

SAGGI – ESSAYS

PERSISTENZE E METAMORFOSI DEL ROMANZO DI FORMAZIONE TRA LE PIEGHE DEL GRAPHIC NOVEL CONTEMPORANEO: IL PROFILO DELL'ANTIEROE NEI ROMANZI A FUMETTI DI ZEROCALCARE

PERSISTENCES AND METAMORPHOSES OF THE BILDUNGSROMAN BETWEEN THE FOLDS OF THE CONTEMPORARY GRAPHIC NOVEL: THE PROFILE OF THE ANTIHERO IN ZEROCALCARE'S COMIC NOVELS

Valentina Baeli (Università degli Studi di Catania)

Il saggio invita a riconoscere alcune forme di ritrascrizione del romanzo di formazione all'interno dei nuovi linguaggi della narrativa contemporanea.

In tal senso, l'analisi intende agganciare un doppio piano di lettura. Da una parte, evidenziare quelle dinamiche funzionali che attualmente consentono alla narrativa di formazione, specialmente rivolta al pubblico giovanile, di trasferirsi produttivamente dentro le cornici del *graphic novel*. Dall'altra, mettere in evidenza il valore positivo che, in relazione all'attivazione di prospettive di senso aderenti alla rappresentazione di una dinamica di crescita personale e umana, assume un certo taglio di racconto che si sviluppa intorno a una figura straniante di 'antieroe', in grado di illuminare un profilo inquieto di soggettività in divenire.

Specificamente, l'articolo intende indagare le suggestioni provenienti da talune tipologie di personaggi emergenti dai romanzi di Zerocalcare, provando a mettere in evidenza l'implicito pedagogico inerente alla creazione di profili identitari che sistematicamente sovvertono il paradigma classico dell'eroe, per spostare piuttosto il fuoco del racconto su quelle zone critiche in cui l'esperienza si fa occasione di apprendimento, attraversando il sentimento della

disillusione, della frammentarietà, della precarietà, finanche del fallimento. Si tratta di comprendere un modo divergente di raccontare l'odissea della crescita, attrezzato da spassionato realismo e pungente ironia.

The proposal delineates the renewal of *Bildungsroman* writings within the new languages of contemporary fiction.

In this sense, the proposal intends to engage a double plane of analysis. On one hand, the focus is on underscoring the functional dynamics that currently enable the *Bildungsroman* narrative, especially aimed at young audiences, to transfer productively within the frames of the graphic novel.

Moreover, the text emphasizes the positive value of perspectives on meaning that are consistent with the representation of personal and human growth. These perspectives are characterized by an alienating figure of the “anti-hero”, which is capable of illuminating a restless profile of subjectivity in the making.

The article's objective is to examine the proposals put forth by specific characters in Zerocalcare's novels. It aims to underscore the pedagogical implications inherent in the creation of identity profiles that systematically subvert the classical paradigm of the hero. Rather than focusing on the conventional hero's journey, the article emphasizes the critical zones where experience becomes an opportunity for learning. These zones include feelings of disillusionment, fragmentation, precariousness, and even failure. It is about understanding a divergent way of telling the odyssey of growing up, one that is characterized by dispassionate realism and biting irony.

1. *Approdi e configurazioni del Bildungsroman contemporaneo*

Il termine *Bildungsroman* deriva dalla combinazione delle parole “Bildung” (formazione, educazione) e “Roman” (romanzo), e tipicamente si riferisce a quella forma narrativa che si concentra sullo

sviluppo psicologico e morale del protagonista nell'arco temporale che intercorre dal momento della giovinezza alla maturità.

Franco Moretti (1999), nel suo fondamentale saggio intitolato *Il romanzo di formazione*, identifica le caratteristiche strutturali del *Bildungsroman* classico: la presenza di un protagonista giovane – generalmente maschio e canonizzato nella figura dell'eroe – in cerca della propria identità, un percorso iniziatico di apprendimento attraverso l'esperienza vissuta, la tensione tra l'individuo e la società/alterità, e infine una forma di riconciliazione o integrazione sociale. Questo schema narrativo, che permea i canoni letterari tra Sette e Ottocento, rifletteva l'ideologia borghese allora vigente, con la sua intrinseca fiducia nel progresso individuale e sociale. Il romanzo di formazione si ergeva perciò a "romanzo totale", cioè a un progetto narrativo che ambiva a rappresentare la realtà nella "totalità" dei suoi intrecci: sociali, culturali, storici ed economici (Calabrese, 2005, pp. 3-19).

La temperie culturale problematizzante inaugurata dall'avvento del Novecento ha destabilizzato i presupposti ottimistici del *Bildungsroman* classico, determinandone una trasformazione radicale (Mazzoni, 2011, pp. 291-353). L'evoluzione del romanzo di formazione nella contemporaneità ha prodotto configurazioni narrative che si allontanano significativamente dal modello classico, pur mantenendo la centralità del tema formativo.

