicato *Echi di Čechov nel teatro di Yasmina Reza* in *Sulle orme di Čechov. Riletture, adattamenti, trasposizioni.*

CC BY NC ND

La Tour de Frankenstein is the first of six volumes written between 1957 and 1958 for *Angoisse*, the horror series published by Fleuve Noir, in which Benoît Becker (pseudonym of Jean-Claude Carrière) continues Mary Shelley's narrative, following in the wake of James Whale's film.In 1972, the French comics publisher Aredit dedicated seven issues of its series *Hallucinations* to the adaptation of Becker's novels. The comic introduces narrative strategies specific to the medium, exploiting the expressive power of visual storytelling to rewrite the "creature". Its features, explicitly modeled on Boris Karloff's face, progressively disintegrate into an increasingly demonic image. The fragmented narrative and the layout of the panels reflect this evolution, reinforcing the idea of the monster as an unstable entity, resistant to any categorization. Through this process, the creature definitively sheds every trace of humanity, transforming into a pop icon destined for endless reincarnations in contemporary visual culture.

Alessio Rischia holds a Ph.D. in Comparative Studies: Languages, Literatures, and Arts from the University of Rome Tor Vergata. In 2024, he published *"Art" by Yasmina Reza: Italian Translations in the Theater, Television, and Publishing World* in *Studium ricerca, letteratura*. In 2022, he published *Laforgue: The Sobs of a Clown* in *Studi (e testi) italiani* and *Echoes of Chekhov in Yasmina Reza's Theater* in *Sulle orme di Čechov. Riletture, adattamenti, trasposizioni*.

…the fallen angel becomes a malignant devil
Mary Shelley, Frankenstein

La Tour de Frankenstein è il primo di sei volumi[1] scritti tra il 1957 e il 1958 per "Angoisse", collana horror della casa editrice francese Fleuve Noir, specializzata in romanzi popolari. Il nome dell'autore, che appare in calce sulle copertine dei romanzi, Benoît Becker, è in realtà uno pseudonimo collettivo che riunisce gli scrittori: Guy Bechtel, Jean-Claude Carrière, Stéphane Jourat, José-André Lacour, e Christiane Rochefort. Questo tipo di operazioni, come constata Dominique Warfa, erano molto in voga in quegli anni, soprattutto negli ambienti francofoni della *science-fiction*: "Ce fut l'époque du 'collectivisme' littéraire" (Warfa 2018a, n.p.). Il critico si spinge anche oltre, sottolineando il carattere profondamente sociale di questo genere letterario:[2] "On peut avancer que le fantastique, qu'il soit rupture, transgression ou rêverie, est le fait du solitaire. La science-fiction, elle, provient du social" (Warfa 2018b, n.p.). Tuttavia, è Jean-Claude Carrière (1931-2021) – noto in particolare come sceneggiatore, attore e regista – a intestarsi la piena paternità dei *Frankenstein*. Quasi suo malgrado, come dimostra una piccola dedica che possiamo trovare sul sito web Coolfrenchcomics: "Pour Jean-Marc Lofficier,[3] ces horreurs de jeunesse, amicalement, Jean-Claude Carrière" (Coolfrenchcomics, n.p.). Lo scrittore, giocando sulla polisemia del termine francese – *ces horreurs des jeunesse*, ovvero: questi romanzi horror, ma anche, e soprattutto: questi *orrori* di gioventù –, non si sforza neanche troppo di celare un certo imbarazzo. Al contrario, Carrière manterrà sempre una certa distanza ironica nei confronti delle sue opere giovanili. Non a caso, in una recente intervista a RTL (Carrière 2017), in occasione della riedizione dei primi quattro romanzi (French Pulp éditions 2017), dichiara di essersi meravigliato della scelta della casa editrice di ripubblicare i testi, la cui scrittura considera elementare.

I *Frankenstein* di Becker mettono in scena una completa riscrittura della 'creatura' fortemente ispirata ai film di James Whale (1931), con molteplici riferimenti al romanzo di Mary Shelley, quasi fosse un suo naturale sequel. La fisionomia stessa del mostro, che appare sulle copertine dei sei romanzi (illustrate da Michel Gourdon), ricalca apertamente quelle dell'attore Boris Karloff.

