

FARE STORIA CON I COMICS

Seminario d'aggiornamento
per l'insegnamento della storia

ISREC Piacenza
2015-2016



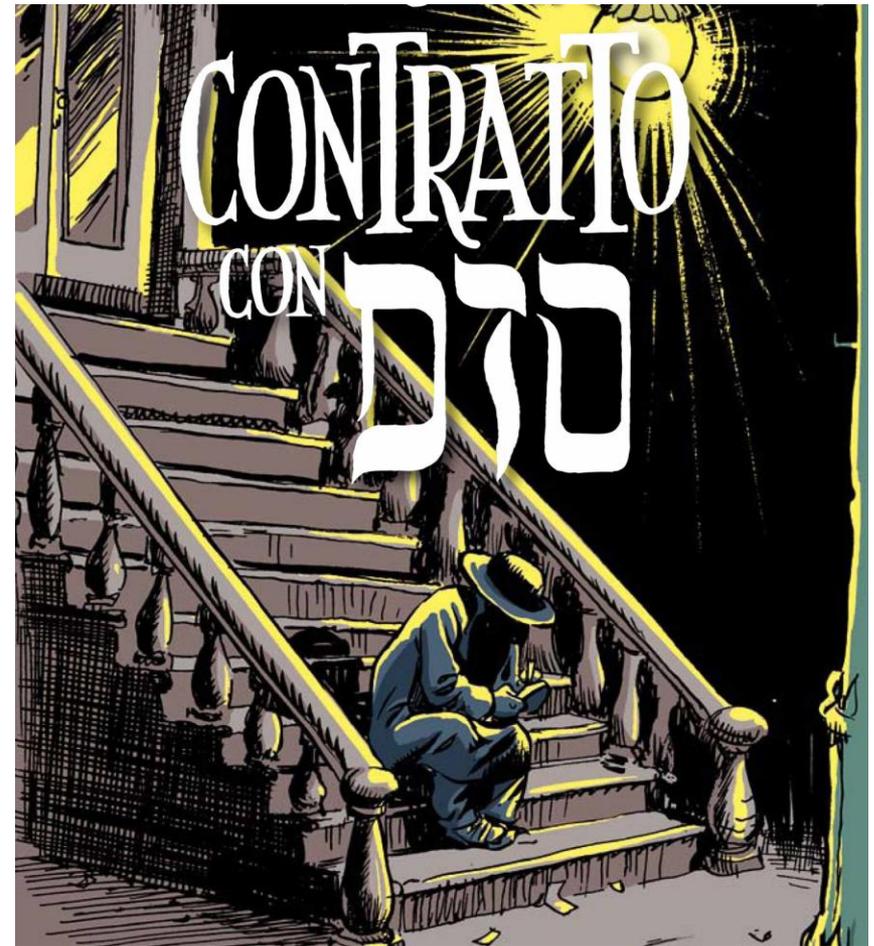
COME UN ROMANZO

La Graphic Novel

**nuova dimensione
narrativa del fumetto**

PAOLA GOZZI - NOEMI PERROTTA

15 FEBBRAIO 2016



Indice

- Il fumetto, macrogenere del graphic novel
 - Archeologia del fumetto
 - Genesi del fumetto
 - Una macchina linguistica complessa
 - La grammatica del fumetto: elementi essenziali
 - Il rapporto autore/lettore
- Dal fumetto al graphic novel
 - Genesi del GN
 - Caratteristiche del GN

Che cos'è un (una) *graphic novel*?

Graphic novel (“romanzo grafico” o “romanzo a fumetti”) = storie a fumetti che hanno il respiro del grande racconto, dell'opera narrativamente compiuta.

**N.B. Non tutti i fumetti
sono *graphic novel*,
ma tutti i *graphic novel*
sono libri a fumetti**

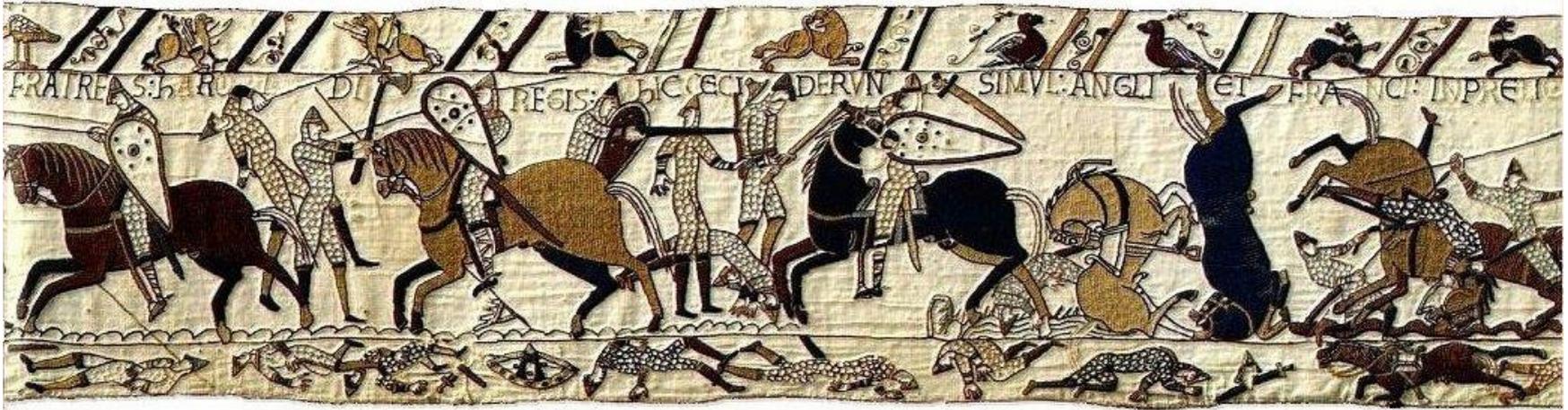
Il macro genere: il fumetto

Archeologia del fumetto

Arazzo di Bayeux

(sec. XI)

Gli avvenimenti chiave della conquista normanna dell'Inghilterra (1066) ricamati su un tessuto lungo circa 70 metri