D'altra parte, l'immagine del processo di formazione disegnata nel corso del Novecento non appare più lineare e progressiva, ma frammentaria, conflittuale, finanche autodistruttiva: opere come *Il giovane Holden* di Salinger (1961/2008), *Arancia meccanica* di Burgess (1962/2022) o *American Psycho* di Ellis (1991/2014) testimoniano, personificandola, questa crisi, proiettando personaggi (maschili) disertori, anticonvenzionali, irriverenti e avulsi dalla società (Calabrese & Conti, 2025, pp. 270-274).

Questa linea inquieta, che prende quota specialmente nella seconda metà del Novecento, riflette i caratteri fondamentali di quella situazione che Jean-François Lyotard (1981/2014) ha denominato *La condizione postmoderna*: una nuova disposizione dell'umano caratterizzata dalla precarietà dei saperi universali, dalla

frammentazione dell'esperienza e dalla crisi delle identità individuali, non più unitarie ma multiple e fluide (Masenga, 2009).

All'interno di tale ottica, il *Bildungsroman* contemporaneo dilata, mettendola in discussione, l'idea stessa di formazione come processo compiuto e (auto)conclusivo; i protagonisti non aspirano più a raggiungere una maturità stabile e de-*finitiva*, ma esperiscono quelle stesse crisi identitarie che riflettono l'instabilità destrutturante del mondo che li circonda. È su questa falsariga che Calabrese (2013) puntualmente denomina il *Bildungsroman* novecentesco un «romanzo di deformazione» (pp. 150-159).

Una “deformazione” che, in riferimento a una dimensione relativa al genere, descrive degli aspetti caratteristici nei termini dell'allontanamento dall'idolatria di un certo tipo di maschilità e di cultura virile (Piccolo, 2025). Si tratta di una riscrittura simbolica che, alla compiutezza irriducibile e inderogabile dell'eroe, sostituisce progressivamente la figura di inadeguatezza e l'ambiguità morale rappresentati da un prototipo di antieroe.

Bernardelli (2016) attesta la prima apparizione del termine “antieroe” nelle *Memorie dal sottosuolo* di Dostoevskij (1864) per «identificare il carattere del protagonista, alla ricerca dell'umiliazione e dell'autodistruzione in un estremo tentativo di ribellione alla realtà che lo circonda» (Bernardelli, 2016, p. 3).

A partire dal Novecento, tuttavia, la caratterizzazione narrativa che investe la figura dell'antieroe si rende più sfaccettata e polisemica: l'antieroe non è necessariamente – solo – l'antagonista, né il pregiudicato né il *villain*; è, piuttosto, un'ibridazione e un superamento di tutte queste potenzialità perturbatrici.

Vittima di sé stesso, *outsider* o inetto: «un antieroe non è un eroe negativo, immorale, ma solo un eroe un po' più vicino alla normalità. L'antieroe siamo noi» (Perissinotto, 2017, p. 2).

Quello che si riscontra, in altre parole, è una vera e propria capriola narratologica per cui la cifra immaginativa del *Bildungsroman* contemporaneo poggia non più sulla straordinarietà delle epopee eroiche bensì sull'ordinarietà di personaggi imperfetti (Anselmi, 2018, pp. 111-139).

Come evidenzia Calabrese (2013):

In questo quadro problematico non può certo sopravvivere quel codice didattico-pedagogico che, nel bene e nel male, aveva caratterizzato il *Bildungsroman* ottocentesco rendendolo assai simile a un *exemplum* di tradizione medievale, mentre adesso il lettore è costretto a confrontarsi con esempi incompleti, fallaci o addirittura perniciosi che gli tolgono quelle poche certezze di cui è in possesso, abbandonandolo al dubbio (p. 147).

Inquadrato il significato di tale svolta narratologica, occorre adesso individuare le trasformazioni avvenute sul piano stilistico. A partire dalla seconda metà del Novecento, il romanzo e la *fiction* inaugurano un'inedita stagione letteraria: il moltiplicarsi dei *media*, la progressiva digitalizzazione della comunicazione e l'approdo al *Pictorial turn* (Mitchell, 1994), appaiono come alcuni tasselli fondamentali di un cambiamento che progressivamente determina una fermentazione espansiva del testo e uno spostamento in direzione delle attuali configurazioni dello *storytelling* contemporaneo (Calabrese, 2024, pp. 171-218).

È su questa confluenza di svolte mediali che emerge la crescita, in termini di efficacia comunicativa e di successo di pubblico, del fumetto contemporaneo.

