

# 3

## Parole visive e Grammatica del Fumetto



## Le parole entrano nel linguaggio visivo (balloon, didascalie, suoni)

Il linguaggio del fumetto comprende, tra i suoi strumenti, quello linguistico, cioè le parole scritte. La letteratura non è di per sé un linguaggio visivo, ma **le parole, nel fumetto, diventano visive**, diventano parte delle immagini sequenziali. Certo, conservano anche la loro funzione letteraria e linguistica ed è proprio per questo che quando un fumetto viene pubblicato in più paesi necessita di traduzione linguistica, dall'inglese all'italiano, dal francese al giapponese, dall'italiano all'americano, ecc..

Inoltre, nel mondo del fumetto, le parole compongono, a seconda dei casi, **prosa, poesia, dialoghi** e tutte le altre forme letterarie conosciute, con una differenza: accostandosi alle immagini assumono **sembianza di immagini**, cioè diventano visive; da questo presupposto nasce tutta la fenomenologia del **balloon** (in italiano conosciuto come "nuvoletta"), delle **didascalie** e delle **onomatopie** (bang, gulp, sblam, ecc..).

Osserviamo alcuni esempi di vari utilizzi delle parole.

### Berlin.

Jason Lutes

Questa porzione di tavola mostra i due protagonisti della vicenda mentre parlano nello scompartimento di un treno, in silenzio, senza altri passeggeri.

Quando l'uomo decide di fumare una sigaretta **si alza** per aprire il finestrino e far quindi circolare aria. Inutile dire che aprendo il finestrino si rompe il silenzio dello scompartimento e, insieme all'aria, entra il rumore del treno sulle rotaie, che in questo caso è rappresentato dall'onomatopea "ch ch ch ch".

Il rumore entra proprio **sull'onda del vento** e si distribuisce nello scompartimento opponendosi alla direzione del treno, facendo quindi capire che l'uomo è rivolto verso il fondo del treno.

Un altro particolare rilevante è **la linea ondulata che "sottolinea" l'onomatopea** e che indica la natura fisica del suono, che proviene dall'incedere ritmato del treno e richiama il tipo di rumore, ridondante, che tutti conosciamo viaggiando in treno.

Questo è un buon esempio di utilizzo delle "parole visive".



## Appunti per una storia di guerra.

Gipi

Questa tavola è stata presa in considerazione perché mostra **tre tipi diversi di utilizzo delle onomatopee.**

Nella metà superiore possiamo "leggere" dei rumori lontani, di automobili che viaggiano su una sopraelevata di cui non si vedono l'inizio e la fine. Sono rumori che rimangono in secondo piano rispetto alla vicenda dei protagonisti, che discutono tra loro attraverso balloon **ben definiti**. Ma i rumori lontani della strada danno il tono sonoro alla sequenza e ci raccontano che, mentre i ragazzi discutono in quel luogo, altre persone sono in movimento, entrano ed escono dalle vignette come comparse in un grande spazio aperto, che si contrappone alla seconda metà della tavola.



Questa seconda parte si apre con un primo piano di croissants, sovrastati da piccoli suoni ripetuti e **inquadrano già un contesto** chiuso, che probabilmente sarà un bar, dati i croissants. Proseguendo si capisce da dove vengono quei piccoli suoni, cioè dal fondo del locale, dove un cliente usa un videogioco che riempie l'atmosfera di quei **piccoli**, tipici, **suoni da videogioco** da bar. Questo è il tono sonoro della sequenza, ben diverso dal precedente, che componeva un'atmosfera di passaggio e che qui, di contro, riempie un interno in cui i protagonisti si soffermano.

**Il terzo tipo di suono** che l'autore compone si situa in basso a destra, a fine tavola ed è, questa volta, inserito in un balloon, poiché derivante da un oggetto e da un personaggio protagonisti della sequenza, quindi si merita, a pieno titolo, lo **stesso spazio delle parole** che dicono i protagonisti.

Diventa un suono oggettivo, non di atmosfera.



**Calvin e Hobbes.**  
Bill Watterson

Questa vignetta ci mostra uno straordinario esempio del potere esplosivo delle onomatopee che qui sottolineano il grido del protagonista che fugge, giocando, dalla mamma che lo insegue.

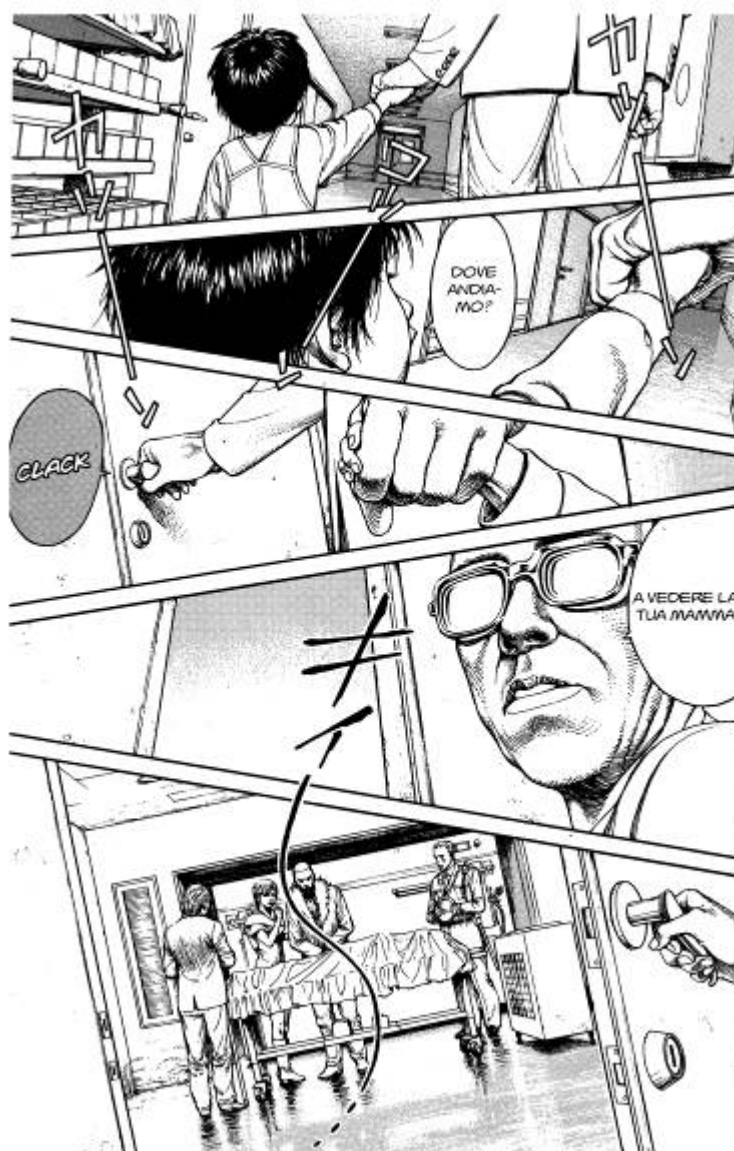
È importante notare che il suono “disegnato” vicino a lui, composto da piccole “e”, si propaga nello spazio **ingrandendosi** visivamente mano a mano che si allontana dal protagonista, suggerendo appunto la propagazione del suono che si diffonde nello spazio, occupandolo e rendendo il grido assordante del bimbo.