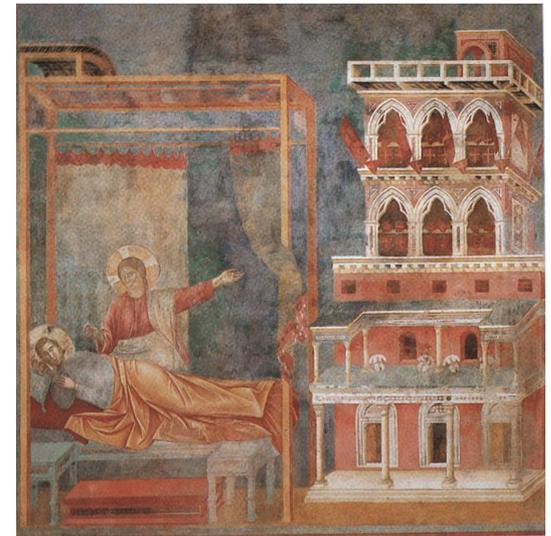
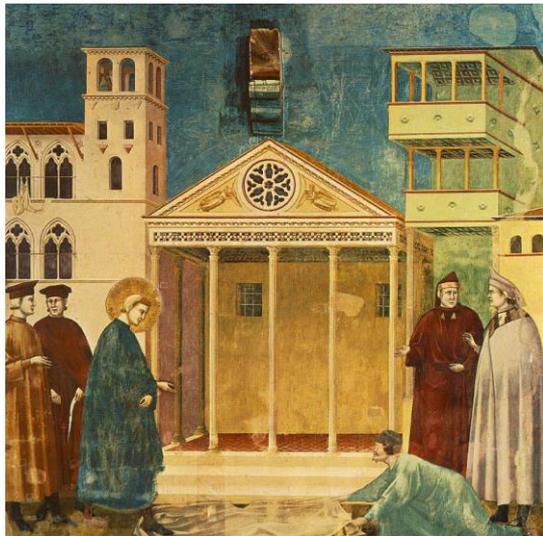


Affreschi medievali

Giotto

Storie di s. Francesco – Assisi (1290-1295 circa)

La vita del santo raccontata per immagini: 3 dei primi 7 episodi



Vetrata figurative

Duomo di Milano

Particolare della vetrata del Nuovo Testamento (sec. XV)



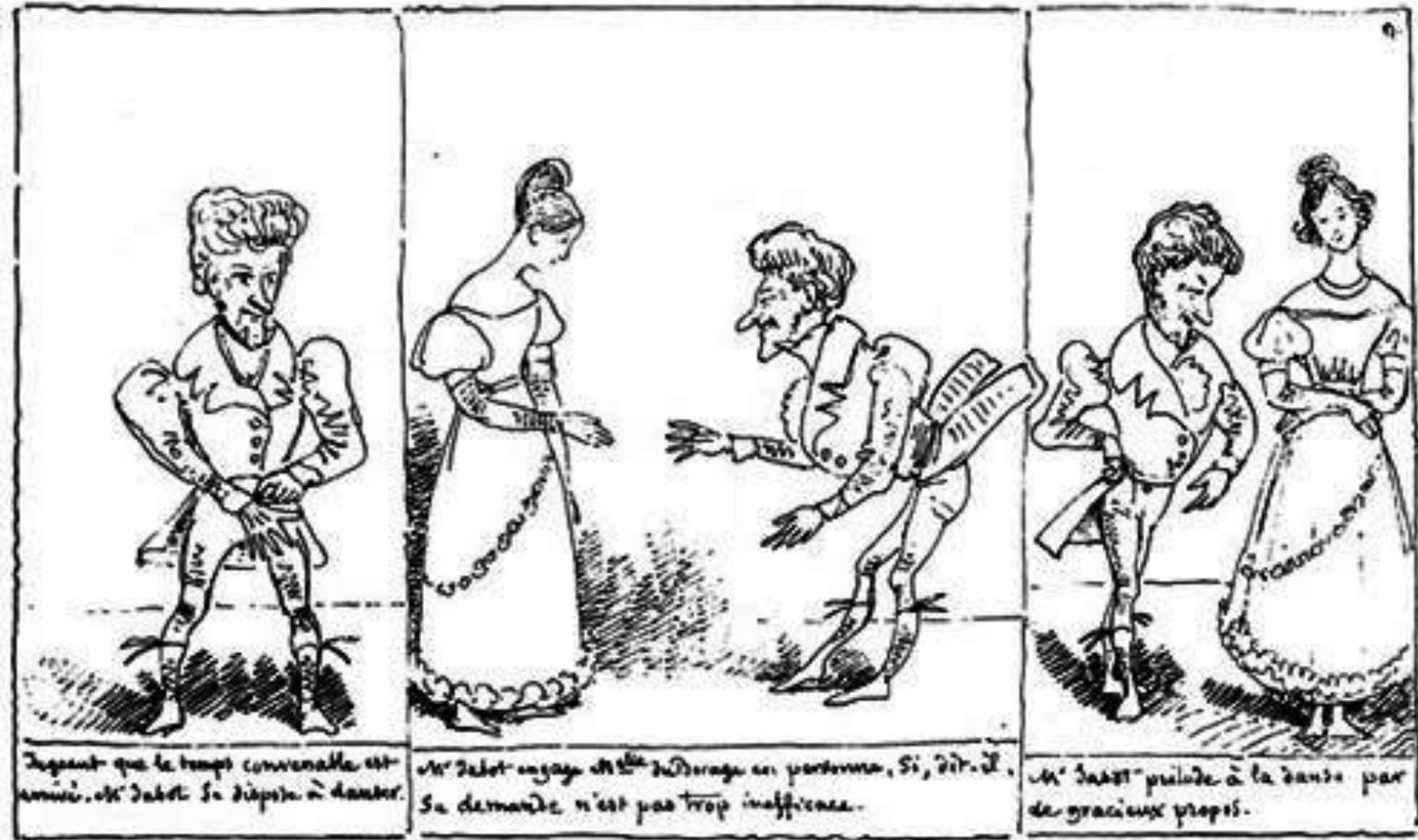
Genesi del fumetto

Quando e dove nasce il fumetto?

Ginevra, 1827 - **Rodolphe Töpffer** (illustratore e pittore) inizia a scrivere una serie di brevi storie illustrate destinate ai suoi allievi

1833 - spinto da studenti e amici (fra cui Goethe), Töpffer pubblica la prima delle sue storie: ***Histoire de monsieur Jabot***

Histoire de monsieur Jabot, 1833



Töppfer, primo teorico del fumetto

«Questo piccolo **libro** è **di natura mista**. È composto da una serie di disegni accompagnati da una o due righe di testo. **I disegni senza testo avrebbero un significato oscuro. I testi senza disegno non avrebbero alcun significato**».

Töppfer si dimostra **consapevole** della **natura nuova** del suo **mezzo espressivo**.