2. *Galassia fumetto: definizioni, ricezioni e adattamenti*

La natura ibrida del *medium* fumettistico, che combina parola e immagine, linearità narrativa e simultaneità visiva, si rivela congeniale alla rappresentazione delle peculiari dinamiche contemporanee che caratterizzano l'evoluzione della comunicazione di massa. Se gli assetti stilistici del romanzo tradizionale si affidano alla successione temporale delle parole per costruire il percorso di formazione del protagonista, la risonanza narrativa del fumetto si condensa nella capacità di rappresentare simultaneamente più livelli di esperienza: quello esteriore dell'azione e quello interiore della riflessione, quello del presente narrativo e quello della memoria, quello della realtà quotidiana e quello dell'immaginazione eversiva. Definito da McCloud (2018) come un insieme di «immagini e altre

figure giustapposte in sequenza intenzionale, con lo scopo di comunicare informazioni e/o ottenere una risposta estetica nel lettore» (p. 28), il fumetto rappresenta un *medium* narrativo in cui elementi visuali e testuali non risultano appena giustapposti dialetticamente, ma convivono in una produttiva simbiosi.

Particolare rilevanza assume, ai fini di una comprensione più approfondita delle relative dinamiche evolutive, porre lo sguardo sulla ricezione e sulla “sofisticazione” che il fumetto ha conosciuto soprattutto a partire dagli anni Settanta, sulla base di diversi ordini di fattori: la pubblicazione di opere pionieristiche come *Contratto con Dio* di Eisner (1978/2017) e *Maus* di Spiegelman (1981/2010), la spiccata autorialità di certe opere e la crescente aderenza sociale dei contenuti hanno progressivamente determinato un’evoluzione del fumetto verso il genere del *graphic novel* (Calabrese, 2017; Elia, 2025; Tosti, 2024).

Premiato, apprezzato e rinomato, il *graphic novel* (romanzo grafico), tra le altre cose, condivide con il fumetto una provenienza ben precisa. Storicamente, infatti, l’arte del fumetto è stata, fin dalle sue prime apparizioni, legata a doppio filo sia alla cultura popolare che alle controculture giovanili, le quali vedevano nei *comics* un approdo immaginativo fino ad allora presidiato esclusivamente dall’imperante presenza del romanzo (Cristante, 2024).

Si tratta di un ancoraggio generazionale che Tosti (2024) individua come segue:

[...] non era solo l’enorme numero di copie distribuite e vendute a definire l’importanza del fenomeno [del fumetto], ma anche il fatto che, nel caso dei *comic book*, i fumetti si configurassero come un medium generazionale principalmente o quasi esclusivamente pensato per un pubblico di bambini e adolescenti e realizzato da autori molto spesso della loro stessa età o di qualche anno più grandi, e che sfuggiva all’attenzione del mondo adulto fino al momento in cui questo non se ne interessava allo scopo di censurarli e regolamentarli. Il fumetto, insomma [...] contribuì a creare o definire una cultura autonoma e distinta da quella del mondo degli adulti e capace di scegliere i propri prodotti di intrattenimento e di consumo (p. 583).

Il connaturato ancoraggio del fumetto a una cultura di massa, di estrazione prettamente popolare e giovanile porta con sé una serie di impliciti pedagogico-narrativi (Eco, 1976/2016). Innanzitutto, i giovani, in quanto soggetti in formazione e quindi meno condizionati dai gusti estetici consolidati, si mostrano più aperti e interessati verso forme espressive innovative e sperimentali. Secondariamente, il fumetto, con il suo linguaggio ibrido che combina elementi visuali e testuali permette di fruire simultaneamente di due codici semiotici: il testo e l'immagine.

Inoltre, il fumetto offre ai giovani uno spazio di (auto)rappresentazione identitaria alternativo rispetto a quello propinato dalla “cultura alta” permettendo l'esplorazione e l'identificazione con modelli comportamentali e valoriali che sovvertono l'immaginario dominante.

Ultimo, ma non per importanza né per completezza espositiva, il meccanismo di serializzazione tipico di questo *medium* crea un rapporto di fidelizzazione prolungato, ricercato e stabile nel tempo (Bacchereti, Fastelli & Salvadori, 2020; Cristante, 2024).

Il fumetto nasce e si sviluppa come *medium* “minore” che si colloca al di fuori dei dettami della cultura alta, caratteristica che lo rende particolarmente sensibile e vicino alle voci marginali e alle narrazioni alternative.

Inaspettatamente, questa marginalità istituzionale, lungi dall'essere un *vulnus*, si è rivelata nel lungo termine come un'autentica risorsa creativa; la mancanza di una tradizione canonizzata ha reso il fumetto particolarmente permeabile alle influenze provenienti dalla cultura popolare, dalle subculture urbane, dai movimenti sociali emergenti. Anzi, la forza rappresentativa del fumetto si manifesta proprio nell'estetizzazione delle esperienze di emarginazione e di conflittualità che tipicamente attraversano e interessano il pubblico giovanile.

