

FUMETTO: GENERI E STILI

PICCOLA GRAMMATICA DI LETTERATURA DISEGNATA

Benvenuti e benvenute al primo appuntamento con le schede di approfondimento offerte da **ALUCOMICS**, il percorso educativo promosso da **CIAL** (Consorzio Nazionale Imballaggi Alluminio) in collaborazione con **COMICON** - International Pop Culture Festival, per sensibilizzare le e i più giovani ai temi della sostenibilità ambientale e coinvolgerli in un'originale sfida: imparare i segreti alla base delle professioni del fumetto e applicarli nella realizzazione di una storia a strisce con cui partecipare a uno speciale concorso educativo finale, **Welcome to Bauxity!**

Scopri tutti i dettagli dell'iniziativa su www.alucomics.it e su www.scuola.net: il COMICON 2023 ti aspetta!

Questa scheda didattica raccoglie i contenuti sul fumetto trasmessi da Alessandro Baronciani nel corso della Masterclass Alucomics "**Fumetto: generi e possibilità**" visionabile al link www.alucomics.it/masterclass

FUMETTI STELLARI

Si tende a pensare al fumetto come a qualcosa di molto distante dalla letteratura: i racconti per immagini e quelli per parole sembrano, a molti, due tipi di creazione completamente diversi.

Ma se è vero che il fumetto si distingue dalla classica letteratura perché utilizza più codici contemporaneamente - ovvero sia il codice **iconico** (l'immagine) che quello **verbale** (la parte linguistica) - è altrettanto vero che i due *medium* condividono la stessa origine: la sfera celeste.

Proprio così! Come sostiene il genetista Giuseppe Sermonti nel suo libro *L'alfabeto scende dalle stelle. Sull'origine della scrittura l'alfabeto greco è nato millenni fa dall'osservazione delle costellazioni: unendo le stelle nelle curiose forme che ancora oggi identificano le costellazioni - il Toro, la Bilancia, i Pesci - gli uomini disegnarono immagini nel cielo alle quali finirono per attribuire dei suoni. Ognuna di quelle immagini, nate come disegni, si trasformarono così in grafemi (lettere) con i propri fonemi (suoni). Insomma, le lettere scritte e parlate nascono dalle immagini: e visto che il fumetto utilizza sia le une che le altre possiamo senz'altro dire che un romanzo disegnato è un romanzo. Anzi, è molto di più: è, per prendere in prestito una definizione coniata da Italo Calvino, un **iper-romanzo**, perché funziona "come una macchina per moltiplicare le narrazioni".*

MA COS'È IL FUMETTO?

Tutti noi siamo in grado di riconoscere un fumetto quando lo vediamo. Ma quanti di noi sanno davvero dire cos'è? Di certo sappiamo che, prese singolarmente, le immagini sono semplicemente immagini. Nel tempo studiosi e appassionati hanno elaborato definizioni sempre più ricche e precise per questo affascinante *medium*.

Will Eisner lo ha definito, per esempio, "**arte sequenziale**", ovvero una forma artistica letteraria che si basa sul "mettere insieme" disegni (o immagini) e parole per narrare una storia o rendere in forma drammatica un concetto. Arte visiva in sequenza, dunque.



Certo potremmo obiettare che, proprio come il fumetto anche un film animato è arte visiva in sequenza. E avremmo ragione! Esiste tuttavia un'importante differenza tra film animato e fumetto, e questa differenza sta nel fatto che l'animazione è sequenziale nel tempo, non giustapposta nello spazio come accade per il fumetto. Ogni *frame* successivo di un film è proiettato proprio nello stesso spazio – lo schermo – mentre ogni *frame* di un fumetto occupa uno spazio differente. **Possiamo perciò dire che lo spazio fa per il fumetto ciò che il tempo fa per i film.**

Come definire allora più precisamente il fumetto in modo da distinguerlo nettamente da qualunque altro *medium*? Potremmo dire che il fumetto è **arte sequenziale visiva giustapposta**, ovvero che in esso immagini e altre figure si giustappongono in una sequenza intenzionale, con lo scopo di comunicare informazioni e/o ottenere una reazione estetica nel lettore.