Nel 1972, l'editore francese di *comic book*, Aredit, pubblica sette numeri mensili all'adattamento dei romanzi di Becker – di cui il primo è la trasposizione del *Frankenstein* di Shelley. Appare evidente, dunque, anche nelle intenzioni della casa editrice, la volontà di creare una saga che comprendesse il romanzo originale. Katarzyna Gadomska descrive la natura di questa riscrittura come un "carrefour de la culture « haute » (Mary Shelley) et de la culture des masses (le cinéma de James Whale et les motifs empruntés à la littérature populaire)" (Gadomska 2008, 227).

Dalla fine degli anni Novanta, gli studi di semiotica del fumetto si sono ritagliate uno spazio sempre più importante in seno alla critica letteraria. Anche se "il campo stesso della semiotica del fumetto non è ancora ben delineato" (Barbieri 2017, 7), come scrive Daniele Barbieri, ci sono diversi testi che ne propongono dei modelli teorici. In questo

[1] I successivi sono: *Le Pas de Frankenstein*, *La Nuit de Frankenstein*, *Le Sceau de Frankenstein*, *Frankenstein Rôde*, *La Cave de Frankenstein*.

[2] Al riguardo, anche il critico Michel Lamart sostiene: "La SF par référence constante au code qui la définit ⌈est⌋ une écriture par essence collective et spéculative⌈...⌋" (Lamart 1978, 12).

[3] Scrittore, sceneggiatore, fumettista francese.

studio verranno accennati solo alcuni elementi essenziali, utili ad analizzare la trasposizione *à bande dessinée*[4] del romanzo di Becker.

Riconosciuto come la nona arte (Lacassin 1971), il fumetto è un medium prevalentemente visivo, che condivide alcune strategie narrative con il teatro, la fotografia, ma soprattutto con il cinema – in particolare, per quanto concerne la messa in scena. Le vignette sono a tutti gli effetti delle inquadrature (o piani), e gli spazi bianchi che le separano – in inglese *blank*, cioè "vuoti", la cui funzione è quella di produrre uno iato temporale[5] – sono da intendersi come veri e propri cambi di telecamera. Al riguardo, Thierry Groensteen,[6] che si è a lungo occupato della *bande dessinée* e del suo rapporto con il cinema, afferma che le due arti del 'racconto in immagine' non hanno mai cessato di influenzarsi e nutrirsi a vicenda.[7] In entrambi i casi, la presenza di un narratore non è quasi mai necessaria – come avviene anche per il teatro. L'immagine infatti è autonoma, e non ha bisogno di essere narrata. Secondo Barbieri la cosa che più si avvicina ad un narratore è il punto di vista delle inquadrature,[8] una delle strategie narrative più importanti in queste due arti. Lo sguardo delle inquadrature non appartiene all'autore, o al regista, bensì allo spettatore; in un certo senso, le arti visive richiedono al pubblico di narrare la storia da sé. Contrariamente al romanzo, narratore e spettatore possono quindi coincidere.[9] Tuttavia, l'impiego delle didascalie (fumetto), o di una voce fuori campo (cinema), testimoniano la presenza di un narratore esterno. Le didascalie sono molto rare nel *comic book*, soprattutto quello americano, e in genere si limitano a suggerire coordinate di tempo e di spazio ("qualche ora dopo...", "intanto a New York" ecc...), necessarie quando vi sono delle elissi narrative. Largamente diffuse, invece, nelle trasposizioni di romanzi, dove vengono impiegate non solo per ovvi motivi di sintesi, ma anche per rievocare le atmosfere e la voce autentica dello scrittore. Nel caso della *Tour de Frankenstein*, le didascalie sono molto ingombrati, e si ritagliano ampi spazi sulla pagina: "La rue principale de Kanderley, mal pavée, laissait paraître la terre par endroits. Helen avançait d'un pas vif, sautillant. Elle n'était pas très grande, mais se tenait fièrement cambrée pour ne pas perdre un pouce de sa taille" (Becker 1972, 4). Come possiamo notare in questa didascalia, i verbi sono coniugati tutti al passato, una piccola traccia che testimonia la dimensione romanzesca del fumetto. Di norma, invece, nei *comic book* l'uso del tempo passato è estremamente sporadico. Come nel teatro e nel cinema, a meno che non ci sia un *flashback*, l'azione drammatica si dispiega sempre nel presente: gli eventi della narrazione si verificano nell'istante in cui gli occhi del lettore/spettatore si