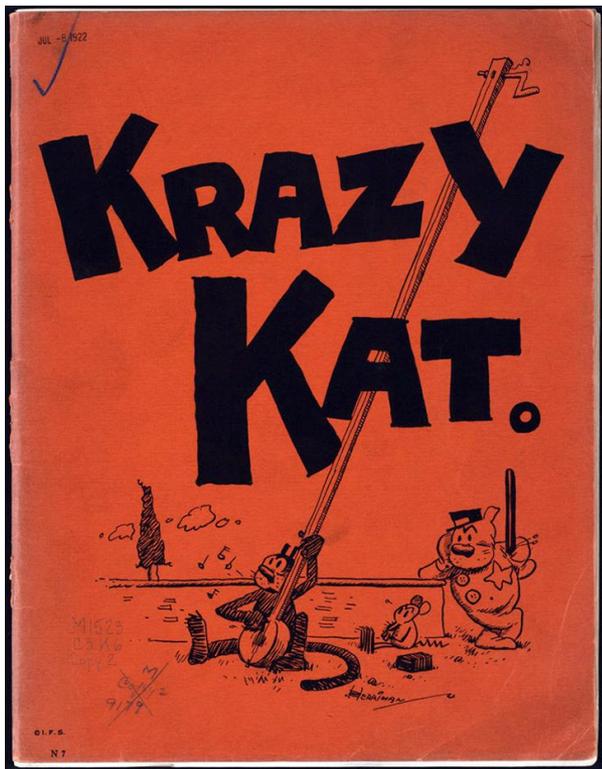
Il fumetto negli USA

Il fumetto moderno **arriva negli USA insieme agli emigranti europei** e qui diventa un **fenomeno di massa**.

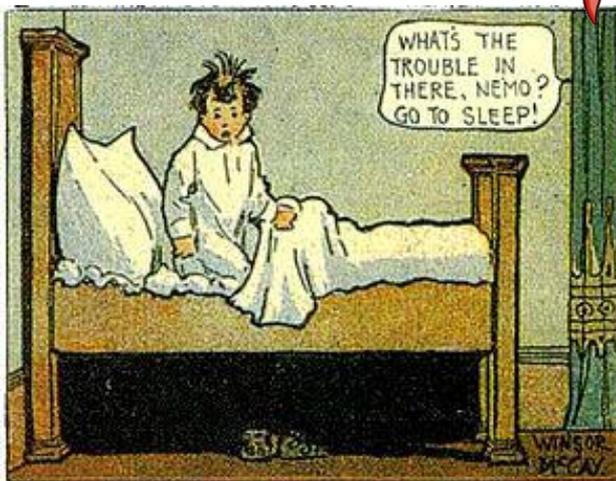
Compare per la prima volta come striscia sui quotidiani (**comic strip**)
→ forma di **lettura popolare**

- 1895: ***The Yellow Kid*** di R.F. Outcault (primo balloon: 1896) → il fumetto diventa una delle più potenti attrattive per i lettori dei giornali quotidiani
- La diffusione del fumetto sui quotidiani prosegue con:
 - ***Little Nemo*** (dal 1905)
 - ***Krazy Kat*** (dal 1913)
 - ***Mickey Mouse*** (dal 1930, già popolare nel cinema dal 1928)
- 1938: ***Superman*** inaugura il pantheon dei supereroi americani → nasce il **comic book**

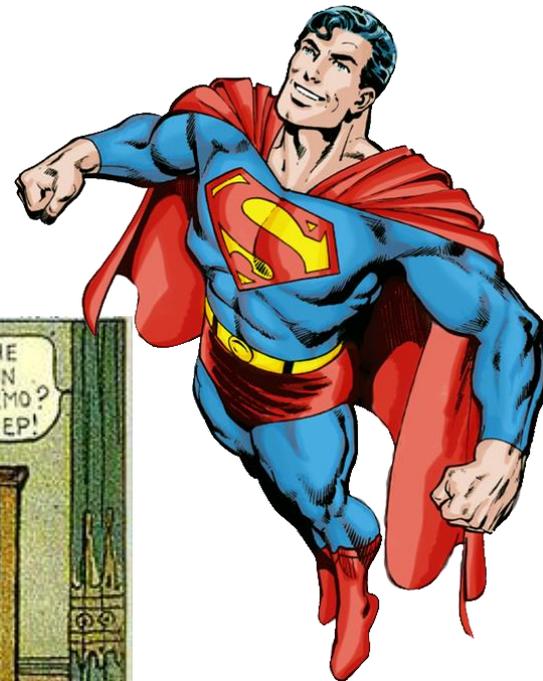
1913



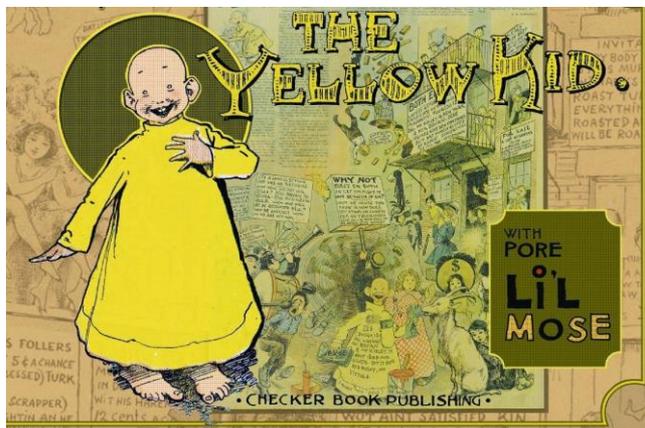
1905



1939



1930



1895-96

Il fumetto, una macchina linguistica complessa

Ma che cos'è un fumetto?

“Arte sequenziale” (*Will Eisner*)



“Immagini e altre figure giustapposte in una **deliberata sequenza**, con lo scopo di comunicare informazioni e/o produrre una reazione estetica nel lettore” (*Scott Mc Cloud*)