Un'impalcatura estetica che investe tanto l'intreccio narrativo quanto i personaggi. Nel fumetto contemporaneo, e specialmente nei *graphic novel*, la de-formazione del protagonista non mira – solo – a intrattenere il lettore ma a creare a tutti gli effetti un senso di

riconoscimento e appropriazione in cui le imperfezioni fisiche possono diventare metafore di imperfezioni esistenziali e i difetti estetici simboli di inadeguatezza sociale. Anzi, è proprio il profilo del personaggio, più che quello dell'eroe, a catalizzare il processo di identificazione da parte del lettore:

“Il personaggio, infatti, è per sia natura *non vero*”, quindi fittizio, ma al tempo stesso *possibile*, quindi reale: sta sul confine tra ciò che il lettore non conosce ancora e ciò che il lettore potrebbe essere. Il primo aspetto lo rende ignoto, invece il secondo ne fa una potenzialità che è già contenuta dal lettore, che può pertanto identificarsi oppure no. Il personaggio, insomma, è il più grande contenitore di universalità, perché in teoria chiunque potrebbe riconoscersi in lui, ma al tempo stesso è il massimo dell'individualità, perché nessuno è e sarà mai come lui. In questo senso il personaggio è *il contrario* dell'eroe, perché il primo invita a distinguere attraverso il confronto, mentre il secondo prolunga l'identificazione e allontana il distacco (Jossa, 2013, pp. XI-XII).

Proprio per questo, la capacità del “romanzo grafico” di materializzare visivamente il subbuglio esistenziale del personaggio ha, soprattutto negli ultimi anni, concorso a destrutturare il profilo granitico ed erculeo dell'eroe “classico” per far spazio a un inatteso, quanto necessario, antieroe (Hanley, 2022).

Perciò, la specificità artistica del *graphic novel* si configura come un luogo letterario particolarmente idoneo per la collocazione dell'estetica imperfetta e conflittuale dell'antieroe; il quale, anziché rinnegare o soccombere alle sue debolezze, le utilizza come strumento di demistificazione dei modelli di perfezione imposti dalla società e degli standard estetici dominanti, fino a farne una forma di resistenza culturale (Favaro, 2022).

Le cicatrici (del corpo o dell'anima), l'ordinarietà dei tratti fisici, la disillusione, il senso di inadeguatezza, l'essere un *outsider* diventano elementi di un linguaggio estetico alternativo che rivendica il diritto alla diversità e alla non-conformità. Si tratta di una curvatura narrativa che Varrà (2019) denomina “de-eroificazione dei personaggi” e che:

il *graphic novel* non fa che portare all'estremo, raccontando personaggi comuni, quando non fallimentari, spesso neppure capaci di una vera azione, se non quella di osservare, di interrogare sé e la realtà intorno, o la storia, di dare testimonianza. Forse è proprio il testimone l'unico "eroe" ancora riscontrabile nel *graphic novel* [...] (p. 214).

Proprio la posizione di testimone e di *outsider* dell'antieroe del *graphic novel* non è casuale ma strutturale, in quanto legata sia alle caratteristiche del *medium* sia alla funzione sociale che esso ha storicamente assunto. L'antieroe abita letteralmente e metaforicamente ai margini: vive spesso in periferie urbane degradate, svolge lavori precari o socialmente poco considerati, frequenta ambienti subculturali o contro-culturali. Questa marginalità non è presentata come una condizione di inferiorità da superare, ma come una posizione epistemologicamente privilegiata, autentica risorsa narrativa e politica, per osservare e comprendere le contraddizioni insite nelle logiche di potere dominanti. È proprio a partire da questo epicentro narrativo e "abitativo" che si colloca la figura e la scrittura di Michele Rech, in arte Zerocalcare.

3. Da Rebibbia a Netflix: l'esplosione mediatica di Zerocalcare

In un saggio intitolato *Un'idea d'infanzia. Libri, bambini e altra letteratura*, Nadia Terranova (2019), riferendosi alla fortuna editoriale e pedagogica del protagonista de *Il diario di una schiappa*, esprime in poche battute le ragioni della notorietà del personaggio: «La sua medietà è la sua forza» (pp. 78-79).