[4] "Signalons que nous emploierons, ici et là, le mot comics comme terme générique et synonyme de bandes dessinées. Comme leur nom l'indique, les comics sont en principe de nature humoristique. Mais ces suites en images gérées par les *syndicates*, encore destinées à égayer la matière journalistique américaine, vont se diversifier en mille et un sous-genres que n'irriguera plus nécessairement l'esprit du gag ou de la satire. Parce que ces séries sont récréatives, nous leur garderons toutefois leur nom de comics. Le mot cartoonist, enfin, a été parfois préféré à celui de « dessinateur », pour des raisons stylistiques purement contingentes" (Fresnault-Deruelle 2009, 10-11).

[5] Per un'analisi sul tempo del fumetto, vedere lo studio di Groensteen Thierry, *La Bande dessinée et le temps*, (2022, Presse universitaire François Rabelais,).

[6] Dello stesso autore vedere: *Système de la bande dessinée* (1999, Presses universitaires de France) e *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2* (2011, Presses universitaires de France).

[7] "[...] dès l'instant où l'industrie cinématographique a vu le jour, elle n'a pas cessé d'emprunter à la bande dessinée et de la nourrir en retour. On peut dire que ces deux nouveaux arts du récit en image se sont immédiatement reconnus comme cousins : ce sont, en effet, tous deux, des arts mimétiques, dramatiques" (Groensteen 2018).

[8] "Mentre non esiste parola senza qualcuno che la pronunci, l'immagine vive di vita propria, e non ha bisogno di essere formulata. Per questo quando si produce un testo che è un'immagine o che è composto di immagini, esso avrà certamente un autore, ma non necessariamente avrà il corrispondente di un narratore. La cosa che più corrisponde al narratore, nel contesto visivo, è il punto di vista [...]." (Barbieri 2017, 18).

[9] "[I]n altre parole, in assenza di indicazioni diverse, osservatore e spettatore coincidono; la storia si mostra a noi che leggiamo il fumetto o che guardiamo il film". (Barbieri 2017, 33).

posano sulla pagina, sul palco, o sulla scena che viene proiettata. Il critico teatrale Denis Guénoun analizza questa distinzione fondamentale, affermando che la natura intima del romanzo è legata a un "passato trascendentale", che in realtà non si esaurisce banalmente nell'uso dei modi verbali. Al contrario, la dimensione propria del teatro – del cinema e del fumetto, aggiungiamo noi – è il tempo presente:

> L'action dramatique n'est pas seulement devant nous, au sens spatial, elle nous est de ce fait strictement contemporaine, et se « présentifie », pour employer ce mot très lourd, par le fait même qu'elle se présente. Le théâtre produit du présent, et s'y produit, voilà la thèse. Il en résulte, par opposition, que tout récit renvoie l'action dans une sorte de passé. Raconter une action, c'est la tenir pour révolue. Le récit se noue ainsi à un *jadis* transcendantal, fondateur, lié à son mode d'énonciation et pas seulement à l'emploi d'un mode verbal. (Guénoun 2005, cap. 5, Kindle ed.)

Un altro aspetto essenziale del fumetto è il registro grafico, che può avere diverse gradazioni di realismo o stilizzazione. Se il disegno è ricco di linee, con una grande quantità di dettagli, allora si avvicina maggiormente a un registro realistico, simile alla fotografia. Tuttavia, più il disegno è realistico e meno risulta dinamico, e come è notorio, il fumetto ha bisogno di suggerire il movimento. *La Tour de Frankenstein* graficamente non ha una vera e propria rilevanza artistica, essendo un *comic book* disegnato da un collettivo, e pur mantenendosi su un registro abbastanza realistico, non presenta mai una grande quantità di dettagli. Ad esempio, le linee-tessitura, quel "segno che si usa per descrive l'ombra e la sua relazione con la luce" (Barbieri 2017, 71), sono pressocché assenti. I disegnatori si sono limitati a riempire gli spazi con il nero, per le ombre, o a lasciarli vuoti per la luce.