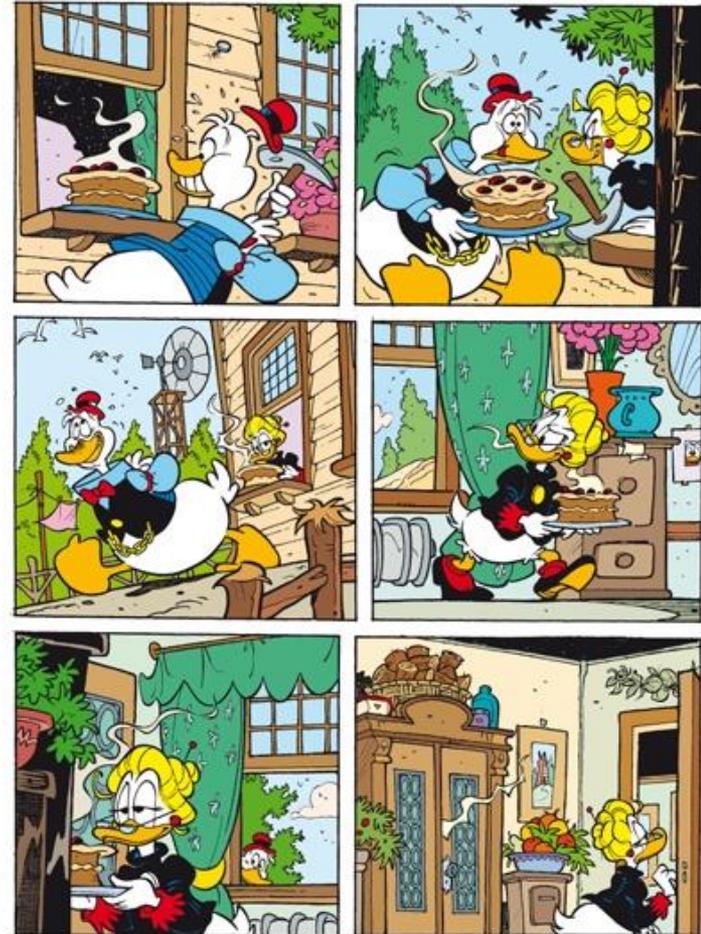
Tre parole chiave

- Immagini
- Parole
- Sequenza



Talvolta, immagini senza parole...

E' possibile raccontare una storia **solo attraverso le immagini** (cfr. pantomima)



...ma il fumetto è una macchina linguistica complessa

Il **fumetto** è un **racconto per parole e immagini**
con un suo **specifico linguaggio**

E' un testo polisemico e complesso,

spazio di convergenza

di più linguaggi

(letteratura, cinema, arti figurative, teatro)

Per un'analisi del fumetto: un approccio semiologico

Il **FUMETTO** come **LINGUAGGIO**, come **SISTEMA DI
SEGNI**



- **SCRITTURA** del fumetto = **pluralità dei codici - iconici, verbale- e loro interazione** → meccanismo attraverso cui si genera il senso di un racconto per immagini
- **LETTURA** = **analisi e decodifica** dei **codici**

Per un'analisi del fumetto: la significazione dei codici

Il **FUMETTO** come **TESTO**



SIGNIFICATO (temi e contenuti della narrazione)



SIGNIFICANTE (insieme dei mezzi espressivi -codici- utilizzati per esprimere tali contenuti)

INTERPRETAZIONE = significazione dei codici → rapporto tra
significante e significato (**senso prodotto dalla “scrittura” del
fumetto**)

Il vocabolario del fumetto: l'ABC

- **Balloon** (o nuvoletta): riquadro contenente il testo dei dialoghi, dei pensieri e della narrazione fuoricampo della vicenda a cui fa riferimento il fumetto; ha un'appendice, detta anche "coda", "lama" o "pipetta", che serve a indicare la provenienza della voce o del pensiero
- **Closure** (o Canaletto, o Spazio Bianco tra una vignetta e l'altra)
- **Didascalia**: riquadro contenente testo, una sorta di voce fuori campo che fornisce elementi necessari a collegare le varie parti della storia
- **Elementi iconici** (metafore visualizzate, grafemi di movimento)
- **Lettering**: stile con cui vengono scritti i caratteri del testo (trattamento visivo delle parole)
- **Splash page**: pagina/e di apertura di un fumetto o, più generalmente, "a tutta pagina", priva di riquadri o suddivisioni
- **Storytelling**: successione e svolgimento spazio-temporale degli eventi tavola per tavola
- **Striscia** (dall'inglese *comic strip*): forma di fumetto con poche vignette che coprono l'arco di una singola scena
- **Tavola**: coincide con la pagina ed è suddivisa in vignette secondo la strategia narrativa dell'autore
- **Vignetta** (o quadro): riquadro contenente una singola scena della striscia o della tavola

L'universo in una vignetta

Selezione e sintesi (condensazione)

- **Tempo**
- **Ritmo**
- **Spazio**
- **Suono**
- **Movimento**
- **Emozione**



Un' idea molto semplice...

Spazio = Tempo



La **giustapposizione**
nello spazio
di **immagini statiche**
rappresenta
l'idea del **tempo** e
della **durata**



4



5

Leggere in sequenza/giustapposizione

La funzione di **COMPLETAMENTO (CLOSURE)** per inferenza:

...all'interno della vignetta:

- una parte per il tutto
- un suono per un'azione
- un'icona per un'emozione

...all'esterno della vignetta (spazio bianco):

- scarti spazio-temporali
 - da momento a momento
 - da azione ad azione
 - da soggetto a soggetto
 - da scena a scena

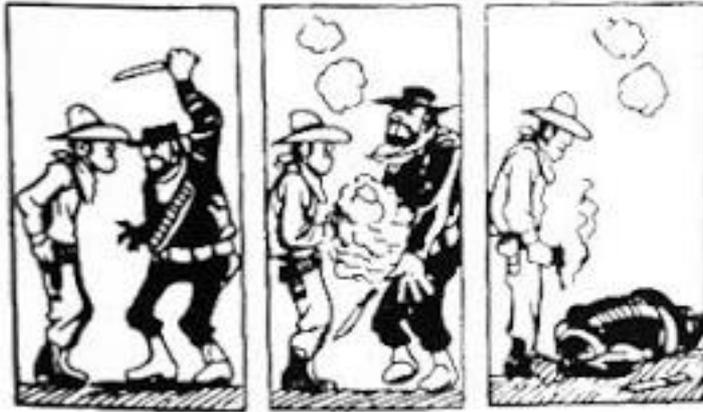


Tempo: durata e ritmo

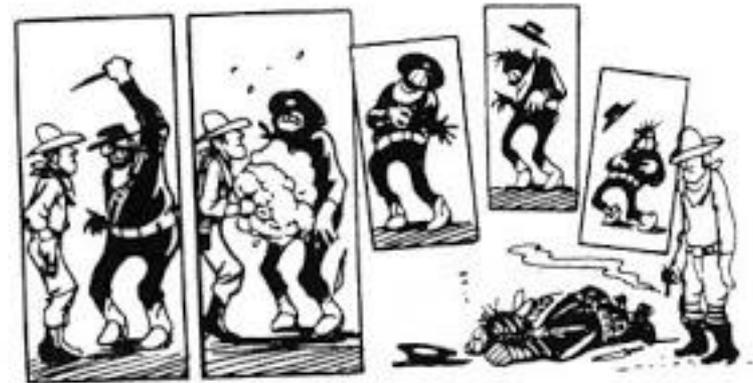
Importanza del **numero**, della **forma** e della **dimensione** delle **vignette**

Tempo: durata e ritmo - esempi

Azione con un **tempo semplice e consequenziale**: 1,2 e 3!



Azione con un **tempo semplice, dilatato nella parte finale** per aumentare il senso drammatico: 1, 2 e.....3!