Inoltre questa onomatopea ha una seconda funzione: mostrare la strada percorsa dal protagonista durante la sua fuga dalla madre che lo segue proprio attraverso la **traiettoria tracciata dal suono**, dando l'effetto dell'inseguimento.

**Ultra Heaven.**  
Keiichi Koike

In questa tavola vediamo alcune onomatopee in lingua originale che, non tradotte ed adattate dal giapponese, mostrano una forte capacità di **rendere visive le parole**, al di là del significato preciso delle parole usate, che non possiamo conoscere senza saperne la lingua. Trattandosi di fumetto giapponese la lettura va svolta da destra verso sinistra.

Una caratteristica del linguaggio giapponese, ovvero quella di svilupparsi **in verticale**, permette diverse applicazioni nell'ambito del fumetto. È immediata, in questo caso, la sensazione, nelle prime tre vignette, che i suoni suggeriti dalle onomatopee, che possiamo solo presumere mimino il tap-tap dei passi dei



protagonisti, si prolunghino per tutto il tempo in cui i protagonisti camminano nel corridoio dell'ospedale in cui si svolge la vicenda e **ritmino con insistenza** la loro camminata. Questo grazie alla naturalezza con cui la grafia giapponese può essere "prolungata" con tendenza verticale andando a descrivere una successione di suoni che si propaga **nello spazio temporale della camminata**.

Di contro il secondo tipo di suono è unico nello spazio, in sospensione, **incastonato graficamente negli spazi** di apertura della porta verso l'interno della stanza e introduce, disperdendosi nel tempo, il dottore ed il bambino alla nuova atmosfera della stanza in cui stanno entrando.



**Alla deriva.**  
Matt Madden

Osserviamo la delicatezza e la compostezza con cui l'autore sa dare scacco matto alla nostra percezione e all'abitudine di leggere frasi su frasi all'interno di balloon orizzontali che qui, per la prima volta in tutta la vicenda del libro, diventano **obliqui**.

O meglio, **un** balloon diventa obliquo, e interrompe il dialogo dei due protagonisti con la sua irregolarità.

Quel "scusate" entra, nella vicenda, proprio a sproposito, ovvero portato dalla fretta che quel personaggio ha di parlare con il protagonista del libro (il ragazzo a sinistra con il pizzetto) e la conseguente incapacità di **beccare il momento giusto** per introdursi nel discorso che i due amici stavano facendo. Così lui entra nel discorso, chinandosi per prendere un bicchiere dal buffet fuori inquadratura, dicendo la propria battuta senza che faccia parte delle chiacchiere dei due; per questo il suo balloon appare storto, proprio per rendere l'**inadeguatezza** di quell'intervento.

Come abbiamo visto esistono molti modi in cui le parole entrano a far parte del linguaggio del fumetto, oltre a quelli canonici, di carattere letterario che possono essere quindi prosa, poesia, dialogo, ecc...

Queste **parole** sono **visive**.

Tutte queste valenze non esistono per le parole della letteratura, che si sviluppano attraverso schemi letterari, non visivi, e vanno quindi lette con l'attenzione che si può rivolgere alla lettura di un fumetto.

## Immagini, parole e non solo: Partiture Visive.

Abbiamo visto alcune applicazioni del linguaggio scritto ed ora parliamo delle vignette, le "unità" che compongono lo scorrere del tutto. Non sempre le vignette vengono considerate **parte fondante** di questo linguaggio e molte persone si limitano a considerare le immagini e le parole. Eppure **non è così**.

L'idea che il fumetto sia un linguaggio composto da immagini e parole è **sbagliata**.

O meglio, non è del tutto corretta. Questa idea è il frutto di un malinteso, poiché questo linguaggio può fare a meno, in alcuni casi, delle parole e in alcuni casi limite delle immagini; **il fondamento del fumetto è la sequenzialità**, non l'accostamento di immagini e parole, o almeno non solo.

### **Il balloon non è quindi il simbolo del fumetto.**

Per questo quando si pensa che il simbolo del fumetto sia il balloon, la "nuvoletta" che contiene le parole, si pensa una cosa inesatta, anche se **ormai convenzionale** e giustamente utilizzabile.

Basti pensare che anche in video è possibile inserire il balloon come elemento grafico che contenga parole, mentre non è possibile accostare immagini e farle sviluppare nello spazio, che diventa "tempo di lettura" solo se si percorrono nello spazio.

In alcuni film, come ad esempio il film americano tratto dal personaggio dei fumetti Hulk, si cerca, in alcune sequenze, di mimare il linguaggio del fumetto facendo comparire sullo schermo delle "vignette" attraverso le quali si sviluppano le scene, ma queste **vignette** appaiono mano a mano che il protagonista avanza sullo schermo; lo seguono cioè nel tempo in cui lui si sposta, apparendo una alla volta, cosa che nel fumetto non accade perché, come abbiamo già detto, **il fumetto si sviluppa nello spazio, non nel tempo**; l'unico tempo nel fumetto è il tempo di lettura personale.

Quale è quindi il nucleo del fumetto?

Il nucleo del fumetto è la **sequenzialità**, e la sua grammatica si caratterizza attraverso le variazioni di questa sequenzialità.

E' proprio su questa base che Will Eisner, nel cercare una definizione per questo linguaggio, propose l'espressione Arte Sequenziale, nel suo storico saggio "Fumetto e arte sequenziale".

Tutta la "partitura visiva" che compone le narrazioni per immagini si sviluppa a partire da griglie molto semplici e rigorose e l'efficacia o meno del montaggio delle vignette risiede massimamente nella capacità degli autori di **dosare le variazioni** e riuscire quindi a differenziare le diverse sequenze di una storia.

Capita, in alcuni casi, che alcuni fumetti si sviluppino attraverso vignette sempre diverse, per dimensioni e forma, che raramente si attengono ad una struttura sotterranea e ciò può portare a perdere la possibilità di sottolineare un momento piuttosto che un altro poiché **le possibili variazioni diventano poche**.

Le **partiture visive** sono le più disparate, dalle più semplici alle più complesse, a seconda del tipo di fumetto.

A partire dalle più conosciute, che si trovano massimamente in quel tipo di fumetto che viene definito popolare, che ha conosciuti esempi come Diabolik, Dylan Dog, Topolino, Tex, e altri, passando per le partiture complesse e spesso irregolari del fumetto giapponese (conosciuto con il termine "manga"), arrivando a partiture molto varie usate in tanto fumetto definito "d'autore" negli anni '70 e '80 e in tanto fumetto contemporaneo di varia natura, cui faremo ora qualche accenno.

**Questo aspetto del fumetto è tra i più importanti** per arrivare ad una comprensione più ampia del medium ed andare oltre l'abitudine alla percezione parzialmente letteraria, cinematografica, musicale e artistica in genere, per cui vediamo alcuni esempi, tratti da opere di vario tipo.



**Unknown/sconosciuto.**  
Rutu Modan.

Il primo esempio che leggiamo è questa **sequenza** che **descrive** la **telefonata** tra Kobi, protagonista del libro, e la sorella.

Osservando la tavola, oltre a leggere il dialogo a proposito del padre dei due ragazzi, si nota immediatamente la rigidità delle vignette che isolano totalmente la ragazza nel suo spazio e Kobi nel proprio, in cui vivono anche gli zii (visibili più lontani dal lettore).

