

Graphic novel: analisi critica e imitazioni intermediali dalla carta alla pellicola - Graphic Novel: Critical Analysis and Cross-Media Impressions from Paper to Movie

Original

Graphic novel: analisi critica e imitazioni intermediali dalla carta alla pellicola - Graphic Novel: Critical Analysis and Cross-Media Impressions from Paper to Movie / Lo Turco, Massimiliano. - ELETTRONICO. - 1:(2020), pp. 98-119.

Availability:

This version is available at: 11583/2873076 since: 2021-03-04T10:02:35Z

Publisher:

Publica Sharing Knowledge

Published

DOI:

Terms of use:

openAccess

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

PUBLICA

Linguaggi Grafici
ILLUSTRAZIONE

a cura di

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

PUBLICA

Linguaggi Grafici
ILLUSTRAZIONE

a cura di

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

PUBLICA

COMITATO SCIENTIFICO

Marcello Balbo
Dino Borri
Paolo Ceccarelli
Enrico Cicalò
Enrico Corti
Nicola Di Battista
Carolina Di Biase
Michele Di Sivo
Domenico D'Orsogna
Maria Linda Falcidieno
Francesca Fatta
Paolo Giandebiaggi
Elisabetta Gola
Riccardo Gulli
Emiliano Ilardi
Francesco Indovina
Elena Ippoliti
Giuseppe Las Casas
Mario Losasso
Giovanni Maciocco
Vincenzo Melluso
Benedetto Meloni
Domenico Moccia
Giulio Mondini
Renato Morganti
Stefano Moroni
Stefano Musso
Zaida Muxi
Oriol Nel.lo
João Nunes
Gian Giacomo Ortu
Giorgio Peghin
Rossella Salerno
Enzo Scandurra
Silvano Tagliagambe

Linguaggi Grafici

La serie Linguaggi Grafici propone l'esplorazione dei diversi ambiti delle Scienze Grafiche e l'approfondimento di campi specifici capaci di far emergere nuove prospettive di ricerca. La serie indaga le molteplici declinazioni delle forme di rappresentazione grafica e di comunicazione visiva, proponendo una riflessione collettiva, aperta, interdisciplinare e trasversale capace di stimolare nuovi sguardi e nuovi filoni di indagine. Ciascun volume della serie è identificato da un lemma, che definisce al contempo una categoria di artefatti visivi e un campo di indagine, che si configura come chiave interpretativa per la raccolta di contributi provenienti da ambiti culturali, disciplinari e metodologici differenti, che tuttavia riconoscono nei linguaggi grafici un territorio di azione e di ricerca comune.

COMITATO EDITORIALE

Enrico Cicalò
Valeria Menchetelli
Andrea Ruggieri
Francesca Savini
Ilaria Trizio
Michele Valentino

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio (a cura di)
Linguaggi Grafici. ILLUSTRAZIONE
© PUBLICA, Alghero, 2020
ISBN 978 88 99586 15 7
Pubblicazione Dicembre 2020

DISEGNO RESEARCH LAB – PUBLICA
Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design
Università degli Studi di Sassari
WWW.PUBLICAPRESS.IT



INDICE

- 14 **I linguaggi grafici dell'illustrazione:
evoluzioni, funzioni e definizioni**
Enrico Cicalò, Ilaria Trizio
- 26 **I linguaggi grafici dell'illustrazione:
temi, sguardi ed esperienze**
Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

LINGUAGGI

- 50 **Testi illustrati, immagini descritte**
Giovanna A. Massari, Cristina Pellegatta
- 70 **Cartografie letterarie. Le illustrazioni
da “parlanti figure” a narrazioni autonome**
Valeria Menchetelli
- 98 ***Graphic novel*: analisi critica e imitazioni intermediali
dalla carta alla pellicola**
Massimiliano Lo Turco
- 120 **Camilleri ‘lost and found’ nelle traduzioni
delle immagini di copertina**
Francesca Fatta
- 142 **In sovraimpressione.
I layers e la lettura delle immagini**
Edoardo Dotto

166 **Le immagini pittogrammatiche.
Evoluzione di un concetto**
Leonardo Paris

186 **Il disegno assente.
Quando l'architettura è illustrata
senza illustrazioni**
Paolo Belardi

SCIENZE

196 **Descrivere il mare. Luigi Ferdinando Marsigli
e l'immagine scientifica**
Laura Carlevaris

232 **Le macchine dell'architettura e del corpo umano
e le loro illustrazioni tridimensionali**
Cristina Cándito

256 **Il libro *pop-up* fra illustrazione e animazione
con il foglio di carta**
Vincenzo Cirillo

284 **Il verde come figura: iconografia botanica e *collage* tra arte,
architettura e design.
[con intervista e illustrazioni dell'artista Paola Tasseti]**
Marta Magagnini

COSTRUZIONE

314 **Teoria e prassi costruttiva nelle illustrazioni,
tra Settecento e Ottocento**
Lia Maria Papa

334 **Innovazione geometrica nell'opera di Amédée-François Frézier
sul taglio delle pietre**
Nicola Pisacane

354 **L'Architettura in Comodo Sesto:
Monumenti di Fabbriche Antiche Illustrati ad Uso
dei "Giovani Ornatissimi" (1796-1807)**
Martino Pavignano

382 **Illustrazione di gesti.
Traduzione di processi**
Maria D'Uonno, Alice Palmieri

402 **Entre las portadas de las *Regole* de Serlio
y la *Regola* de Vignola**
Francisco Martínez Mindeguía

ARCHITETTURE

424 **Progetto di architettura e comunicazione grafica**
Michele Valentino

442 **L'oscuro mondo di Tsutomu Nihei,
cyberpunk e architettura
attraverso le tecniche grafiche e i caratteri stilistici
del manga contemporaneo**
Alessandro Basso