Tempo: durata e ritmo - esempi

La **lunghezza della vignetta** dà l'idea del lungo squillo



Un susseguirsi di **riquadri stretti e lunghi** e una serie di **primi piani** definiscono un **ritmo incalzante**, corrispondente all'incalzare del senso di ansia del personaggio



La grammatica del fumetto: alcuni elementi

La cornice

- Della **tavola (pagina) nel suo insieme**, che comprende un certo numero di vignette
- Della **vignetta** stessa, al cui interno si svolge un segmento della narrazione

Osservazioni

1. La **vignetta** funziona come un **palcoscenico** e **controlla il punto di vista del lettore**: il suo contorno diventa il perimetro della visione e stabilisce la prospettiva
2. Al cinema lo spettatore vede (legge) un'inquadratura alla volta, cosa che non succede con il fumetto → **tendenza dell'occhio del lettore a divagare**

Inquadratura

E' la **determinazione del campo visivo** definito dalla cornice della vignetta.

Tipologia (dipendente dal punto di vista):

- **Oggettiva**
- **Soggettiva**
- **Semisoggettiva**

Inquadratura oggettiva



Punto di vista esterno, senza mediazioni di sguardo

Inquadratura soggettiva



Prima viene inquadrato il personaggio che guarda e poi ciò che lui vede: la soggettiva è questa seconda inquadratura. E' il pdv del personaggio. Favorisce l'immedesimazione del lettore.

Inquadratura semisoggettiva



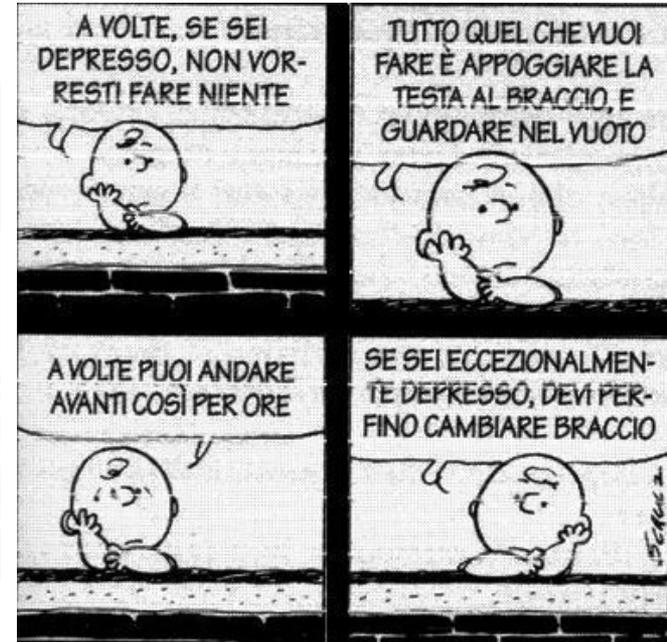
Punto di vista di uno o più personaggi inquadrato/i di spalle

Angolazione

Indica l'**inclinazione**, la **prospettiva** dalla quale è disegnata la vignetta:

- **l'angolazione "normale"** (frontale) rafforza il senso di realtà
- **le angolazioni anomale** (lungo gli assi verticali, lungo gli assi orizzontali, oblique) sono fortemente connotative

Esempi di angolazione



Piani (proporzione con cui è inquadrato un personaggio)

FI = FIGURA INTERA

Il personaggio si vede per intero

PA = PIANO AMERICANO

Dalle ginocchia in su

PM = PIANO MEDIO

Dalla vita in su

PP = PRIMO PIANO

Dalle spalle in su

PPP = PRIMISSIMO PIANO

Si vede solo il volto

PART = PARTICOLARE

Si vede solo un particolare del corpo



Dettaglio

E' un **l'inquadratura di un oggetto o di parte di un oggetto**. Concentra l'attenzione su un elemento importante nello sviluppo della vicenda.



Campi (proporzione con cui è inquadrato lo spazio)

CM = campo medio



Spazio esterno: i personaggi sono ben visibili e inseriti in un ambiente del quale si riconoscono le caratteristiche

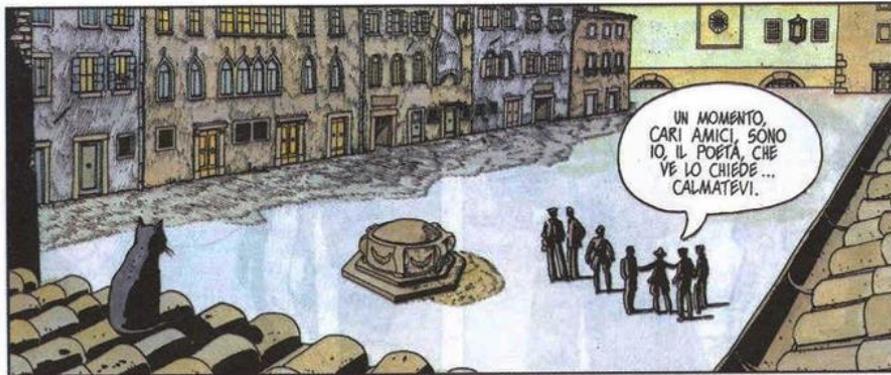
CT = campo totale



Spazio interno: i personaggi sono inseriti in un luogo connotato; ciò che conta è il rapporto personaggi/ambiente

Campi (proporzione con cui è inquadrato lo spazio)

CLL = Campo lungo



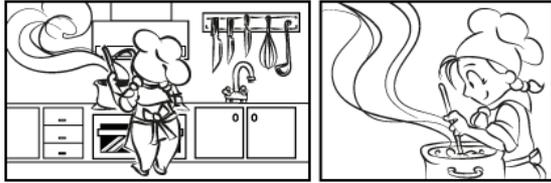
Inquadratura di un luogo esterno in cui le figure sono distinguibili

CL = campo lunghissimo



Paesaggio molto ampio, in cui le figure non sono distinguibili. Mostra il luogo in cui si svolge la scena.