Abbiamo già accennato alla dimensione popolare del romanzo di Becker, imparentato anche con la *pulp fiction*, genere che mescola il poliziesco con l'horror. Più precisamente, il testo rientra in un sottogenere diffusosi soprattutto in ambiente francofono nella seconda metà del Novecento: il *néogothique*. È bene precisare che il termine è ancora poco in uso nella critica letteraria, soprattutto a causa della scarsità di studi che coinvolgono questo settore. Con il termine neogotico – in sostituzione al più generico, "gotico contemporaneo" – ci riferiamo a quei romanzi popolari che si diffondono in Francia e in Belgio agli inizi degli anni '50, e che riprendono tutti gli stilemi narrativi (ambientazioni, motivi, e oggetti) tipici del gotico di espressione inglese – in particolare, della cosiddetta *deuxième vague*. Nonostante le lacune scientifiche in questo ambito, che non permettono ancora una tassonomia certa, secondo Aleksandra Boguslawska: "Le (néo)gothique est un genre de littérature populaire ordonnée par des structures fixes et répétitives" (Boguslawska 2020, 14). Una delle caratteristiche principali di questo sottogenere è certamente la transmedialità, e *La Tour de Frankenstein* ne è un esempio emblematico: una riscrittura che passa attraverso l'immaginario cinematografico e che infine approda alla trasposizione in *bande dessinée*.

La trama del fumetto non si discosta molto da quella del romanzo, limitandosi ad una sintesi piuttosto esigua. Una giovane studentessa di medicina, Helen Coostle, decide di trascorrere le vacanze dalla nonna nel piccolo villaggio nordirlandese di Kanderley. Degli strani omicidi sono avvenuti nelle settimane precedenti: le vittime sembrano portare sul collo i segni di uno strangolamento. Nel corso del racconto, la protagonista incontra Blessed, il signore più anziano di Kanderley, l'unico ad aver assistito – quasi settant'anni prima – al ritorno della creatura dal polo nord. In questo modo, la narrazione di Becker continua laddove il finale ambiguo di Shelley si era interrotto. Blessed conduce la giovane ragazza alla torre che si erge nei pressi del villaggio, al cui

interno si cela il vecchio laboratorio di Victor. Ed è proprio qui che la creatura ha fatto ritorno, molti anni prima, rinchiudendosi in un sarcofago: "il a voulu revenir mourir à Kanderley, à l'endroit même où il avait tué le meilleur ami de son maître, le jeune Henry Clerval" (Becker 1972, 25). La torre che dà il titolo al romanzo non è soltanto un luogo in rovina, ma una sorta di museo che Blessed custodisce gelosamente: "j'ai entassé un tas de vieux souvenirs, des merveilles comme on n'en voit nulle part" (14). Colmo di reperti preziosi: i pantaloni di Lord Brummel, la spada del principe di Galles, la scrivania sulla quale Marie Stuart ha scritto le sue ultime parole.

La presenza di un museo non ha una sua logica narrativa all'interno del romanzo, così come la sovrapposizione incoerente di ambienti tanto diversi tra loro: la torre, con i suoi sotterranei e le sue prigioni, il laboratorio di Victor, il museo, tutti nel medesimo edificio. A dispetto della verosimiglianza, una tale proliferazione di luoghi, con un forte legame con il passato, è uno degli stilemi tipici del neogotico. Da una parte, testimoniano la volontà degli autori di farsi eredi della tradizione precedente – la torre ricorda il castello, una delle scenografie privilegiate del gotico inglese; dall'altra rispondono al desiderio di preservare quel passato, di salvaguardarlo dall'incedere del tempo. Boguslawska sostiene che il museo è uno degli ambienti più diffusi nei romanzi neogotici:

> Cette fonction du musée que l'on peut caractériser comme celle de « maintenir le passé en vie » est une source d'inspirations très riche pour les auteurs des textes néogothiques qui lui confèrent souvent une dimension surnaturelle. Il n'est pas rare que les expositions s'animent pour mener une vie post-mortem [...]. (Boguslawska 2020, 59)

