

Il fumetto nella “terza fase”

[D dorif.it/reperes/alberto-sebastiani-il-fumetto-nella-terza-fase/](https://dorif.it/reperes/alberto-sebastiani-il-fumetto-nella-terza-fase/)

Alberto SEBASTIANI

Alberto Sebastiani

Università di Bologna

alberto.sebastiani@unibo.it

Nell'incontro *Oralità / scrittura / digitale* organizzato dalla Fondazione Gramsci si è affrontata la trasformazione dei processi comunicativi ponendo questioni che riguardano anche la corporeità e le conseguenze sul corpo umano di quella che in Italia Raffaele Simone, sulla scorta degli studi seminali di McLuhan, ha definito nel 2000 la “terza fase”. Mi è stato chiesto, in questo orizzonte, di affrontare l'ambito del fumetto. Posso iniziare con un'osservazione linguistica, cioè che scritto e parlato sono i due poli della variazione diamesica della lingua, e che nella scrittura, in molti dei testi considerabili artistici (secondo la classificazione tipologica) avviene da sempre un tentativo di mimesi dell'oralità.

Molti fumetti testimoniano questo fenomeno, in particolare nei balloons (le nuvolette), in cui si può riscontrare una notevole mobilità nel continuum linguistico italiano, dal formale all'informale, fino al substandard più gergale, per caratterizzare le voci dei personaggi. Il fumetto è un testo sincretico, di immagini e parole, ed entrambe sono usate per raccontare e per esprimere le voci dei personaggi, tanto a livello verbale quanto a livello grafico nella raffigurazione della comunicazione non verbale. Va inoltre ricordata la funzione del *lettering* (ad es. il grassetto che marca le frasi enunciate), la forma dei balloon e, al loro interno, la costruzione sintattica, la punteggiatura espressiva e le interiezioni. Inoltre, è noto che nel fumetto si legge molto di più di quanto sia scritto in lingua e, se gli ambienti hanno suoni, onomatopoeie e ideofoni, hanno anche silenzi, così come le battute hanno pause nella distribuzione tra i balloon. Il fumetto ha quindi una prosodia, un ritmo, ancora una volta reso sia insieme dagli elementi grafici e verbali, tanto nella sequenza delle vignette quanto al loro interno nel movimento e nella disposizione delle battute dei personaggi. Se però il fumetto inteso tradizionalmente è un linguaggio sequenziale per raccontare storie che il nostro cervello legge inferendo quanto avviene nello spazio bianco che divide le vignette, negli ultimi decenni in particolare le tavole hanno acquisito sempre più movimento, liberandosi via via da griglie rigide.

Per limitarci all'Italia, ad es. con Crepax, Toppi e soprattutto con Gianni De Luca e le avventure del Commissario Spada o la Trilogia shakespeariana, le immagini hanno infranto la cornice della vignetta e gli ambienti sono diventati scenografie in cui

personaggi si muovono replicandosi nello spazio; si è moltiplicato l'uso di splashpages rendendole a volte esse stesse vignette in sequenza, come in *LMVDM – La mia vita disegnata male* di Gipi quando il protagonista nuota in mare; all'interno delle singole vignette, inoltre, se ne incontrano sempre più spesso altre di dimensioni minori che mettono in rilievo dettagli della principale, che sono così focalizzati rallentando il tempo del racconto per ragioni narrative o espressive, o entrambe. In questa maniera, si è passati sempre più spesso da una scrittura (grafico-verbale) di sequenze in successione temporale (anche prolettica o analettica) a un superamento della griglia tradizionale tale da rendere possibile una configurazione di immagini in simultaneità nella tavola, nella quale il lettore deve orientarsi e (ri)costruire la narrazione. È il caso, ad es., di molti degli ultimi lavori di Vanna Vinci, come *Parle-moi d'amour. Vite esemplari di grandi libertine*, in cui le poesie e le lettere di Baudelaire ad Apollonie Sabatier sono riprodotte in una doppia tavola come abbandonate aperte su un tavolo, mentre la donna vi si muove in mezzo e la voce narrante commenta la scena anacronisticamente con la Sabatier che si osserva da un altrove spazio-temporale. La lettura sequenziale, da destra a sinistra e dall'alto in basso, non può più avvenire con facilità, e il lettore deve orientarsi tra balloon e testi riprodotti nel disegno, decidere cosa leggere e in che successione, vivendo così una sensazione di smarrimento analoga ad Apollonie. Nell'atto della lettura del fumetto il corpo è così coinvolto fisicamente, intellettualmente ed emotivamente, dallo sfogliare le pagine al guardare e leggere (e ascoltare), muovendosi nella tavola per orientarsi.