Indicatori temporali: il contorno della vignetta



Contorno continuo e lineare: tempo presente

Forma ondulata: tempo passato (o un pensiero, o un sogno)

Linea spezzettata: tempo futuro

Linea frastagliata: azione emotivamente esplosiva

Vignetta divisa in due parti con una diagonale: rende la contemporaneità di due azioni

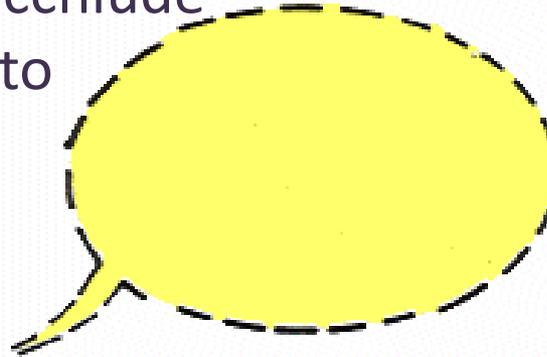
Assenza di bordi: spesso crea l'idea di uno spazio illimitato

Il balloon

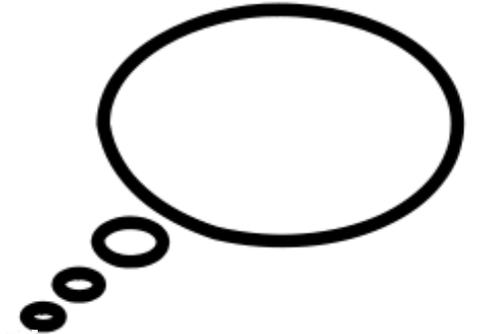
Il **contorno lineare** racchiude la battuta di uno dei personaggi

Il contorno lineare con **coda a bollicine** racchiude il pensiero di un personaggio

Il **contorno tratteggiato** racchiude un discorso sussurrato



Il **contorno frastagliato** racchiude un discorso pronunciato ad altissima voce o proveniente da radio, TV, altoparlanti, telefoni...



Caratteri (font)

Anche i caratteri (trattamento visivo delle parole) disegnati a mano o creati tipograficamente **hanno un loro linguaggio** → alcuni esempi:

- se sono in neretto e più grandi, si sta gridando
- se sono tremolanti, si ha paura, oppure freddo
- se sono più piccoli si sta parlando sottovoce

Funzionano come estensione delle immagini

Un esempio

Per tutto
il giorno
le acque
del diluvio
furono
sul Bronx,
senza pietà.

Le fogne strariparono
e i marciapiedi
ne furono ricoperti.

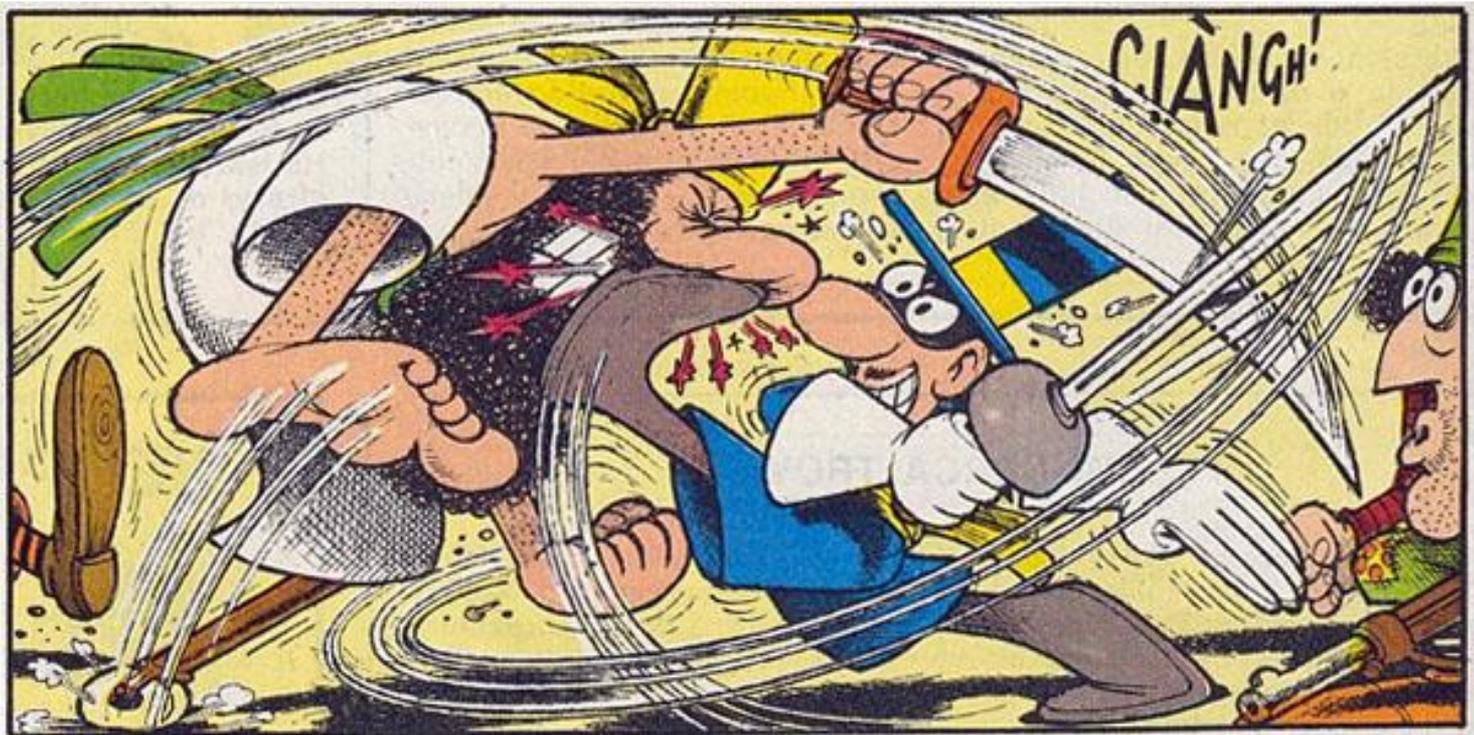


I **caratteri**, come nuvole, gocciolano letteralmente acqua sul protagonista.

Insieme alla **tavola essenziale**, quasi scarna, trasmettono immediatamente al lettore la **cifra emotiva del racconto**.

Grafemi e linee cinetiche

Sono linee ed altri segni che **rappresentano i movimenti** di personaggi e oggetti



Metafore visualizzate

Immagini simboliche (es. dello stato d'animo dei personaggi): sostituiscono un concetto astratto per renderlo visibile e facilmente comprensibile.

Idea!



Soldi!

Fiiuuu!



Ahi!

Non capisco...