Tuttavia, quello di Blessed, come è facile intuire, non è un vero e proprio museo, inteso come luogo in cui l'archiviazione fisica degli oggetti, la disposizione estetica e il criterio di classificazione (storica o morale) divengono problemi essenziali a cui il collezionista deve far fronte. Al contrario, è uno spazio in cui una vasta quantità di oggetti eterogenei vengono ammassati tra di loro senza un preciso nesso logico, abbandonati alla polvere e alle ragnatele (come possiamo osservare dalle vignette). Tra il collezionismo – tipico della dimensione museale – e l'accumulazione, c'è una differenza netta che Janell Watson riassume in questi termini: "Aesthetically, accumulation produces the effect of disorder, confusion, and incoherence. [...] Collecting and accumulation function as a dichotomous pair. Accumulation is irrational, sensuous, and libidinal. Collecting is orderly, intellectual, and purposeful" (Watson 2000, 40). La sovrabbondanza degli oggetti storici, o presunti tale, l'incoerenza generale della loro disposizione, e soprattutto, l'ossessione con la quale l'anziano sembra essere legato a questi manufatti – tanto da autoproclamarsi custode di un museo al limite dell'immaginario: "pas un visiteur ! À quoi bon avoir un musée, alors, si c'est pour ne pas le visiter ?" (Becker 1972, 14-15) –, denunciano un forte investimento libidinale in ciò che questi oggetti rappresentano: il passato. Friedrich Jameson conia il termine "libidinal historicism" in riferimento alla pratica di indagare la storia non attraverso lo studio analitico, bensì attraverso la presenza fisica del passato, che conduce a "some deeper fantasy about history itself" (Jameson 1984, 76). L'investimento libidinale di Blessed deraglia in una dimensione quasi allucinatoria, impedendo all'anziano signore di compiere un vero e proprio discrimine sulla qualità degli oggetti. Helen, infatti, non li vede affatto come materia da museo, per lei sono comune spazzatura: "tous ces résidus informes, tous ces déchets ?" (Becker 1972, 19). Residui informi di un passato mitico, in cui le leggende – Victor, Clerval, la creatura – erano ancora in vita; mitizzato perché corrisponde fatalmente al tempo lontano della propria infanzia. Solo nella mente di

Blessed quegli oggetti si ammantano di un'aura dorata; e non importa neanche se siano originali – i veri pantaloni indossati da Brummel, la vera spada del principe di Galles, la vera scrivania di Mary Stuart – dei falsi, o banali oggetti anonimi. La potenza allucinatoria dell'investimento psichico non permette di distinguere la loro reale natura. Come afferma Watson: "Libidinally, there is perhaps little qualitative difference between piles of trash and piles of treasure" (Watson 2000, 47).

A questo punto, Blessed mostra finalmente ad Helen l'oggetto più prezioso della sua collezione: la creatura, sigillata all'interno di un sarcofago di vetro, una teca dove custodire, ma anche esibire con orgoglio, le spoglie del mostro: "chaque fois que j'viens ici, je lui nettoie sa vitre, il faut bien que quelqu'un le fasse, et c'est moi le conservateur du musée" (Becker 1972, 23). Dal punto di vista della messa in scena, è interessante notare la progressiva frantumazione delle vignette quando la creatura appare sulla pagina. Di norma, le vignette di un fumetto sono di forma rettangolare, ad indicare che una sequenza narrativa si sta svolgendo normalmente senza particolari momenti di tensione. Ma quando il dramma si fa incalzante, allora i disegnatori costruiscono le vignette su linee diagonali, con soluzione diverse in base anche all'estro creativo, aumentando la dinamicità della sequenza per suggerire l'incedere della tensione. Nel caso della *Tour de Frankenstein*, la particolare scelta stilistica degli autori sembra voler ricordare il corpo smembrato della creatura, così come la sua deformità morale. Inoltre, per quasi tutto il *comic book*, il mostro viene raffigurato soltanto a pezzi: ora il viso, ora le mani, ora i piedi, raramente è a figura intera – e spesso per ragioni di messa in scena.