Questa qualificazione, per quanto concisa, ben inaugura lo slancio immaginativo che contraddistingue l'universo di Zerocalcare (2023b):

/ze.ro.cal.ca.re/ {1. Fumettista. Umano problematico. Rebibbia (Roma) è la base delle sue operazioni. A volte si spinge un po' più in là, ma se può limitarsi al CAP 00156 è meglio. Nei suoi fumetti si rappresenta come una versione stilizzata del suo reale aspetto. 2. Disegna velocissimo,

prova sensi di colpa per qualunque cosa. 3. Non sempre fa la cosa giusta, ma quando lo fa si sente in colpa lo stesso. Rosicone.} (p. 10).

Michele Rech, classe 1983, vive a Rebibbia, quartiere periferico di Roma. La sua formazione artistica è largamente autodidatta, influenzata dalla cultura *underground* e *punk* romana degli anni Novanta – basti pensare all'iconica maglietta nera con il teschio –, dalle controculture giovanili dell'epoca e da una spontanea quanto radicale aderenza al mondo *straight edge* (cioè l'assenza di consumo di qualsivoglia tipo di fumo, droga o alcol) (Scarpa, 2020).

Gli esordi di Rech si collocano, soprattutto nel periodo iniziale della sua ascesa, nel panorama della cultura alternativa romana, attraverso la pubblicazione di strisce su siti *web* e l'autogestione di un *blog*: ed è proprio l'aggancio al mondo del *web* a instradare il suo ingresso nel mondo dei fumettisti fuoriclasse.

A partire dal riconoscimento mediatico già ottenuto con la sua prima raccolta, *La profezia dell'armadillo* (Zerocalcare, 2012/2022a), Rech raggiunge punte di vendite da record per l'ambiente del fumetto: i suoi *graphic novel* sfiorano infatti il milione di copie (Ercolani, 2020).

Quali sono le ragioni che si celano dietro un così vasto e riconosciuto successo?

Vale forse la pena partire dalla preliminare considerazione di un'equazione tanto semplice quanto necessaria: Zerocalcare è Michele Rech, il suo *alter ego*, la sua nemesi e finanche la sua caricatura (Boni, 2024).

L'opera di Rech si caratterizza per un metodo (meta)narrativo¹ che coniuga sapientemente elementi autobiografici a riflessioni di carattere socio-politico con la conseguenza che: «Zerocalcare non è solo il protagonista dei fumetti di Michele Rech, ma anche il personaggio punto di vista delle vicende raccontate» (p. 42).

¹ Boni (2024) individua gli inserti metanarrativi di Zerocalcare come segue: «Si tratta di quei momenti in cui Zerocalcare interviene all'interno della storia che si sta svolgendo, interrompendone momentaneamente il cammino; ciò avviene attraverso riflessioni, osservazioni e apparenti divagazioni, rivolte anche direttamente al lettore» (p. 71).

Un punto di vista che si rende politicizzato e militante non solo nella finzione delle pagine ma anche e soprattutto nelle trame della realtà quotidiana; come dice lo stesso Rech (Zerocalcare, 2023b): «Una cosa a cavallo tra due universi. Quello di carne. E quello di carta» (p. 6).

Le innumerevoli collaborazioni di Rech con periodici impegnati come *Domani* e *Internazionale*, l'aperto schieramento politico sulle più scottanti questioni geopolitiche², la denuncia della situazione dei curdi siriani nel *graphic novel* *Kobane calling* (Zerocalcare, 2016) e la partecipazione in presa diretta a molte delle cause che difende sulla pagina, lo rendono forse il fumettista tra i più “marginali dei marginali”, per usare un'espressione con cui si autodefinisce l'autore stesso³.

Allora, ripartire dai margini non per essere “l'e-marginato” ma per ri-emergere per raccontare qualcosa in cui qualcuno possa riconoscersi.

4. *Uno sguardo da vicino: incursioni narrative nei romanzi grafici di Zerocalcare*

Guardare da vicino implica una presa di posizione, più o meno esplicita, su cosa si intende guardare, osservare e interpretare. Da questo punto di vista, la vasta e variegata gamma di opere scritte, disegnate e illustrate da Zerocalcare non consente un'analisi completa, né tantomeno esaustiva, della complessa stratificazione di significati – simbolici e metaforici (Ursini, 2018) – che gravitano attorno ai *graphic novel* del fumettista romano.

² Si ricorda a titolo informativo il fumetto pubblicato su *Internazionale* il 18 luglio 2025 dal titolo *Tutti i nessuno del mondo*, sulla guerra a Gaza e i fumetti pubblicati in onore del caso di Ilaria Salis raccolti nel volume *Questa notte non sarà breve*, pubblicato per Momo Edizioni nel 2024.

³ Intervista con Fabio Fazio del 15/02/2015. Disponibile in: <https://www.raiplay.it/raiplay/video/2015/02/Che-tempo-che-fa-del-15022015-03655553-8346-4b4d-bca6-e6d927e22f44.html> [15/09/2025].