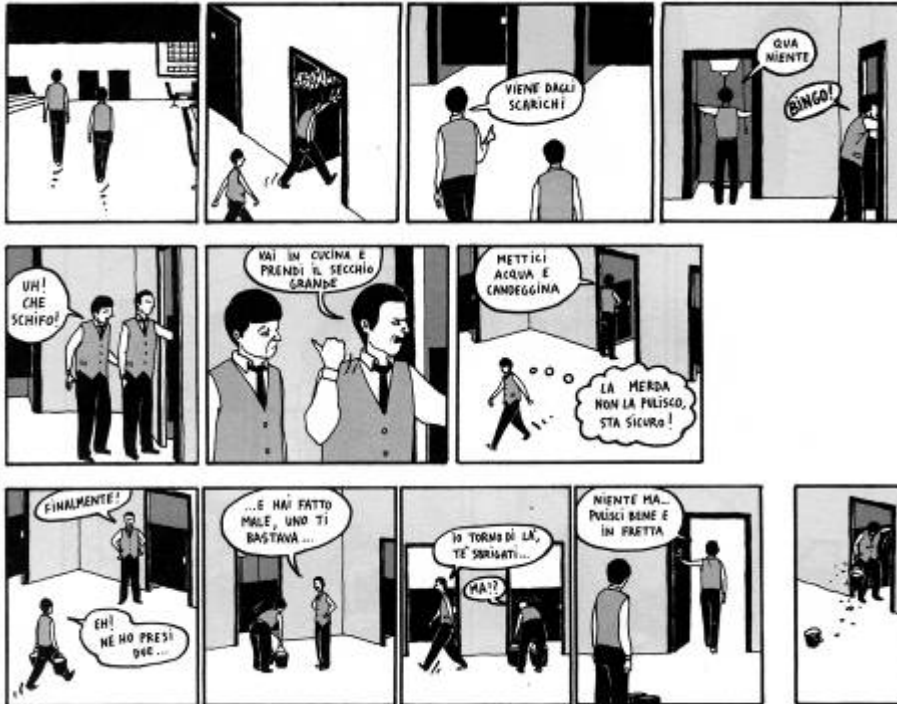
La **partitura visiva**, qui, sottolinea la freddezza del dialogo e la distanza (umana, oltre che fisica) tra i due protagonisti, costantemente divisi dall'irrimovibile spazio bianco tra le loro vignette che oggettivizza il concetto di collegamento telefonico e che non viene mai eliminato tutte

le volte in cui i due personaggi parlano, **per l'intera durata del libro.**

Se osserviamo, invece, lo spazio in cui parla Kobi, possiamo seguire la seconda vicenda della tavola: le azioni dei suoi zii che rimangono nello spazio di Kobi come

fossero nel luogo "geometrico" di un'altra colonna di vignette **senza però essere divisi da uno spazio bianco**.

Questo perché tra loro e Kobi non c'è distanza umana, vivono "nello stesso spazio" e interagiscono senza distacco. Da notare la parete della cucina, in lontananza, che disegna quasi una vignetta dentro cui parlano e mangiano gli zii fornendo anche a loro uno spazio preciso.



**Roberto.**  
Giacomo Monti

Osserviamo ora la tavola di un autore del gruppo Canicola che accosta spesso un grande numero di vignette di uguale grandezza a comporre una serialità **regolare** quasi monotona.

Questa regolarità è ciò che permette di sottolineare diversi momenti, pause e ritmi. In questa

sequenza vediamo il protagonista con un collega che individuano nel bagno la sorgente di uno sgradevole odore che si disperde nel locale in cui lavorano. Interessante è **la fine della seconda riga di vignette** che si conclude in un bianco che è tempo che scorre, pausa, in cui il protagonista recupera due secchi di acqua per le pulizie. Infatti **lo vediamo tornare**, all'inizio della terza riga di vignette, con i secchi pieni. Lo scorrere temporale dell'opera si interrompe e dilata in questa preparazione per poi riprendere con lo stesso ritmo.

Infine, al termine della tavola, dopo che il collega si allontana dal luogo, vediamo di nuovo una **frattura della partitura** visiva, che si allenta per isolare l'ultima vignetta della tavola, in cui il protagonista è intento a sistemare il problema, isolato in questo compito indesiderato e fuori dalla narrazione, poiché l'autore non ci mostra la pulizia, ma la lascia immaginare dedicandole un tempo proprio, che si svolge all'interno del bagno, che noi non vediamo.

Un **esempio perfetto** per mostrare l'importanza della struttura visiva lo troviamo ancora nel lavoro di Jason Lutes, in cui il protagonista affronta due dialoghi raccontati in partiture diverse. Queste due sequenze sono parte di due tavole diverse del libro, una seguente all'altra e mostrano, ancora una volta, un esempio rigoroso della **sequenzialità del fumetto** che permette, attraverso piccoli cambiamenti, di caratterizzare notevoli mutamenti di racconto.



## Berlin.

Jason Lutes

Il **primo dialogo** che il protagonista affronta è quello con il datore di lavoro ed è narrato attraverso una griglia di 8 vignette uguali ed **allineate** su due righe che rendono il "botta e risposta" dei due all'interno di un contesto e di un rapporto personale rigido e "professionale" che **poco spazio lascia al caso** ed il secondo, con la propria compagna e in ambito di intimità, incastonato in una griglia di 7 vignette ancora una volta allineate ma in maniera **più vitale e libera**, "a mattone" si potrebbe dire, preposta a rendere una narrazione ed un rapporto più libero e complice.





## Le avventure della morte e di Lao-Tseu.

Francois Boucq

Questa tavola è tratta da un libro particolarmente ironico e **dissacrante** che narra delle vicissitudini di una coppia composta dalla morte, con falce e cinismo relativi, e dal maiale con le scarpe che si crede la reincarnazione di Lao-Tseu.

Variegati gli episodi che attraverso **metafore vive e narrative** raccontano pensieri, analisi e divertimenti legati al concetto di morte e di vita.



Questa tavola ci mostra un uomo che fa Bungee Jumping e l'effetto che fa su di lui il "vedere la morte in faccia" tra una discesa e l'altra. Vediamo quindi la

morte che si diverte **stuzzicando e picchiando** il malcapitato, incastrato in una partitura visiva stretta e alta, che sottolinea sia il movimento del suo rimbalzare sia la grande altezza da cui si è lanciato nonché la sua impossibilità di movimento, **incastrato** come è all'interno di uno spazio strettissimo e definitivamente alla mercé degli sbeffeggiamenti della coppia.

L'elemento verticale del salto è sottolineato anche dall'allungarsi del naso dell'uomo in balia della morte nell'ultima vignetta verticale e dalla forma del ponte che vediamo nella vignetta seguente mentre il maiale **ride e gode** della paura dell'uomo.

Inutile dire che nell'ultima vignetta l'uomo comunica il proprio stato d'angoscia provocato da questo tuffo verticale nel vuoto sostenendo di aver visto la morte da vicino.

Ovviamente ci sono casi in cui la tendenza alla verticalità delle vignette ha altri scopi, come ad esempio in un libro esemplare che è quasi un gioiello di grammatica, oltre a narrare un commovente racconto, di cui vediamo un estratto.



## Presenze. Scott Morse

In questo libro Scott Morse racconta l'incontro tra una donna ed un prete in chiesa, dove la donna è entrata per rilassarsi e fermarsi a pensare e dove il prete le parla e cerca di mostrarle la presenza di Dio in 3 fatti di cronaca che legge aprendo casualmente il giornale, **contrapponendosi alla sfiducia** e alla tristezza di lei.