Il neogotico per sfruttare qualsiasi espediente narrativo, anche inverosimile, combina l'horror con il poliziesco pur di mantenere alta l'attenzione del pubblico. E infatti, nel romanzo di Becker, non manca il *topos* dell'omicidio su commissione. Proseguendo avanti con la trama, scopriamo che Vrollo, responsabile del risveglio del mostro, è riuscito a irretire la creatura, assoggettandola alla propria volontà e ordinandole i vari delitti: "c'est mon chien fidèle, mieux que cela, ma chose, un outil dont je me sers à mon gré et dont seul je connais les rouages" (Becker 1972, 73). Già frantumata nella messa in scena, la creatura di Frankenstein subisce un ulteriore livello di degradazione, ridotta a vero e proprio oggetto: una macchina con ingranaggi di cui solo Vrollo conosce la combinazione. Tuttavia, non è il solo a oggettualizzare il mostro: Blessed lo considera soltanto come il pezzo migliore del proprio museo, concetto che reitera più volte: "deux mètres quarante de long, un mètre trente-cinq de large. Je l'ai mesuré plus d'une fois. J'le connais par cœur, il est à moi, vous comprenez ?" (24). E non appena comprende che Vrollo gli ha sottratto il preziosissimo manufatto, si spinge fino a gridare al ladro: "un voleur, c'est un voleur..." (28). Entrambi i personaggi, dunque, privano il mostro della dignità di soggetto, similmente a Victor che nel romanzo originale lo priva della dignità di un nome. La creatura subisce due movimenti opposti tra loro, che tuttavia conducono allo stesso risultato; da una parte un processo di 'animismo primitivo', in quanto il cadavere riprende vita, dall'altro uno inverso di reificazione.[10] In ambedue i casi, il mostro di Frankenstein viene adorato come un vero e proprio feticcio; come scrive Massimo Fusillo: "il feticcio sarebbe qualcosa che si adora ma non si dovrebbe, il sostituto simbolico di una pienezza originaria perduta per sempre, il residuo di credenze arcaiche superate; allo stesso modo il feticismo sarebbe attrazione eccessiva per la materia inanimata" (Fusillo 2012, 8). La critica Watson, inoltre, sul feticismo aggiunge: "denotes a perceived over-privileging of things, the elevation of

[10] "[...] the three forms of fetishism: primitive animism (fetishism in its original anthropological sense), reification (Marxist fetishism), or perversion (Freudian fetishism)" (Watson 2000, 170).

things to a status usually reserved for persons or deities [...] inanimate things are regarded as inappropriate objects for intense subjective investment" (Watson 2000, 170).

In un passaggio che troviamo anche nel fumetto, Vrollo rivela ad Helen: "J'ai vite compris [...] qu'aucune technique scientifique ne pourrait accomplir la résurrection de ce monstre, puisque vous l'appelez un monstre. J'ai fait appel à autre chose... " (Becker 1972, 76). Vrollo fa quello che neanche Victor era riuscito a fare, dare un nome al mostro: Gouroull. Per la prima volta, la creatura possiede un nome proprio diverso da quello del suo creatore (come spesso avviene nella cultura popolare e in molte riscritture). Tuttavia, se il titolo del primo volume di Becker fa chiaramente riferimento alla torre dove il *dottor* Frankenstein possedeva il suo laboratorio, i seguenti volumi – nonostante il nome Gouroull venga sempre utilizzato – sembrano voler cavalcare l'ambiguità tra il Frankenstein creatore e il Frankenstein creatura. Come nota anche Katarzyna Gadomska: "Pourtant, il n'est pas clair si Frankenstein désigne dans ce cas le savant (comme dans l'hypotexte) ou bien le monstre lui-même car des nombreuses réécritures et adaptations, surtout populaires, sont à l'origine du glissement de ce nom du créateur Victor Frankenstein vers sa créature et de leur confusion fréquente" (Gadomska 2008, 227).

L'origine del nome "Gouroull" non è accertata. Potrebbe derivare dal termine "gorille" (gorilla), ispirato dalla fisionomia del mostro, oppure anche dal verbo "gargouiller" (gorgogliare), in questo caso farebbe pensare a una forma onomatopeica, a replicare i versi gutturali della creatura. Come una sorta di stregone, Vrollo riesce dunque ad ammaliare il mostro attraverso il linguaggio. Nominare le cose permette di appropriarsene; è lo stesso potere esoterico che Dio dona ad Adamo, scrive George Steiner, permettendo di trasformare le cose del creato in oggetti, e quindi in strumenti (Steiner 2014, cap. 2, Kindle ed.).[11] In realtà, ovviamente, non c'è vera dignità in un nome ferino e onomatopeico, motivo per cui il potere che Vrollo crede di avere sulla creatura è soltanto illusorio: ribellandosi, Gouroull ucciderà il suo incantatore. Oltre alla debolezza intrinseca della formula magica – un nome che in realtà non è un nome –, c'è un'altra ragione per cui il mostro alla fine sfugge da ogni controllo. Jeffrey Jerome Cohen, in uno studio della *Monster theory*, analizza la refrattarietà dei mostri a lasciarsi classificare all'interno di qualsivoglia ordine sociale:

> The monster always escapes because it refuses easy categorization [...] This refusal to participate in the classificatory "order of things" is true of monsters generally: they are disturbing hybrids whose externally incoherent bodies resist attempts to include them in any systematic structuration. And so the monster is dangerous, a form suspended between forms that threatens to smash distinctions. (Cohen 1996, 6)

A differenza della creatura di Shelley, Gouroull ha un linguaggio prossimo al grado zero: oltre ai tipici versi gutturali, le poche frasi di senso compiuto le pronuncia sottovoce a sé stesso o in forma di pensiero. Uno smembramento del linguaggio, già avvenuto con il film di James Whale, non meno terribile dello smembramento del corpo

[11] "La volgata dell'Eden conteneva, sebbene forse solo in sordina, una sintassi divina: capacità di affermazione e di denominazione analoghe alla dizione stessa di Dio, in cui il semplice nominare una cosa era la causa necessaria e sufficiente del suo passaggio all'essere. Ogni volta che l'uomo parlava egli ripeteva, mimava, il meccanismo nominalistico della creazione. Donde il significato allegorico dell'azione di Adamo che dà un nome a tutte le forme viventi: «E in qualunque modo Adamo chiamasse ogni creatura vivente, quello ne era il nome»" (Steiner 2014, cap. 2, Kindle ed.).

e di quello morale. Ad accentuare i tratti demoniaci della creatura, intervengono alcuni dettagli nella fisionomia che esasperano quelli già presenti nel romanzo di Shelley, come, ad esempio, gli occhi: gialli, ma di un giallo vivo stavolta, "phosphorescentes" (Becker 1972, 73). Sono gli occhi di un demone che risplendono nell'oscurità.[12] Inoltre, aggiungiamo la singolare scelta dell'autore di narrare la resurrezione della creatura da un sarcofago, particolare che ne accentua il carattere demoniaco, accostandola alla figura del vampiro. Cohen scrive che la commistione tra attrazione e repulsione nei confronti del mostro sia alla base del loro successo nella cultura popolare; non a caso Vrollo afferma: "[...] mais regardez-le donc ! Il possède l'étrange et fascinante beauté du diable" (Becker 1972, 76). Il mostro da una parte evoca fantasie di evasione, aggressione, dominio, inversione; dall'altra, nel momento in cui minaccia di sconvolgere l'ordine sociale, categorie e cultura, improvvisamente ci respinge, ci fa orrore:

> The monster is continually linked to forbidden practices, in order to normalize and to enforce. The monster also attracts. The same creatures who terrify and interdict can evoke potent escapist fantasies; the linking of monstrosity with the forbidden makes the monster all the more appealing as a temporary egress from constraint. This simultaneous repulsion and attraction at the core of the monster's composition accounts greatly for its continued cultural popularity [...]. (Cohen 1996, 17)

Tra le pratiche proibite fortemente legate ai mostri, la dimensione sessuale è tra le più diffuse, e nella *Tour de Frankenstein* si traduce con il tentato stupro di Gouroull nei confronti di Helen: "Elle est à ma merci. Je vais pouvoir, loin des hommes, assouvir mes instincts" (Becker 1972, 92). Alla fine del racconto, gli abitanti del villaggio di Kanderley riescono a scacciare la creatura, che sembra lasciarsi annegare tra le acque di una palude. Il fumetto si conclude con l'urlo terrificante di Helen alla vista della sua giacca, che l'anziano Blessed esibisce orgoglioso dopo averla ritrovata da qualche parte, felice che l'oggetto più prezioso del suo museo sia ancora in vita. La regola aurea dei mostri è che i mostri ritornano sempre, non importa quante volte l'eroe riesca ad ucciderli, loro ritorneranno comunque: in un sequel, in un prequel, in riscritture e trasposizioni. I mostri sono dei *revenant*, termine mutuato dal francese, ovvero: redivivi. Ritornano perché sono un corpo culturale, e ogni tipo di alterità è inscritta nel corpo del mostro – sociale, morale, sessuale. Al riguardo, Cohen afferma:

> The monster is born only at this metaphoric crossroads, as an embodiment of a certain cultural moment – of a time, a feeling, and a place. The monster's body quite literally incorporates fear, desire, anxiety, and fantasy (ataractic or incendiary), giving them life and an uncanny independence. The monstrous body is pure culture. (Cohen 1996, 4)

Per questa ragione i mostri ritornano sempre, nel tentativo di scardinare ogni tipo di convenzione, e interrogarci sull'ordine sociale corrente.