Il movente operativo, piuttosto, attraverso la ricognizione di alcuni dei più celebri romanzi grafici di Zerocalcare, intende evidenziare l'insieme di quei peculiari nodi concettuali e di quegli epicentri narrativi a partire dai quali è possibile evincere la torsione formativa dei romanzi di Rech, all'interno della più ampia e contraddittoria dialettica tra senso del dovere ed egoismo, altruismo e cinismo, integrità e compromesso, speranza e rassegnazione. I criteri analitici seguiranno l'ordine cronologico di uscita dei *graphic novel*.

La profezia dell'armadillo si compone di quarantuno episodi autoconclusivi, ognuno con un titolo e un argomento diverso. In particolare, molti episodi fanno riferimento a un malessere esistenziale che sfocia in senso di colpa. Nel primo episodio intitolato *Nove anni*, Zerocalcare (2012/2022a) incontra il se stesso del futuro al quale chiede degli *spoiler* sul suo avvenire:

Diciamo che lavorativamente non sei rimasto proprio fermo al palo. Però ecco, non è che sei corso in avanti così, in rettilineo tutto liscio. Sei cascato, ti sei fatto male. Hai fatto male a chi stava intorno a te. Sei scivolato un sacco di volte e hai fatto un sacco di cazzate. Anzi, a tal proposito. Il motivo della mia visita... Tieni. Il grande taccuino del senno del poi [...]. Esso contiene la lista di tutti gli errori, i rimpianti e i rimorsi da quando è iniziata sta cosa dei fumetti. Fanne buon uso⁴.

Nel *graphic* successivo, *Un polpo alla gola* (2012/2022b), emerge per la prima volta la venatura "anti-eroica" del protagonista:

Ecco, nella vita di ognuno c'è il momento sliding doors. Quello in cui devi fare una scelta che poi ti segna per tutta la vita.

"Ammetti con coraggio le tue colpe, Calcare! E rivela così il pericolo che si cela nel bosco!"

"Non dare retta ad un culturista crucco fetish in perizoma! Tradisci i tuoi cari e salva la pelle!"

Una scelta che fa di te un eroe del bene, all'epoca incarnato dalla futura nerboruta icona gay He-man o l'incarnazione stessa del male, qui nei panni di un sempreverde Lord Fener [...]

⁴ Il numero di pagine della citazione non è riportato in quanto assente nel *graphic* di riferimento.

Mi dispiace He-man, ma non mi dichiarerò colpevole. Se c'è una cosa che ho imparato nella mia breve vita è negare fino alla morte (p. 41).

Se in *Un polpo alla gola* è la categoria dell'“eroe del bene” a essere messa in crisi, in *Ogni maledetto lunedì su due* (2013/2022) quella stessa sorte tocca ai trentenni. Un'età anagrafica che dovrebbe immortalare l'apice della maturità di un individuo e che invece ne segnala la precarietà: «è che proprio i trentenni non esistono più, come gli gnomi, il dodo e gli esquimesi. Adesso c'è l'adolescenza, la postadolescenza e la fossa comune. I trentenni sono una categoria superata, a cui ci si attacca per nostalgia, come il posto fisso» (p. 99).

Le riflessioni sugli (anti)eroi e sulla vacuità delle etichette cronologiche convogliano, in *Dimentica il mio nome* (2014/2022), in delle più ampie riflessioni sugli impliciti pedagogici che costellano il percorso di formazione di un giovane uomo: «Finché non sarai diventato un uomo». E che significa? Ma poi quando si fa il passaggio da ragazzo a uomo? Possibile che non mi sono accorto che avevo finito il livello? Sicuro mi sono scordato di salvare» (p. 98). Nell'episodio intitolato *Corazzee* quest'intuizione appare ancora più esplicita:

Dice che il dolore fortifica. Ti fa le ossa, dice. Diventi uomo. Dice. In questi ultimi anni ho avuto un sacco di lutti. Pezzi di cuore che si sono persi per strada. E ogni pezzo. È un pezzo di questa corazza. Tipo un'armatura. E tu pensi che è fico, che alla fine diventi invincibile [...] Non ti dicevano che l'armatura è pesante. Che ti rallenta. Ti isola, ti paralizza. Strato dopo strato, il dolore ti trasforma in una specie di monolite corazzato (pp. 119-120).

In questo passaggio, lo smantellamento del mito dell'uomo tutto d'un pezzo avviene attraverso la risignificazione dell'arma-

tura, la quale, da effigie emblematica dell'eroe e della forza combattiva diventa quasi una carcassa inerme e isolante che, anziché proteggere chi la indossa, lo rende più debole⁵.