Ma per scendere ancora più nel dettaglio affidiamoci alla definizione a oggi più accreditata del *medium* fumetto, quella presentata da Scott McCloud nel suo libro *Capire, fare e reinventare il fumetto*:

Sequenza, finalizzata a una narrazione, di immagini disegnate giustapposte, figurative o astratte, accompagnate o meno dall'elemento grafico della nuvoletta; oppure singola immagine disegnata, necessariamente accompagnata da un testo (racchiuso o no all'interno di una nuvoletta) che si riferisca a un'entità parlante.

Insomma, prese singolarmente le immagini sono semplicemente immagini; ma quando sono giustapposte in sequenza per trasmettere un messaggio, che siano o meno dotate di "nuvolette" parlanti oppure no, costituiscono un **fumetto**.

LO SPAZIO BIANCO

Una grossa particolarità del fumetto, massicciamente importante per questo *medium* più che per qualunque altro, è che richiede una partecipazione attiva da parte del lettore. Chi legge fumetti, infatti, è chiamato dal narratore a "riempire" con l'immaginazione i cosiddetti margini, ovvero gli spazi bianchi tra vignetta e vignetta, tra striscia e striscia. Perché? Perché ogni vignetta può rappresentare un singolo istante di un'azione, di un momento o di una situazione. La vignetta successiva ne rappresenterà uno diverso, successivo; e capire quel che succede tra un momento e l'altro spetta **all'immaginazione del lettore**.

Gli spazi tra le vignette ospitano molta della magia e del mistero del fumetto: nel limbo del margine, l'immaginazione umana prende due immagini separate e le trasforma in una singola idea.

Il ruolo del lettore è fondamentale: la partecipazione è una forza potente in qualsiasi *medium*, ma mentre i film sfruttano l'immaginazione del pubblico per situazioni occasionali, il fumetto la utilizza molto più spesso!

La transizione tra una vignetta e l'altra è alla base della sintesi narrativa del fumetto, e ha un nome specifico: **closure**. Esistono tantissimi tipi di *closure*: il messaggio trasmesso al lettore può cambiare a seconda di quali e quanti elementi si sceglie di giustapporre, ovvero di mettere in sequenza, e in che modo.

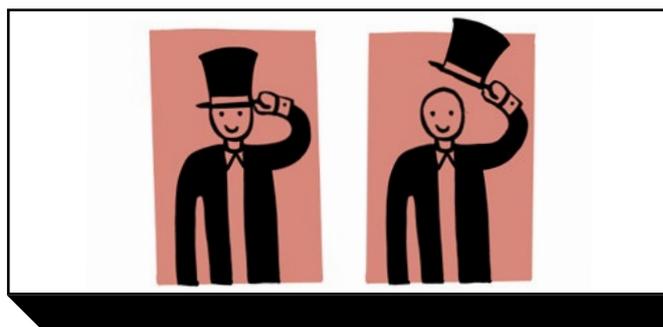
La closure volontaria e intenzionale del lettore è il mezzo principale del fumetto per simulare tempo e spazio. Ma vediamo cosa significa con degli esempi pratici.

LE CATEGORIE DI CLOSURE

Come già abbiamo detto esistono varie categorie di *closure*. Vediamone insieme qualcuna per avere un assaggio delle infinite possibilità offerte dal fumetto.

CATEGORIA 1

Nella prima categoria di *closure* rientrano le transizioni più semplici e comuni, ovvero quelle **"da momento a momento"** che mostrano un'azione attraverso la rappresentazione di momenti sequenziali ravvicinati. Guardate per esempio questa breve sequenza in cui un uomo si toglie il cappello. Nella prima vignetta, il protagonista si porta la mano al cappello; nella seconda lo ha già sollevato. In questo tipo di *closure*, che come detto mostra due momenti ravvicinati di una stessa azione, al lettore è richiesto il minimo sforzo collaborativo di immaginare il movimento tra un'immagine e l'altra; in poche parole, di vederlo nella propria immaginazione.