L'avvento del digitale per il fumetto ha avuto, come è ovvio, conseguenze anche sulle questioni finora citate. Oltre a permettere una maggiore visibilità commerciale, la vendita di albi o volumi a fumetti online in formato pdf o epub ha comportato ad es. la possibilità di ingrandire o di "navigare" le tavole, quindi una nuova possibilità di fruizione oltre a quella tradizionale, ma ha permesso anche l'animazione, la sonorizzazione, la gameficazione, in altre parole ha permesso di muovere le immagini parzialmente e farle parlare (come già peraltro negli anni Settanta con la pionieristica trasmissione televisiva *Supergulp!*), e di aggiungere interattività, estendendo i confini del fumetto nell'ibridazione con altri linguaggi. Per fruire ed esperire il testo bisogna però usare un device, che per molti studiosi sono di fatto estensioni del nostro corpo, il che comporta anche una forma di intimità, un avvicinamento fisico ed emotivo al testo diverso da quello tradizionale, ma non per questo meno intenso. Inoltre, la possibilità, proprio grazie ai device e a specifici programmi, di disegnare e scrivere direttamente in digitale ha permesso sperimentazioni grafiche e cromatiche, e la smaterializzazione dell'immagine ha consentito l'inserimento di gif con esplicite funzioni narrative, ad es. l'ossessione di un ricordo o un frammento onirico, come in *The Bloody Footprint* di Lilli Carré sul "New York Times" online.

In questo caso si tratta di un'organizzazione diversa delle vignette, che restano in sequenza orizzontale, ma per continuare a leggere la vicenda non bisogna sfogliare pagina, ma "scrollare", scendere nella schermata fino alla fine della storia. È il meccanismo di lettura che caratterizza molte delle storie pubblicate online, ad es. su blog, come quelle di Zerocalcare per limitarci a un caso noto. Con il successo dei social, e in particolare di Instagram, i fumettisti hanno però elaborato un ulteriore modo di raccontare, sempre in verticale. Leo Ortolani, durante il contenimento (il lockdown), ha

scritto quotidianamente strisce poi confluite nel volume *Andrà tutto bene*. Nel libro ogni pagina ospita una vignetta, perché nella pubblicazione su Instagram e Facebook il lettore doveva scorrere, scendendo, sullo schermo del proprio device, per fare apparire una vignetta alla volta. La storia era in verticale, quindi senza alcuna anticipazione che può dare una comune tavola a fumetti, o un albo in cui le pagine sono integralmente visibili a colpo d'occhio; l'effetto sorpresa era quindi parte integrante della narrazione, e l'edizione cartacea non può rendere giustizia a questo effetto.

A fronte di tutto questo, il fumetto cartaceo continua a sperimentare come ha sempre fatto, anche in dialogo con il digitale, le sue caratteristiche e la sua estetica. Richard McGuire ha ad es., a partire dalla fine degli anni ottanta, elaborato narrativamente lo schermo del computer, e la possibilità di aprire finestre di lavoro al suo interno (e poi, arrivato internet, sul mondo... o anche su Marte, grazie alle immagini di Perseverance), con *Here*, un luogo osservato nel tempo, dall'origine del mondo al futuro fantascientifico, la cui storia si configura nella tavola attraverso vignette datate che si “aprono” nella tavola, non cronologicamente, che il lettore deve collegare tra loro per ricostruire le vicende narrate e gli eventi nel tempo.

Chris Ware con *Building Stories* e Alessandro Baronciani con *Come svanire completamente* hanno invece permesso al lettore di navigare in un prodotto cartaceo composito perché legni nell'atto della lettura le sue parti narrative autonome ma interconnesse e generi un elevato numero di storie possibili. In pratica, hanno sviluppato nella materialità l'ipertestualità, e la corporeità ha un ruolo fondamentale: non si tratta di sfogliare pagine o di scrollare schermate, ma di manipolare oggetti diversi per forma e contenuto, e scegliere come relazionare testi e testualità eterogenee nell'atto della lettura. Il risultato quindi, più che una sterile sfida tra cartaceo e digitale, è un continuo stimolo alla sperimentazione e all'innovazione. Nel fumetto, quindi, oralità, scrittura e digitale, nonché la corporeità, sono in un continuo e proficuo dialogo creativo che moltiplica le possibilità del medium.

Per citare questo articolo:

Alberto SEBASTIANI, «Il fumetto nella “terza fase”», *Repères DoRiF*, n. 25 – *Les processus de communication : oralité, écriture, digital*, DoRiF Università, Roma, ottobre 2021, <https://www.dorif.it/reperes/alberto-sebastiani-il-fumetto-nella-terza-fase/>

ISSN 2281-3020



Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate 3.0 Italia.