Mantenendo l'attenzione sui "pezzi" mancanti, *Macerie prime* (2017/2023a) e *Macerie prime sei mesi dopo* (2018/2022) condensano il loro tracciato narrativo sull'irreversibilità delle scelte compiute, sulla caducità dei propositi e sull'immobilismo della vita quotidiana:

Quest'angoscia nel sentire che tutte le scelte che avevi... adesso sono solo porte chiuse per sempre dietro di te. E ora ne rimane solo una. Come delle mille cose che potevi essere. Come se ti togliessero un pezzo di quello che eri... e ti lasciassero con un buco in mezzo al petto che non potrai mai più riempire (pp. 65-68).

Ultimo, ma non per importanza quanto per data di pubblicazione, *Quando muori resta a me* (2024), o per dirla con le parole con cui il padre di Zerocalcare ha involontariamente ispirato il titolo: "Quando muoio resta a te"⁶. Questo volume, forse fra tutti la più intima testimonianza personale, familiare e formativa condivisa dall'autore, prende quota da una serie di considerazioni su come gli uomini comunichino – o meglio non comunichino – tra loro. Si tratta di una denuncia generazionale, ma anche in fondo personale, su cosa significhi crescere come "Il giuggiolone di Rebibbia", con il carattere forgiato da un muro di silenzi e dalla mancanza di modelli (maschili e/o paterni) a cui ispirarsi.

⁵ Per completezza argomentativa, vale la pena riportare l'inserito che Alessandro Giammei dedica alle armi nel suo saggio *Cose da maschi* (2023): «[le armi] servono non a sparare ma a separare, mi pare, il maschio dal mondo: a dargli una superficie esteriore a tenuta stagna, corrisponde all'immaginata essenza forte, eroica, decisa, sprezzante e possente che dovrebbe animarlo lì sotto. Se quell'essenza mitologica ha bisogno di essere armata, corazzata appunto, è perché evidentemente è fragile» (p. 42).

⁶ Questa e altre informazioni sul volume sono reperite dagli appunti di un'intervista a cui ho assistito in prima persona in occasione della presentazione del volume e dal podcast del Post intitolato Zerocalcare tra virgolette.

5. Conclusioni aperte

L'analisi fin qui condotta, pur nella consapevolezza della necessità di ulteriori approfondimenti critici che potrebbero estendersi ad altri autori e opere del panorama contemporaneo, consente tuttavia di delineare alcuni tratti distintivi dell'ecosistema artistico e narrativo di Zerocalcare. L'universo fumettistico di Michele Rech si configura come un paradigmatico esempio di quella che si potrebbe definire una riscrittura "al contrario" del *Bildungsroman* contemporaneo: alla prospettazione del romanzo di formazione tradizionale di un percorso teleologico verso la maturità e l'integrazione sociale, l'antieroe di Zerocalcare affianca, inaugurandola, una traiettoria formativa che si sviluppa attraverso la frammentazione, l'inadeguatezza e il relativismo morale. La "de-formazione" del protagonista non rappresenta qui un fallimento esistenziale, bensì una strategia pedagogica alternativa che, attraverso l'identificazione con un personaggio imperfetto e vulnerabile, offre ai lettori – specialmente giovani – uno specchio privilegiato per la configurazione di una nuova estetica della formazione, capace di restituire dignità narrativa all'ordinarietà esistenziale e alle sue inevitabili contraddizioni.

Bibliografia

- Anselmi G.M. (2018). *L'approdo della letteratura. Percorsi della narrazione da Dante a Game of Thrones*. Roma: Carocci.
- Bacchereti E., Fastelli F., & Salvadori D. (a cura di) (2020). *Il graphic novel. Un crossover per la modernità*. Firenze: Firenze University Press.
- Bernardelli A. (2016). Etica criminale. Le trasformazioni dell'antieroe nella serialità televisiva. *Between*, 6(11), 1-20.
- Boni M. (2024). *Zerocalcare. L'arte narrativa di Michele Rech*. Eboli: Edizioni NPE.
- Burgess A. (2022). *Arancia meccanica*. Torino: Einaudi (ed. orig. 1962).
- Calabrese S. (2005). *www.letteratura.global. Il romanzo dopo il postmoderno*. Torino: Einaudi.
- Calabrese S. (2013). *Letteratura per l'infanzia. Fiaba, romanzo di formazione, crossover*. Milano-Torino: Bruno Mondadori.