Questa vicenda, quindi, è la **cornice narrativa** attraverso cui si sviluppa il libro e si alterna, di volta in volta, con il racconto dei fatti di cronaca.

Senza svelare il finale della storia mi limito a rimarcare il fatto che, per tutto il libro, i dialoghi che si svolgono nella chiesa sono narrati attraverso una struttura di vignette **verticali** tutte uguali nella dimensione e

nella forma nonché disegnate semplicemente **in nero su bianco**, tenendo vivo il dialogo conflittuale tra i due protagonisti.

Di contro, le pagine dedicate alle storie che il prete legge dal giornale si svolgono tutte attraverso una **partitura orizzontale** che le caratterizza indistintamente, creando due binari narrativi diversi per tutto il libro, intensificati maggiormente dall'utilizzo di tutta la gamma di grigi dipinti che si contrappone al bianco e nero semplice della cornice principale.

Tavola dopo tavola **il fumetto si struttura come discorso**, con una grammatica che si compone, come abbiamo visto, attraverso l'uso delle vignette, le unità che compongono il totale.



## Altri esempi di grammatica del fumetto

Che cosa bisogna guardare delle vignette?

Beh, diverse caratteristiche, che vedremo esempio dopo esempio attraverso svariate opere.

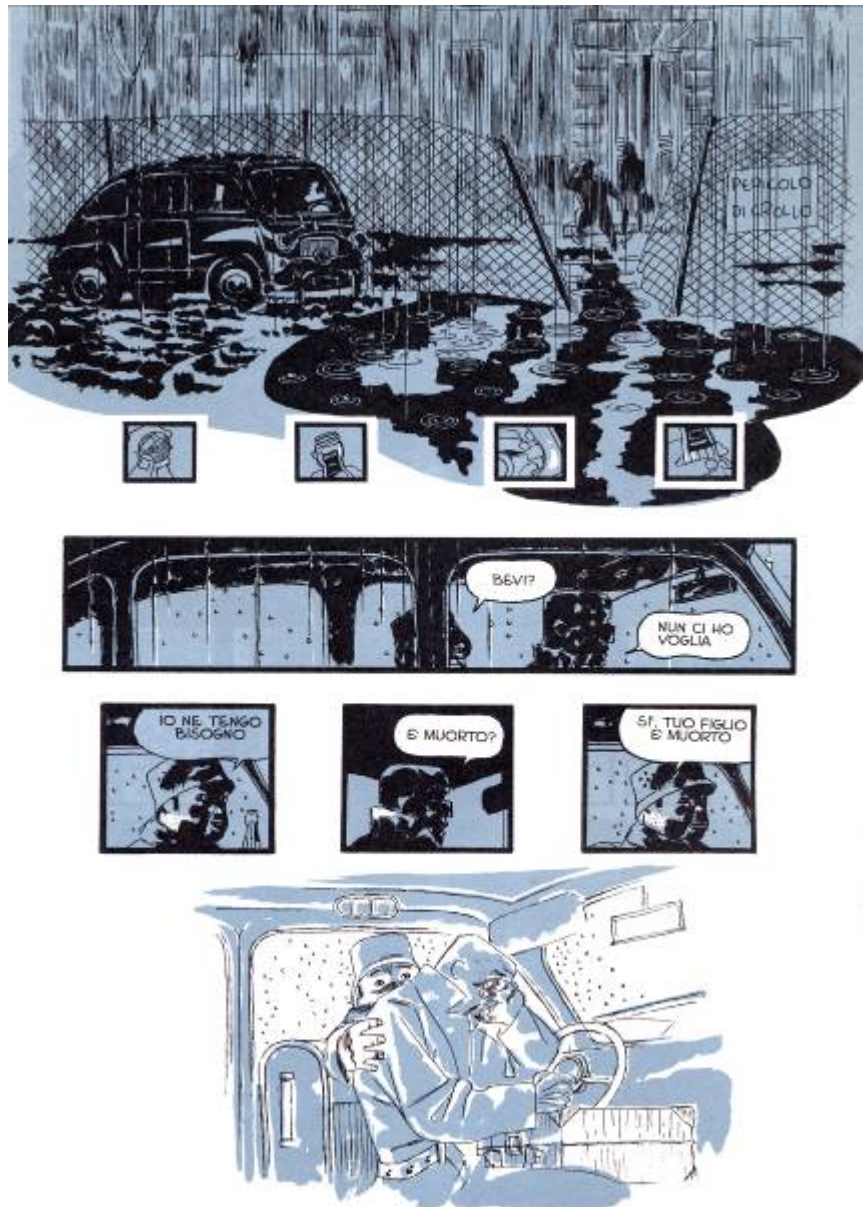
Importante è il **numero delle vignette** contenute in una tavola o che compongono una partitura visiva, la **dimensione delle vignette**, gli **spazi "tra" le vignette** e la **loro forma**. Analizziamo uno ad uno questi aspetti.

### Spazi tra le vignette

**5 è il numero perfetto.**  
Igor

In questa tavola notiamo diverse partiture visive **caratterizzate** da differente spazio tra le vignette.

A partire dalla prima grande immagine che mostra i due personaggi **mentre escono** da un palazzo pericolante, investiti dalla pioggia, e si dirigono verso l'auto parcheggiata (di cui ancora si può vedere il tragitto, attraverso i segni nel fango dei pneumatici) si arriva alla prima sequenza di 4, piccole, vignette molto distanti tra loro, che raccontano il particolare di una **mano che stappa una bottiglia** e di una bevuta evidentemente ansiosa. Una sequenza sospesa tra l'entrata in auto e l'inizio del dialogo che suddivide **l'azione in momenti**



impercettibili e ripetitivi che scandiscono un tempo di lettura. Il dialogo tra i due inizia nella vignetta seguente, lunga, che mostra l'auto in maniera ravvicinata intavolando, a partire da sinistra, un **tempo di attesa** e introduce la parole dei due. La sequenza successiva, una partitura composta da 3 vignette alte quasi come la precedente

vignetta lunga, fa ancora parte del dialogo e svolge, ancora in maniera parzialmente claustrofobica, l'ultima parte di questo **conciso ma significativo** dialogo.

La notizia della morte del figlio del protagonista porta il respiro nella tavola, dando vita all'**unica vignetta che si disperde nello spazio bianco**, all'unica vignetta molto chiara e descrittiva e all'unico istante non ambiguo, poiché immerso nella certezza della morte del figlio.

Un'apertura visiva che regala quasi un momento legato alla commemorazione del fatto, un momento che sfoga tutte le sensazioni compresse dal dubbio e sviluppa unicamente le lacrime.

### Numero e dimensione delle vignette



#### **Il ritorno del cavaliere oscuro.**

Frank Miller

Vediamo ora due esempi relativi alla questione del numero e della dimensione delle vignette.

In questa tavola, tratta da un libro fondamentale su Batman, che ne mostra gli aspetti più umani e degradati, dovuti alla vecchiaia e ai traumi e le esperienze di una vita, vediamo un grande numero di vignette **incastonate** tra loro in maniera regolare, utilizzate per rendere uno zoom temporale, ovvero un effetto rallentato, di moviola. Le vignette qui divengono per poco quasi dei **fotogrammi di una pellicola** e descrivono il concitato omicidio dei genitori del protagonista.