Onomatopoeie

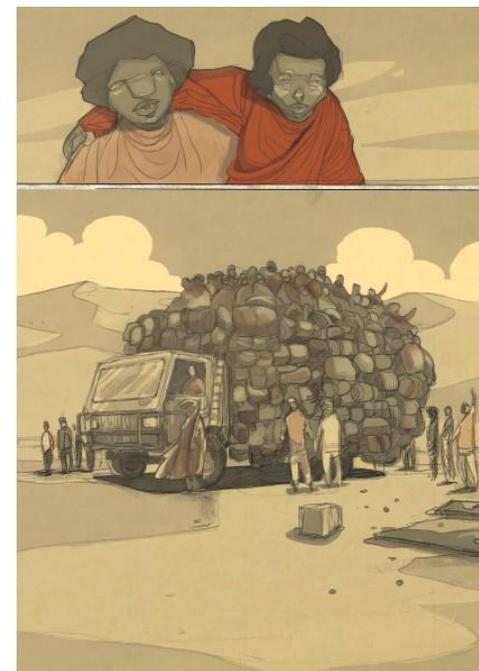
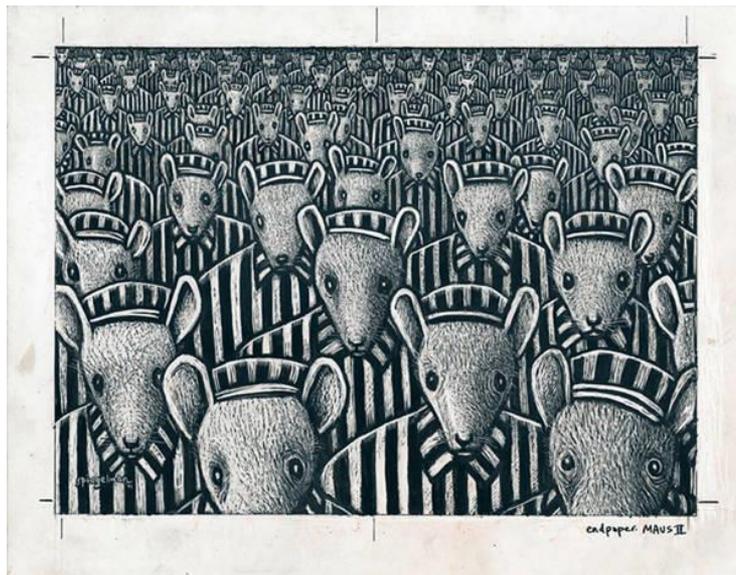


Parole che imitano un **rumore** (anche attraverso la **forma dei font**)

Cromatismo

- **Bianco e nero** (in tutte le sfumature):
 - i **neri** delineano le parti in ombra, ma definiscono anche particolari situazioni di tensione o di pathos
 - i **bianchi** aumentano nella pagina per suggerire (ad es.) un momento disteso o un'attesa da parte del personaggio
- **Colore**: straordinaria **carica simbolica** e capacità di suscitare sensazioni e associazioni di idee:
 - i **colori caldi** (tonalità del rosso, del giallo e del marrone) si addicono a vicende incentrate su passioni, sentimenti, memoria del passato
 - i **colori freddi** (toni del blu, del nero e del grigio) sono più usati per narrare storie tristi, inquietanti o drammatiche

Esempi di cromatismo



Tratto del disegno: stili grafici

Alcuni stili:

- realistico
- americano
- manga
- caricaturale
- comico
- cartoon
- funny animals

<http://guidafumetto.jimdo.com/il-disegno/gli-stili-grafici/>

Autore \leftrightarrow Lettore

Dall'autore al lettore

Esperienza condivisa (tacito accordo fra autore e lettore = patto narrativo) → **condizione di comprensibilità:**

- **contesto socio-culturale** di riferimento (es. stereotipi sociali, cultura mediatica ecc.)
- **riconoscimento dei codici** (competenze di lettura)
- **riconoscimento** della **pluralità delle letture** e dei livelli di significato (es. le parodie di Topolino)

Il ruolo attivo del lettore

La lettura di un fumetto richiede la **comprensione cooperativa del lettore**, che compie una serie di **operazioni cognitive**:

- **Riconoscimento**: capacità di collegamento fra rappresentazioni e realtà, fra forme e significato
- **Interrelazione**: capacità di mettere ogni elemento delle vignette e della pagina in relazione agli altri
- **Completamento**:
 - riconoscimento dei personaggi, degli oggetti, dei significati, delle situazioni delle quali sono mostrati solo alcuni aspetti
 - closure (completamento per inferenza, in base all'esperienza)
- **Identificazione**: coinvolgimento empatico

... E il ruolo dell'autore

Il fumettista

- come **alchimista di linguaggi**
- come **regista e scenografo**

capace di

- **osservare**
- **interpretare**
- **comunicare**

Dal fumetto al Graphic Novel

Ma se i fumetti non affrontano temi di maggior importanza,
...

Graphic novel



grafico

romanzo

iconico

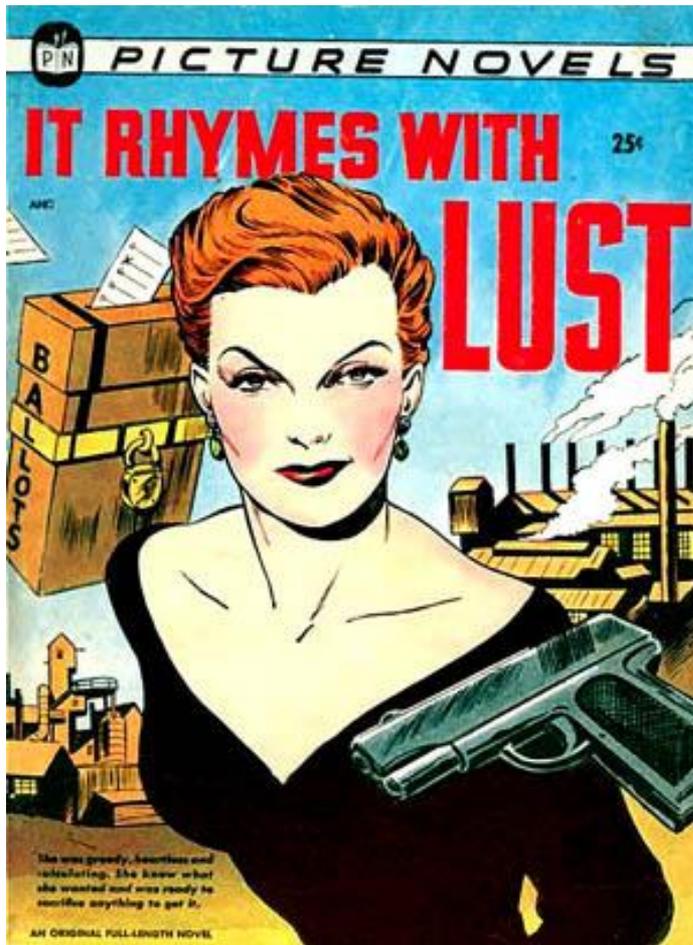
a immagine fissa

=

*narrazione (lunga e complessa)
per immagini fisse*



Genesi del genere: verso la GN



Precursore della *graphic novel* fu *It Rhymes with Lust* (1950), scritto da Arnold Drake e Leslie Waller, disegnato da Matt Bsaker → opera innovativa, influenzata dal cinema noir e dalla pulp fiction, uscita in un unico volume, pensata come un romanzo e definita all'epoca *picture novel* (“romanzo per immagini”).