[12] Laddove, nel romanzo di Mary Shelley, gli occhi della creatura sono acquosi – gli occhi di un cadavere, dunque, non di un demone – che divengono gialli opachi al riflesso della candela di Victor: "[...] and my candle was nearly burnt out, when, by the glimmer of the half-extinguished light, I saw the dull yellow eye of the creature open; it breathed hard, and a convulsive motion agitated its limbs. [...] with his watery eyes, that seemed almost of the same colour as the dun white sockets in which they were set, his shrivelled complexion, and straight black lips" (Shelley 2012, cap. 4).

Bibliografia

Barbieri, Daniele. 2017. *Semiotica del fumetto*. Carrocci.

Becker, Benoît. 1972. *La Tour de Frankenstein*. Arendit.

Boguslawska, Aleksandra. 2020. "L'espace dans le roman néogothique d'expression française de la seconde moitié du XXe siècle". PhD diss., University of Silesia.

Cohen, Jeffrey Jerome. 1996. "Monster Culture (Seven Theses)". In *Monster Theory: Reading Culture*, a cura di Jeffrey Jerome Cohen. University of Minnesota Press.

Fresnault-Deruelle, Pierre. 2009. *La Bande dessinée*. Armand Collin.

Fusillo, Massimo. 2012. *Feticci: letteratura, cinema, arti visive*. Mulino.

Gadomska, Katarzyna. 2008. "Les Frankenstein de Jean- Claude Carriere : entre le roman de Mary Shelley et le cinema de James Whale". In *Quelques aspects de la réécriture*, a cura di Magdalena Wandzioch. University of Silesia Press.

Groensteen, Thierry. 1999. *Système de la bande dessinée*. Presses universitaires de France.

Groensteen, Thierry. 2011. *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée*. Vol. 2. Presses universitaires de France.

Guénoun, Denis. 2005. *Avez-vous lu Reza ?* lbin Michel, Kindle.

Lacassin, Francis. 1971. *Pour un 9° art – la bande dessinée*. Union Général d'Éditions.

Lamart, Michel. 1978. "Dix questions à Michel Jeury". *Le Gué, Spécial Science-Fiction* 10/11.

Jameson, Fredric. 1984. "Flaubert's Libidinal Historicism: *Trois contes*". In *Flaubert and Postmodernism*, a cura di Naomi Schor e Henry F. Majewski. University of Nebraska Press.

Shelley, Mary. 2012. *Frankenstein*. New York: W. W. Norton & Company, Kindle.

Steiner, George. 2014. *Dopo Babele*. Garzanti.

Watson, Janell. 2000. *Literature and material culture from Balzac to Proust*. Cambridge University Press.

Sitografia

Carrière, Jean-Claude. 2017. "Je viens d'une catégorie sociale qui a presque disparu" interview by Bernard Poirette. *Le Journal Inattendu*, RTL, 22 aprile, 2017, video, 49:09. https://www.youtube.com/watch?v=IpxyZ9k3tjg. Ultimo accesso 29 marzo 2025.

Coolfrenchcomics. n.d. "Hallucinations". https://www.coolfrenchcomics.com/hallucinations.htm. Ultimo accesso 24 gennaio 2023.

Groensteen, Thierry. 2018. "Bande dessinée et cinéma : une histoire partagée". *NeuvièmeArt2.0*. http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article1215. Ultimo accesso 28 marzo 2025.

Warfa, Dominique. 2018a. "La possibilité d'une science-fiction. Autour d'une histoire de la science-fiction de langue française en Belgique". In Dominique Warfa, *Une brève histoire de la science-fiction belge francophone et autres essais*. Presses universitaires de Liège. http://books.openedition.org/pulg/2770. Ultimo accesso 28 marzo 2025.

Warfa, Dominique. 2018b. "Nous écrivons tous le même livre". In Dominique Warfa, *Une brève histoire de la science-fiction belge francophone et autres essais*. Presses universitaires de Liège. http://books.openedition.org/pulg/2771. Ultimo accesso 28 marzo 2025.