**Zeno porno.**  
Paolo Bacillieri

Che cosa motiva in questa tavola il grande numero di vignette?

In questo libro l'autore, grazie alla sua straordinaria disinvoltura nell'attraversare il linguaggio del fumetto ai fini del racconto, sviluppa un susseguirsi di **stimoli, particolari, personaggi, vicende** principali e parallele e questa tavola avvia proprio la nascita di un personaggio atipico che custodisce tutta l'esplosiva energia dell'opera.

Il protagonista, seduto nella sala di un cinema porno, annoiato e incastrato in un tempo ripetitivo e poco stimolante comincia a infilarsi le dita nel naso e ne trae una caccola che presto si anima

e si fonde con altre caccole anonime **sul pavimento della sala**. La creatura, che prende sempre più **oggettivamente forma**, mostrerà una faccia e una grande energia e da qui in poi ogni volta che la vedremo e ne leggeremo le gesta transiteremo proprio in una partitura così rigorosa e ripetitiva come quella di questa tavola.

Qui il grande numero delle vignette delinea **una routine temporale** che dà vita a noia e fantasticherie grottesche di vario tipo ed inoltre attribuisce a quel dato personaggio uscito dal naso di Zeno una struttura di vignette propria, che lo contestualizza in ogni momento della storia e ne sottolinea le ridotte dimensioni attraverso le **dimensioni stesse delle vignette**, molto piccole rispetto a quelle che compongono il resto del libro.

Conseguentemente a quello che abbiamo detto finora è bene specificare che, in alcuni casi, il numero delle vignette aumenta o diminuisce **con lo scorrere della narrazione** e questo in media indica rispettivamente una accelerazione o una decelerazione del tempo narrato.

## Forma delle vignette



### Dylan dog – Il mondo perfetto.

Paola Barbato, Tiziano Sclavi, Corrado Roi

A seconda del tipo di fumetto si possono trovare **diversi modi** di variare la forma delle vignette, da quelli più semplicemente personali a quelli più "accademici" che ogni volta vengono comunque variati e personalizzati a seconda degli autori. In questa tavola tratta da una storia di Dylan Dog vediamo un cambio dei **bordi delle vignette** al servizio di un passaggio temporale.

Gli angoli, arrotondati, incorniciano un ricordo, una vicenda accaduta nel passato. È facile notare che la perdita di conoscenza del protagonista porta al nero ed è proprio nel nero che semplicemente si cambia "tipo" di vignetta

passando dalla quinta vignetta della tavola alla sesta, uguale tranne che per gli angoli che **si arrotondano e avviano il passato**.

In alcuni fumetti quando si indica una narrazione al passato non sono le vignette a cambiare forma ma è tutta la tavola a cambiare "fondo", vale a dire che tra una vignetta e l'altra **lo spazio diventa nero**. Quando tutto il fondo della tavola diventa nero, in questo tipo di fumetto, che ha molti esempi nella produzione giapponese, si contrappone alle sequenze che **narrano il presente** della vicenda che si sviluppano normalmente su bianco. Quindi: il passato su fondo nero e il presente su fondo bianco.

Per un'applicazione ancora diversa della forma delle vignette rimando alla lettura, nell'ultima parte di questo volume, della tavola tratta dal libro **Il commesso viaggiatore** di Seth.

Un'altra possibilità ancora di utilizzo della "forma delle vignette" risiede nell'assenza di contorno, cioè nell'**assenza** di una forma.

## Dropsie avenue. Will Eisner

Uno dei maestri in questo senso è Will Eisner, e questa tavola può essere un buon esempio, a partire dalle prime 3 vignette, accostate e sovrapposte tra loro, che mostrano una folla "informe" e composta da un numero incerto di persone che si lamentano, parlano e si caricano a vicenda come **solo una massa sa fare**. Autoalimentarsi attraverso le piccole parole di ognuno, in un susseguirsi di interventi magmatici che non potrebbero star comodi definiti da tre vignette contornate. **L'assenza di contorno rende il brulicare della massa.** Esemplare la vignetta centrale (la terza), a striscia, in cui, nel seguire il senso di lettura, si segue direttamente anche **il crescendo dell'ostilità**.



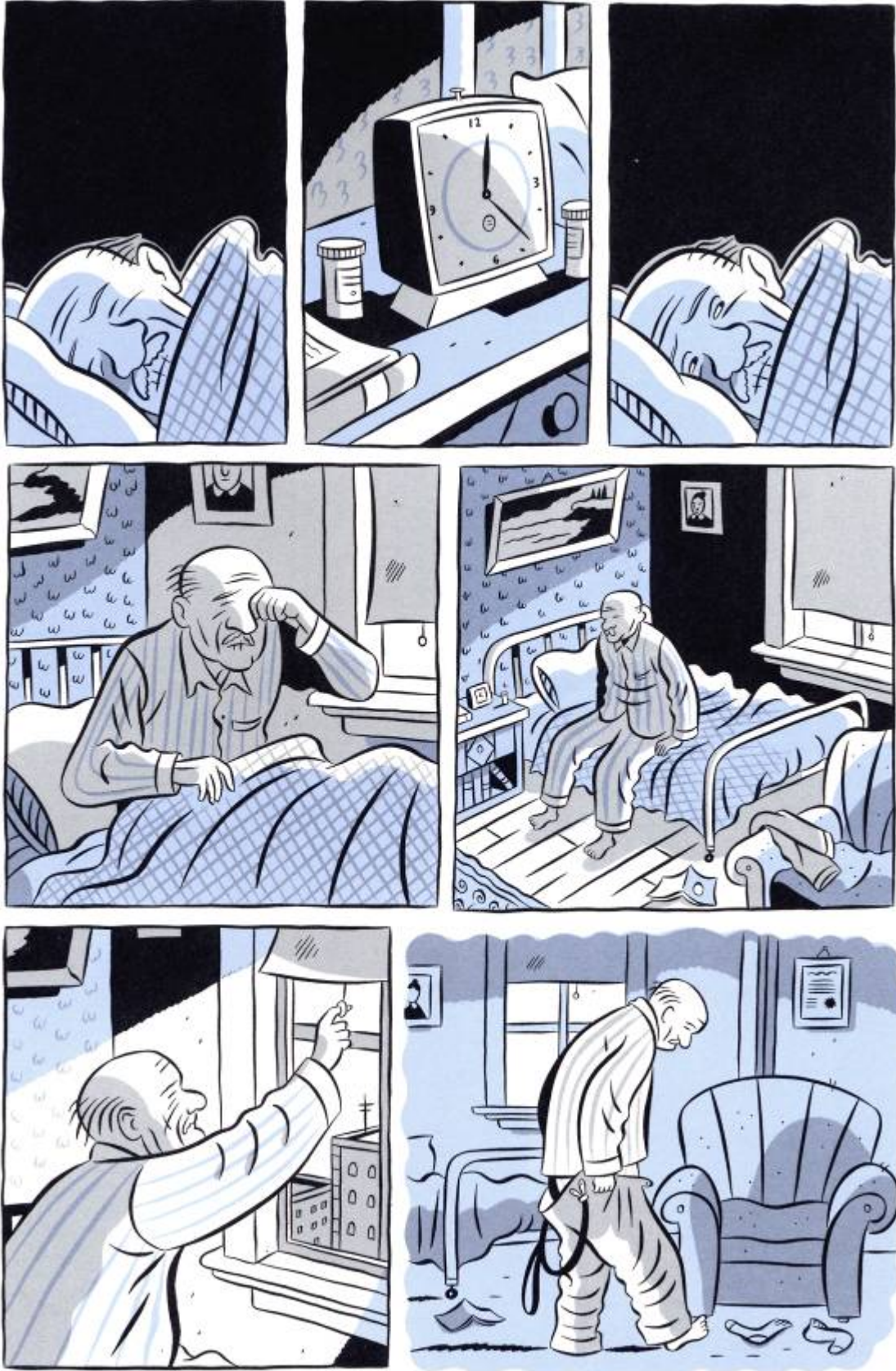
La seconda parte della tavola sfoggia una soluzione più che funzionale, per la resa del tempo della narrazione e dei tempi di lettura.