Il primo GN

- La paternità della **definizione del genere** è attribuita al fumettista **Will Eisner** (1917-2005), in riferimento al suo ***Contratto con Dio*** (1978)
- Prima di Eisner il fumetto, specie quello americano, era legato a stereotipi, a personaggi e storie di scarso spessore o alle figure dei supereroi
- Per la prima volta nel fumetto vengono trattati **temi propri della grande letteratura**: la religione, la società, la politica, la vita quotidiana, l'interiorità delle persone

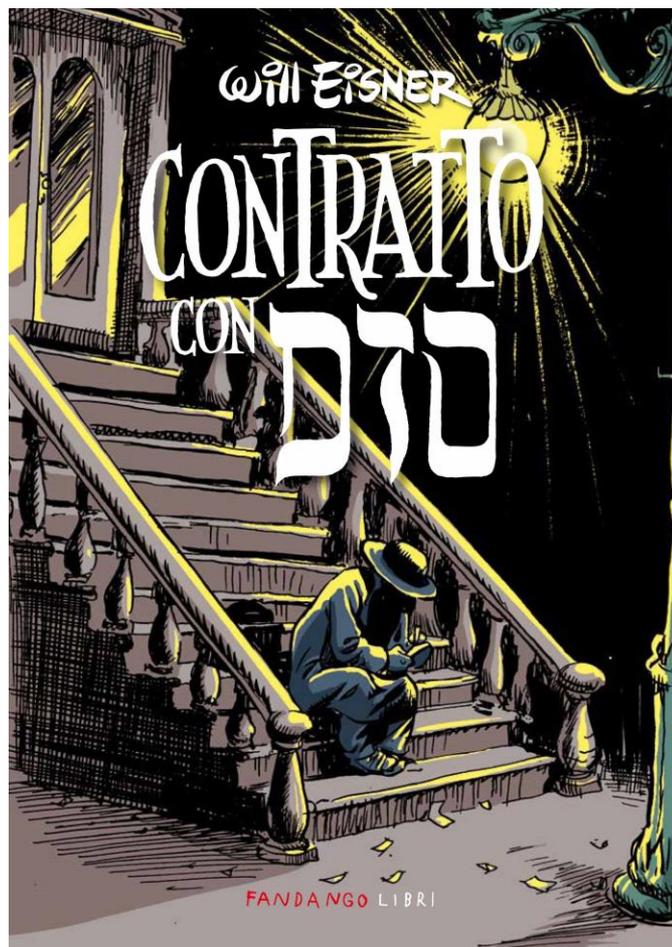
Contratto con Dio (1978)

E' la storia di Frimme Hersh, ebreo di New York, devoto e benvoluto per la sua generosità.

Da giovane Hersh ha stipulato un singolare "contratto con Dio", impegnandosi a essere sempre buono in cambio della benevolenza della divinità.

Un giorno, la sua giovane figlia adottiva muore all'improvviso per malattia; l'uomo, stravolto dal dolore, scioglie il contratto scagliando fuori dalla finestra la tavoletta di pietra su cui, anni prima, aveva inciso i termini dell'accordo.

Da quel momento, la vita di Frimme Hersh prende un'altra direzione...



Un manifesto del GN

Contratto con Dio voleva essere il **manifesto di una nuova forma d'espressione letteraria**, un “romanzo grafico” che

- è un **libro diretto al mercato librario**
- è un'**opera compiuta**, caratterizzata da un'unità narrativa (con un inizio, uno sviluppo, una fine)
- si rivolge a un **pubblico adulto**, con una storia drammatica, senza compromessi e censure

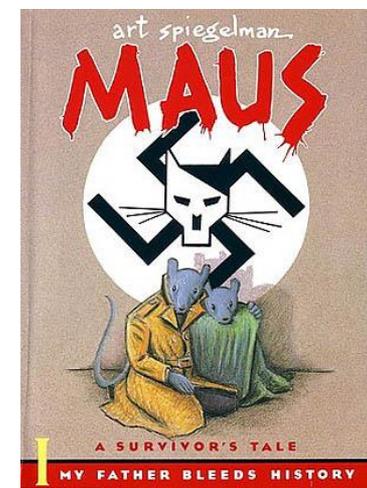
Dal fumetto al graphic novel

Il **graphic novel** apre l'orizzonte del fumetto verso un pubblico di lettori più ampio ed eterogeneo.

Caratteristiche:

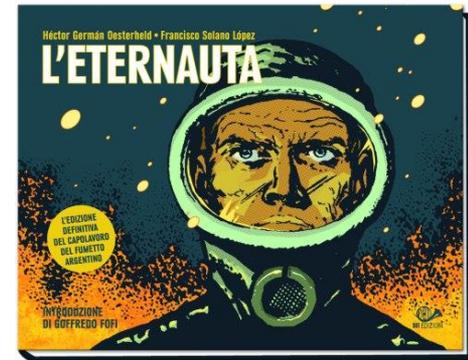
- il **distacco dalla serialità** che caratterizza i comics
- l'**assenza di vincoli** formali (maggiore libertà creativa) e di limiti di lunghezza
- una più attenta **caratterizzazione psicologica dei personaggi**
- una maggiore **complessità narrativa**
- una **storia autoconclusiva**
- un **formato simile a quello del libro**, con il quale la GN ha in comune anche un **tempo di fruizione libero**, variabile, reversibile

Graphic Novel



ha i **tratti dominanti del romanzo**:

- **narrazione di finzione**
(≠ saggio, articolo, biografia, diario,...)
- **lunga** (≠ racconto, novella,...)
- **autoconclusiva** (≠narrazione seriale)



varietà di personaggi e psicologie, intrecci, temi, ideologie...

≠

Fumetto popolare seriale

Un genere libero e contaminato

Il GN è un **genere libero e autonomo**, che presenta elementi propri di altre forme di espressione e comunicazione (letteratura, pittura, musica, cinema, televisione) → **ibridismo, citazionismo** → **POSTMODERNITA'**

Sottogeneri:

- *graphic novel* sperimentali
- narrazioni storiche (Spiegelman, Eisner)
- narrazioni (auto)biografiche (le GN di Gipi, *Persepolis* di Marjane Satrapi)
- narrazioni di genere fantasy, fantastico o surreale (*Avventure sull'isola deserta* di Sieńczyk, *Psiconauti* di Vazquez)
- realtà parallele (*V per vendetta* di Moore e Lloyd)
- narrazioni giornalistiche (graphic journalism) e cronache dall'attualità (le GN di Joe Sacco e di Guy Delisle)
- attualizzazioni di supereroi dei fumetti, i cui personaggi vengono riletti con maggiore spessore psicologico e interiore (il *Ritorno del cavaliere oscuro* di Miller, sul personaggio di Batman)
- riletture e adattamenti di testi letterari