- Calabrese S. (2017). *Che cos'è il graphic novel?*. Roma: Carocci.
- Calabrese S. (2024). *La narrazione. Letteratura, storie di vita, visual storytelling*. Milano: Pearson.
- Calabrese S., & Conti V. (2025). Romanzo di formazione. In A. Nobile (a cura di), *Dizionario di letteratura giovanile. Generi, temi, percorsi, sviluppi* (pp. 270-274). Brescia: Scholé.
- Cristante S. (2024). Percorsi sulla serialità a fumetti americana dai supplementi domenicali di fine '800 ai graphic novel contemporanei. In S. Brancato, S. Cristante & E. Ilardi (a cura di), *Storia e teoria della serialità. Vol. II – Il novecento: dalle narrazioni di massa alla svolta digitale* (pp. 41-79). Milano: Meltemi.
- Eco U. (2016). *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*. Milano: La nave di Teseo (ed. orig. 1976).
- Eisner W. (2017). *Contratto con Dio*. Milano: Rizzoli (ed. orig. 1978).
- Elia D. (2025). Fumetto e graphic novel. In A. Nobile (a cura di), *Dizionario di letteratura giovanile. Generi, temi, percorsi, sviluppi* (pp. 124-127). Brescia: Scholé.
- Ellis B.E. (2014). *American Psycho*. Torino: Einaudi (ed. orig. 1991).
- Ercolani A. (2020). Il segreto di Zerocalcare. In AA.VV. *Leggere Zerocalcare 2.0. Nuova guida ai fumetti di un antieroe*. Roma: Comicout.
- Favaro M. (2022). *La maschera dell'antieroe. Mitologia e filosofia del supereroe dalla dark age a oggi*. Milano-Udine: Mimesis.
- Giammei A. (2023). *Cose da maschi*. Torino: Einaudi.
- Hanley T. (2022). *Not all Superman. Sexism, toxic masculinity, and the complex history of superheroes*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Jossa S. (2013). *Un paese senza eroi. L'Italia da Montalbano a Jacopo Ortis*. Roma-Bari: Laterza.
- Liotard J.F. (2014). *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*. Milano: Feltrinelli (ed. orig. 1981).
- Masenga I. (2009). Uomini si diventa. Il Bildungsroman italiano del secondo Novecento: uno studio di genere. *Quaderni di Donne & Ricerca*, 16, 1-65.
- Mazzoni G. (2011). *Teoria del romanzo*. Bologna: Il Mulino.
- McCloud S. (2018). *Capire, fare e reinventare il fumetto*. Milano: Bao Publishing (ed. orig. 1993).
- Mitchell W.J.T. (1994). *Picture theory*. Chicago: University of Chicago Press.
- Moretti F. (1999). *Il romanzo di formazione*. Torino: Einaudi.
- Perissinotto A. (2017). Amare il “meno cattivo”. *E/C*, XI, 20, 1-13.

- Piccolo F. (2025). *Son qui, m'ammazzì. I personaggi maschili nella letteratura italiana*. Torino: Einaudi.
- Salinger J.D. (2008). *Il giovane Holden*. Torino: Einaudi (ed. orig. 1961).
- Scarpa L. (2020). Zerocalcare talk. Cose da sapere e che dice a volte. In AA.VV. *Leggere Zerocalcare 2.0. Nuova guida ai fumetti di un antieroe*. Roma: Comicout.
- Spiegelman A. (2010). *Maus*. Torino: Einaudi (ed. orig. 1981).
- Terranova N. (2019). *Un'idea di infanzia. Libri, bambini e altra letteratura*. Trieste-Roma: Italo Svevo.
- Tosti A. (2024). *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*. Latina: Tunuè.
- Ursini F.A. (2018). “Alla Ricerca dei Plumcake Perduti”: visual metaphors, satire, and intertextuality in ZeroCalcare’s fumetti. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 11(2), 226-242.
- Varrà E. (2019). Le nuove frontiere del fumetto: dai classici al *graphic novel*. In S. Barsotti & L. Cantatore (a cura di), *Letteratura per l'infanzia. Forme, temi e simboli del contemporaneo*. Roma: Carocci.
- Zerocalcare (2016). *Kobane calling*. Milano: Bao Publishing.
- Zerocalcare (2022a). *La profezia dell'armadillo. Artist edition*. Milano: Bao Publishing (ed. orig. 2012).
- Zerocalcare (2022b). *Un polpo alla gola*. Milano: Bao Publishing (ed. orig. 2012).
- Zerocalcare (2022). *Ogni maledetto lunedì su due*. Milano: Bao Publishing (ed. orig. 2013).
- Zerocalcare (2022). *Dimentica il mio nome*. Milano: Bao Publishing (ed. orig. 2014).
- Zerocalcare (2022). *Macerie prime sei mesi dopo*. Milano: Bao Publishing (ed. orig. 2018).
- Zerocalcare (2023a). *Macerie prime*. Milano: Bao Publishing (ed. orig. 2017).
- Zerocalcare (2023b). *Enciclopedia calcarea. Guida ragionata all'universo di Zerocalcare*. Milano: Bao Publishing.
- Zerocalcare (2024). *Quando muori resta a me*. Milano: Bao Publishing.