Prima di tutto la **rappresentazione del luogo** in cui si svolge questa seconda parte porta il tutto ad una dimensione più oggettiva e tangibile. In secondo luogo questo spazio è diviso attraverso **una sola immagine in 4 vignette ideali** che raccontano tutto il necessario. La prima vignetta è costituita dalla prima porta aperta, che indica, nello scorrere della lettura, che **qualcuno ne è uscito**, poi si vede il vetro rotto del secondo negozio che indica il motivo per cui il primo negoziante è uscito, a cui fa seguito la terza in cui vediamo il "calzolaio" sostenuto dal sarto (come ci dicono le insegne) che spiega il tutto. La sua postura dà la sensazione che si rivolga ad ognuno di noi in quanto lettori, prendendoci in causa. Fino a che si arriva all'ultima vignetta, all'estrema destra, in cui si vedono due poliziotti accorsi sul luogo che ascoltano le parole del sarto e ci informano implicitamente del fatto che **il sarto ha chiamato la polizia dopo aver sentito il rumore**, essere uscito ed aver visto il calzolaio a terra.



## **3 esempi di lettura**

Attraverso 3 stili tipografici diversi: Bicromia, Bianco e Nero e Colore



**Il commesso viaggiatore.**  
Seth

Questa tavola è la quarta del libro di **Seth**, un autore canadese straordinariamente consapevole e capace, in termini di raffinatezza di racconto e di gestione dei tempi, dei silenzi, delle attese e delle vicende raccontate.

Le **prime tre tavole del libro** intavolano una carrellata che risulta introduttiva degli ambienti e del tono del racconto, molto delicata come tutto il resto e come **questa tavola**, che ci informa già di molte caratteristiche del personaggio principale.

Proviamo a leggere.

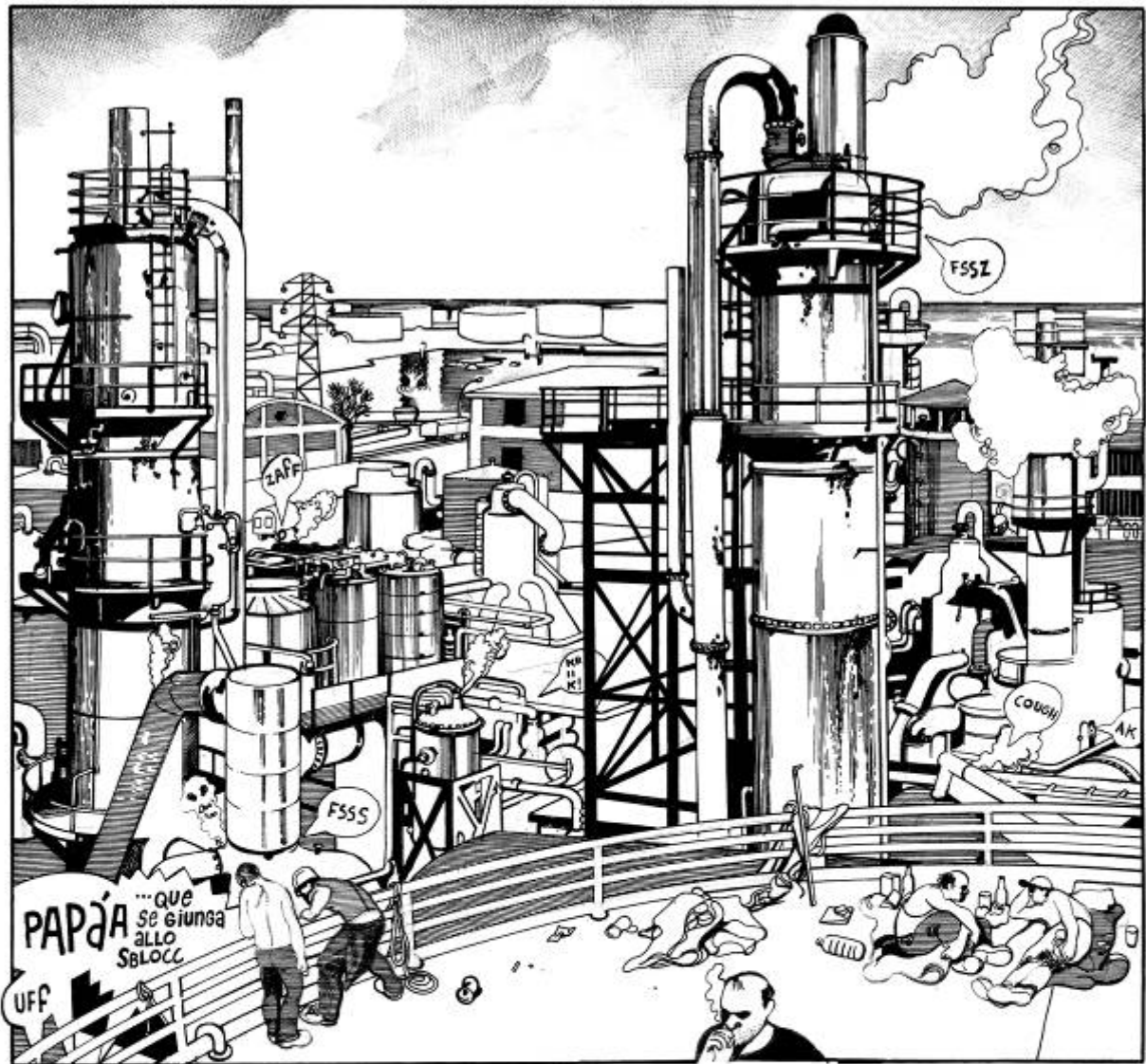
Nella prima vignetta vediamo lui, un uomo anziano, dormiente ed **immerso nel nero della notte**, con la testa adagiata sul cuscino e gli occhi chiusi. La coperta è una semplice coperta con decori base. Proseguendo vediamo una sveglia su un comodino vicino al letto, come ci dicono **il particolare del cuscino** e delle sbarre del letto. La sveglia segna le 12,25 circa, il che ci fa già capire che l'uomo non aveva nessun impegno nella mattinata che ha perduto dormendo. Inoltre alcune confezioni di pillole ci dicono che l'uomo è **soggetto a una cura regolare** che gli impone di prendere le sue pillole la sera o la mattina, comunque quando è in zona letto. Il libro chiuso è presumibilmente la sua lettura serale. In seguito lo vediamo aprire gli occhi, ancora immerso nel buio notturno, senza che la sveglia **abbia accennato a suonare**. È più che evidente che il vedere la sveglia ci fa notare che lui si è svegliato spontaneamente perché senza appuntamento alcuno.