CATEGORIA 2

A una seconda categoria appartengono quelle transizioni che coinvolgono un singolo soggetto in una progressione **"da azione ad azione"**, cioè mostrano una progressione attraverso una sequenza di azioni. Questa categoria rappresenta l'azione con un numero inferiore di vignette rispetto a quanto accade per le transizioni della prima categoria. Immaginatoci per esempio che subito dopo la vignetta in cui alza il cappello, il protagonista della striscia precedente si accenda una sigaretta: il lettore darà per scontato che nello spazio bianco tra una vignetta e l'altra il protagonista si sia rimesso il cappello in testa per poi infilare una mano in tasca, tirare fuori sigarette e accendino e infine, come rappresentato dalla vignetta seguente, accendersi una sigaretta.



CATEGORIA 3

Una terza tipologia ci porta **"da soggetto a soggetto"**, mentre rimaniamo all'interno della stessa scena o idea. Per capirla bene guardiamo queste due vignette: nella prima, il personaggio è minacciato - e visibilmente spaventato - da un mostro armato di ascia. Nella seconda, l'inquadratura si sposta decisamente verso uno *skyline* attraversato da un'onomatopea che suggerisce un tremendo urlo. Cos'è successo nello spazio bianco tra le due vignette? Per il lettore sarà facile dedurre che il mostro ha calato la sua ascia sul povero malcapitato, che probabilmente a questo punto è riverso a terra, decapitato. Eppure il disegnatore

non ha avuto bisogno di mostrare quest'azione attimo per attimo. Come ha fatto? Grazie alla *closure*!

CATEGORIA 4

Un quarto tipo di transizione, che possiamo chiamare **"da aspetto ad aspetto"**, serve a far vagare l'occhio su differenti aspetti di un luogo, un'idea o un sentimento. Queste transizioni vengono spesso utilizzate per stabilire uno stato d'animo o il senso di un luogo: in queste tranquille combinazioni contemplative il tempo sembra congelato. Piuttosto che fare da ponte tra due momenti separati, il lettore qui deve

ricreare un singolo momento utilizzando frammenti sparsi. In questo quinto tipo, per definizione non succede nulla. Immaginatoci per esempio una sequenza che mostri in una vignetta dopo l'altra una serie di dettagli di un'unica stanza di notte: una vignetta inquadra, oltre il vetro della finestra, la luna in un cielo nuvoloso; quella successiva una sveglia che indica le tre di notte; quella ancora successiva, una

testa abbandonata mollemente sul cuscino; in un'altra ancora, un disco che gira a vuoto su un giradischi. Il lettore trarrà da questa sequenza un senso di sospensione e capirà, senza bisogno di vedere alcuna azione o leggere alcuna parola, che il protagonista di questa sequenza si è addormentato profondamente in una notte nuvolosa ascoltando musica.

PER IL GIUSTO VERSO

Proprio come le immagini e gli intervalli tra esse creano l'illusione del tempo attraverso la *closure*, così le **parole** introducono il tempo rappresentando solo ciò che esiste al suo interno: **il suono**. Anche per questo è particolarmente importante capire come si leggono - e quindi anche come si scrivono - i testi nei fumetti. Nel fumetto, proprio come siamo abituati, i testi si leggono da sinistra a destra e dall'alto in basso, pagina dopo pagina. Ciò che distingue il testo di un fumetto da quello di un racconto, però, è che nel fumetto il testo può avere anche una connotazione spaziale, ovvero che può essere disposto ad altezze differenti all'interno di una vignetta. La posizione del testo nella vignetta influenza il suo posto nell'ordine di lettura delle battute.

Per capire meglio di cosa stiamo parlando, guardiamo a queste due vignette.



Presentano entrambe la stessa immagine, ma nella prima i testi sono posizionati correttamente, nell'ordine di lettura giusto, nella seconda no! Diventa quindi chiaro con questo esempio che nel fumetto i testi devono essere scritti da sinistra a destra e dall'alto in basso: invertire spazialmente la posizione di due battute ostacolerebbe la piena comprensione del loro significato.

E ORA TOCCA A TE!

Vuoi continuare a scoprire i segreti e le tecniche per diventare fumettista e partecipare al concorso educativo finale Welcome to Bauxity?

Iscriviti alle prossime Masterclass su www.alucomics.it/masterclass e libera la tua creatività!