Nella vignetta successiva lo vediamo sollevarsi strofinando gli occhi e ci immergiamo contemporaneamente nella stanza, vedendo, oltre alla finestra da cui entra la luce del sole, anche **la semplice carta da parati** che ci dà ancora indicazione dell'umiltà del luogo. Nella seguente vignetta vediamo lui seduto al bordo del letto e la fissità del tutto suggerisce la lentezza dei suoi movimenti. Questa vignetta ci mostra, inoltre, i quadri alle pareti e altri elementi scenografici, tra i quali **un libro**, per terra, che può far pensare sia caduto all'uomo, per esempio, la sera precedente, quando, stanco e assennato, non è riuscito a chinarsi per raccogliarlo. Vediamo poi il protagonista che fa entrare tutta la luce del sole attraverso la finestra e vediamo i palazzi della città che, fuori, è resa solo con il tono grigio, differenziandosi così dall'interno in bicromia (grigio e azzurro) in cui ci immergiamo nuovamente nell'ultima vignetta.

Da **notare il bordo frastagliato** che la differenza dalle altre e che, in questo caso, suggerisce lo scorrimento temporale dilatato dell'azione che contiene.

Il protagonista, in questa vignetta, **si veste**. Agisce quindi in un tempo più lungo, in particolar modo se pensiamo che dovrà sedersi sulla poltrona, raccogliere i calzini da terra e indossarli entrambi, tutte operazioni che, data la sua età, **richiederanno tempo**. Il bordo così ondulato indica visivamente lo scorrimento temporale necessario al racconto per far arrivare il protagonista, vestito, alla prima vignetta della tavola successiva del libro.

Una tavola magistrale, di cui **godere con curiosità**.



Durasagra – Venezia über alles.

Paolo Bacillieri

Le opere di **Bacilieri** rischiano sempre di essere molto lente da leggere, obbligando il lettore a navigare le tavole saturate di particolari, indizi, sfaccettature e portandolo a godere di svolgimenti visivi sempre **molto ricchi e articolati**.

Questa tavola è, per me, esemplare, riguardo alla possibilità di dare grandi quantità di informazioni usando intensamente il linguaggio visivo del fumetto, con tutto il suo bagaglio di immagini e lettering.

La tavola narra di uno sciopero di operai che lavorano per una azienda nei pressi di Venezia e già **nella prima**, grande, **vignetta**, vediamo una panoramica sulle **condizioni degli operai** e sui luoghi in cui lavorano. Non ci è dato sapere quale sia il motivo dello sciopero ma è logico supporre che si tratti delle "sgradevoli" condizioni di lavoro, tra gas e altri materiali nocivi che fuoriescono da tutte le parti, nel complesso di **edifici che compongono il cantiere** e che costituiscono il panorama che gli operai si trovano ad aver di fronte nella loro giornata di lavoro.

A ben guardare si notano **piccoli fiati di gas** e notevoli quantità di fumo provenire dalle grandi strutture che attorniano i lavoratori e persino in una riserva liquida in lontananza si vede uscire la mano di qualcosa che può sembrare una creatura mostruosa e che ironicamente è qui rappresentata sopraffatta dal liquido in cui è immersa.

Gli operai stanno da molto stravaccati al colmo di una struttura simile ad un silos dalla quale ascoltano le parole di un uomo, straniero, in strada, che tenta di contrattare attorniato da **una variegata folla che gli si è formata intorno**.

Ancora in questa prima vignetta vediamo in basso a sinistra **3 balloon che provengono dal basso** e che rimangono graficamente oltre la barriera di appoggio degli operai senza distinguersi troppo tra loro. I tre balloon sono fusi tra loro proprio perché i lavoratori, dall'alto, **non riescono a distinguere** decisamente tutte le voci e sentono un'unica fonte di suono. Dal basso anche la voce della figlia di un operaio che ha bisogno di comunicare al padre qualche cosa di importante e che, urlando, pone l'accento sulla penultima "a" della parola papà, che è la lettera su cui **spinge il fiato**, rilasciando l'urlo a partire dall'ultima lettera della parola.

Vediamo finalmente lei e il ragazzo che le sta accanto e che, nell'ultima vignetta, dimostra di avere avuto un'idea per farsi sentire dall'uomo in cima al silos, mentre è inquadrata la folla e mentre **il suono derivante dal megafono** che usa l'"imbonitore" della situazione **si propaga** graficamente nel mezzo delle due parti della struttura occupata dagli operai.

Molti particolari in questa tavola, come in tutto il libro da cui è estrapolata. Un tempo di lettura che si allontana da qualunque costrizione oggettiva e si apre alla più personale interpretazione dell'opera.



**Watchmen.**  
Alan Moore e Dave Gibbons

Watchmen è uno dei libri più celebrati della storia del fumetto, così come il suo scrittore, **Alan Moore**, tra gli autori più influenti e premiati di sempre.

Watchmen è un libro voluminoso, complesso ed **articolato nella struttura**, nei contenuti e nei temi, anche in relazione alla tradizione stessa del linguaggio fumetto. Capitolo dopo capitolo le strutture narrative offrono soluzioni variegata straordinariamente efficaci nel descrivere le complessità della vicenda narrata.

Questa è la prima tavola del capitolo "Terrificante simmetria" ed è immancabilmente ricca e sviluppata, a partire dall'utilizzo delle **nove vignette regolari**, diversificate attraverso **l'uso dei colori**. Introduttiva di un capitolo altrettanto o maggiormente pregnante.

Avviamo la lettura e vediamo subito **una pozzanghera con qualche goccia** di pioggia cadente che dichiara la sorgente della pozzanghera. Attraverso l'acqua vediamo poi il riflesso di un'insegna luminosa che presenta un'immagine divisa in due parti simmetriche e che simboleggia la simmetria citata dal titolo e della struttura stessa del capitolo. In più vediamo l'angolo di **un giornale gettato per terra** e una confezione non meglio identificabile. **Da notare il colore** massimamente rosso che sottolinea una **sensazione di allerta** ed eventualmente pericolo contrapposta **all'azzurro della seconda vignetta**, uguale alla precedente ma con un elemento in più: la gamba di un personaggio che ci introduce alla sequenza entrandoci dentro con disinvoltura. Il colore dominante, l'azzurro, ci fa sentire l'entrata in scena del personaggio con una tranquillità scacciata dal **contatto del piede** con la pozzanghera nella vignetta seguente, nuovamente **tendente al rosso**. Il getto che si solleva e il tumulto dell'acqua **delineano la fine della quiete** e l'arrivo di un elemento di disturbo, impersonificato dal protagonista della sequenza nei confronti della persona cui sta andando a fare visita.

Questo è l'inizio. Ora gli autori arrivano a darci altre informazioni, a partire dal giornale che vediamo nella quarta vignetta e che titola "I russi invadono l'Afghanistan" sottolineando il periodo di guerra in cui si svolge la storia. Questa informazione ci viene fornita mentre il personaggio cammina in una delle vignette con i colori "calmi" che non ci impediscono quindi di soffermarci sulla lettura del titolo del giornale. La gamba di lui è ormai un elemento familiare che ci trasporta nella narrazione, a differenza del particolare **del suo braccio**, che vediamo, nell'allerta e nel mistero del rosso, appoggiato al muro di una scala che l'uomo percorre mentre cominciamo a capire che stiamo entrando in un palazzo, nella casa di qualcuno. La vignetta seguente ci mostra il giornale, la pozzanghera e gli altri elementi **in relazione al luogo in cui sono** e facendo quindi capire da dove noi abbiamo iniziato a seguire l'azione. Tutto questo ancora una volta immerso in colori delicati che ci fanno vedere la figura intera dell'uomo e altre parti del palazzo, tra finestre, porta d'ingresso e scale.

L'ipotetica telecamera che, da ormai tre vignette, **si sta spostando verso l'alto**, segue il percorso che il personaggio farà all'interno della costruzione e contemporaneamente ci mostra, proseguendo, la facciata del palazzo, l'insegna che prima vedevamo riflessa e il mezzo busto dell'uomo, occultato dal buio e dall'ombra, incorniciato dal colore inquieto derivante proprio dall'insegna luminosa.

Da qui non vediamo più l'uomo ma arriviamo alla finestra oltre la quale evidentemente si svolgerà la vicenda con una calma descrittiva e attraverso il movimento lento della carrellata.

In fondo la finestra rimane incorniciata dai margini della vignetta, come ad indicare una dimensione **ancora più interna** in cui comincia a svolgersi la storia e, in un rosso allarmante, vediamo tre balloon che contengono parole balbettanti, stupite, interrogative e ci dicono che chi abita nell'appartamento si è accorto della presenza del nostro protagonista ma non la reputa decisamente accomodante, come già avevamo probabilmente intuito.

Ora che abbiamo percorso tutta questa sequenza di introduzione del capitolo **tocchiamo fisicamente la tavola** del libro e la voltiamo per andare a leggere la prossima. Facendo questo gesto prendiamo narrativamente in mano la parete esterna del palazzo ribaltandola e trovandoci, dalla tavola 2 in poi, all'interno delle mura che finora ci avevano lasciati fuori. Così inizia la vicenda.

In quanto lettori abbiamo ricevuto una grande quantità di informazioni tramite un utilizzo lineare ma altamente sviluppato della grammatica del fumetto. Questa tavola, inoltre, è una piccolissima parte della complessità organica di tutta l'opera di Alan Moore e Dave Gibbons.

## Conclusione

### Il fumetto è “un” linguaggio, visivo.

Al termine di queste poche pagine, in cui abbiamo accennato a diversi aspetti e affrontato diversi temi legati a questa disciplina, rimane una puntualizzazione da fare.

Il fumetto è **un** linguaggio.

Voglio dire che il fumetto non è un po' letteratura, un po' cinema, un po' arte, bensì un linguaggio autonomo, chiamato fumetto. Così come il cinema non è un po' musica, un po' letteratura, un po' fotografia bensì un linguaggio autonomo, chiamato cinema.

Questo cosa vuol dire?

Questo vuol dire che la qualità di un'opera fumettistica non si misura dalla forza della sceneggiatura o dei disegni o ancora delle inquadrature, bensì dalla capacità degli autori o dell'autore di **utilizzare il linguaggio del fumetto ad alto livello**.

Questo è importante.

Mi auguro che questo piccolo percorso possa aver aiutato a comprendere al meglio questa questione e possa essere il punto di partenza per godere di piacevoli letture ed emozionanti approfondimenti.

## Suggerimenti bibliografici

Per tutti i volumi, salvo diverse indicazioni, si fa riferimento alle edizioni italiane.

### Narrativa

Watchmen. Alan Moore, Dave Gibbons - Ed. Planeta DeAgostini  
Il ritorno del cavaliere oscuro. Frank Miller - Ed. Planeta DeAgostini  
Promethea. Alan Moore, J.H. William III, Mick Gray - Ed. Magic Press  
Il commesso viaggiatore. Seth - Coconino Press  
5 è il numero perfetto. Igort - Coconino Press  
Unknown-Sconosciuto. Rutu Modan - Coconino Press  
Appunti per una storia di guerra. Gipi - Coconino Press  
Berlin. Jason Lutes - Coconino Press  
Blankets. Craig Thompson - Coconino Press  
Dracula. Alberto Breccia - Ed. Comma22  
Zeno porno. Paolo Bacilieri - Kappa Edizioni  
La mosca. Lewis Trondheim - Kappa Edizioni  
Le avventure della morte e di Lao-Tseu. Francois Boucq - Kappa Edizioni  
Roberto. Giacomo Monti - (pubblicato su Canicola n. 4) Canicola  
Durasagra, Venezia Über Alles. Paolo Bacilieri - Black Velvet Editrice  
Alla deriva. Matt Madden - Black Velvet Editrice  
Giara di stolti. Jason Lutes - Black Velvet Editrice  
Sshhhh!. Jason - Black Velvet Editrice  
Presenze. Scott Morse - Ed. Punto Zero  
Dropsie Avenue. Will Eisner - Ed. Punto Zero  
Lupo alberto. Silver (disegnatori e sceneggiatori vari) - Ed. McK  
Dylan Dog. Tiziano Sclavi (disegnatori e sceneggiatori vari) - Sergio Bonelli Editore  
Pasticca. Francesca Ghermandi - Giulio Einaudi editore  
Pyongyang. Guy Delisle - Ed. Fuori Orario  
Jimmy Corrigan, the smartest kid on earth. Chris Ware - Pantheon Books (Inedito in Italia)  
Cages. Dave McKean - Ed. Macchia Nera  
Video girl ai. Masakazu Katsura - Ed. Star Comics  
L'uomo che cammina. Jiro Taniguchi - Ed. Marvel Manga  
Ultra heaven. Keiichi Koike - Ed. D-books  
Calvin e hobbes. Bill Watterson - Ed. Comix  
Transmetropolitan. Warren Ellis, Darick Robertson - Play Press Publishing  
Blacksad. Diaz Canales, Guarnido - Lizard edizioni  
 Dave McKean - Vitamina Bd (Inedito in Italia)

### Saggistica

Picasso. David Hockney – Ed. Abscondita  
Capire il fumetto. Scott McCloud - Vittorio Pavesio Production  
Reinventare il fumetto. Scott McCloud - Vittorio Pavesio Production  
Fumetto e arte sequenziale. Will Eisner - Vittorio Pavesio Production  
Leggere il fumetto. Benoit Peeters - Vittorio Pavesio Production  
I linguaggi del fumetto. Daniele Barbieri - Ed. Bompiani  
Apocalittici e integrati. Umberto Eco - Ed. Bompiani

**Claudio Nader** nasce a Bologna nel 1982.

Oltre ad essere redattore del portale web [www.flashfumetto.it](http://www.flashfumetto.it) lavora come disegnatore per produzioni animate televisive, web, per la videofonia mobile e per l'editoria.

Ha lavorato alla serie televisiva **Rat-Man**, al format per bambini **L'arte con Matì e Dadà**, alla serie per la videofonia **Shlomo**.

Una sua storia breve a fumetti dal titolo **Bimbare nella Solitudine** è stata esposta in occasione di BilBOIBul - Festival Internazionale di Fumetto a Bologna ed è ora visibile attraverso [flashfumetto.it](http://flashfumetto.it)

Sta ora componendo il suo primo libro e organizzando altri progetti di stampo fumettistico.

Il percorso avviato in questo volume prosegue attraverso [www.claudionader.blogspot.com](http://www.claudionader.blogspot.com)



**flashfumetto.it**

Il portale sul fumetto del comune di Bologna