466 **Architettura a fumetti
e fumetti di architettura**
Sara Conte, Valentina Marchetti

492 ***Déjà-vu*. L'immaginario pittorico e architettonico
rivisitato nel *graphic novel***
Cristian Farinella, Lorena Greco

512 **Le innovazioni vive nei *graphic novel* di Chris Ware,
per un metalinguaggio narrativo dell'architettura**
Michela De Domenico

538 **La seconda vita delle architetture incompiute nei fumetti.
Manuele Fior e *Celestia***
Fabio Colonnese

CITTÀ

- 566 **L'illustrazione nel contesto delle discipline urbanistiche**
Mara Balestrieri, Amedeo Ganciu
- 588 **La rappresentazione della città. Tecniche visuali per la narrazione, l'analisi e la progettazione dello spazio urbano**
Francesca Ronco
- 610 **Fumetto e *graphic journalism* per raccontare la città. L'esperienza di *Quartieri***
Alekos Diacodimitri
- 626 **Le illustrazioni di città nei primi testi letterari dell'800 in Italia**
Pasquale Tunzi
- 656 **Le illustrazioni di copertina de *Le Cento Città d'Italia* come iconemi del costruendo 'Sistema Paese'**
Ursula Zich

PATRIMONIO CULTURALE

- 680 **La comunicazione delle macchine a spalla della Sardegna. Dal rilievo al *visual journalism***
Marta Pileri
- 698 **Rappresentare l'architettura militare tra 'antichi' linguaggi e nuove frontiere. Le mura di Cagliari in Età Moderna**
Andrea Pirinu, Giancarlo Sanna, Marco Utzeri
- 722 **Comunicare l'archeologia con le immagini: dal disegno ricostruttivo alla realtà virtuale**
Francesca Savini

NARRAZIONE

- 758 **Illustrazione e cronaca nel Seicento:
il caso goriziano**
Veronica Riavis
- 782 **La luce sotto la superficie.
Illustrazioni terracquee
per una narrazione del paesaggio**
Claudio Patanè

GRAFICA EDITORIALE

- 808 **Tutti i Pintèr di Pintèr: narrazione grafica
tra schizzi, copertine, manifesti, illustrazioni**
Maurizio Marco Bocconcino
- 838 **Il linguaggio grafico dell'*Illustrazione Abruzzese*,
rivista di cultura e immagini**
Caterina Palestini
- 864 **La gioventù dell'ONB, tra grafica e manualistica**
Salvatore Santuccio

GRAFICA PUBBLICITARIA

- 888 **Cucine senza ricette: modelli, generi e illustrazioni
dalla Depressione all'*American Way***
Santi Centineo
- 906 **La *réclame* viaggia per posta:
illustrazioni pubblicitarie in cartolina
dalla fine dell'Ottocento alla metà del Novecento**
Alessandra Meschini
- 934 **L'illustrazione di moda tra arte e pubblicità**
Manuela Piscitelli

- 952 **Riflessioni sulla grafica pubblicitaria francese
nella prima metà del XX secolo**
Marcello Scalzo

PRODUZIONE CULTURALE

- 978 ***World-building e concept art:
inventare e rappresentare mondi immaginari***
Barbara Ansaldo
- 1004 **Il linguaggio dell'illustrazione nel cinema d'animazione:
una rappresentazione della rappresentazione**
Martina Attenni, Cristiana Bartolomei, Alfonso Ippolito,
Cecilia Mazzoli, Caterina Morganti
- 1024 **I paesaggi di Roberto Raviola**
Francesco Maggio
- 1042 **Enrico Prampolini illustratore**
Thea Pedone
- 1056 **La danza nelle arti figurative tra Ottocento e Avanguardia**
Starlight Vattano
- 1080 **Le invenzioni di Steven M. Johnson. Un'intervista**
Federico Rebecchini

INFANZIA

- 1110 **L'illustrazione per l'infanzia:
dal disegno manuale al disegno digitale,
dalla modellazione 3D alla prototipazione**
Giulia Bertola
- 1128 ***Dedans et dehors. L'uso della sezione
nei libri e nei fumetti di Annette Tison e Talus Taylor***
Camilla Casonato

- 1158 **Case straordinarie tra architettura e invenzione.
Dodici albi illustrati (o poco più) per l'infanzia**
Alessandro Luigini

RICERCA E DIDATTICA

- 1186 **Rappresentare le innovazioni culturali di Adriano Olivetti.
La grafica per la conoscenza e il progetto**
Pia Davico
- 1216 **Razionalismo e comunicazione digitale:
la rappresentazione dei progetti incompiuti
di Terragni a Roma**
Stefano Botta, Daniele Calisi
- 1238 **Studio del rapporto percettivo
tra colore e dettaglio del tratto**
Alessandro Martinelli
- 1250 **Illustration in Collage Technology.
Collage-Metaphor as an Instrument
for Forming of Creative Thinking**
Nataliia Skliarenko

Linguaggi Grafici

ILLUSTRAZIONE

In questo volume si vuole riportare al centro del dibattito scientifico il ruolo e le potenzialità dei linguaggi grafici più popolari e più conosciuti dal pubblico: i linguaggi grafici dell'illustrazione. Nell'illustrazione i metodi di rappresentazione, le tecniche grafiche e i caratteri stilistici collaborano al fine di rendere efficace la comunicazione di un concetto, un fenomeno, una situazione, un oggetto, uno spazio, un evento o una narrazione in maniera intuitiva, veloce e coinvolgente, anche verso un pubblico non specializzato. Con la trasformazione dei processi di comunicazione legati alle tecnologie e ai dispositivi digitali, nonché ai canali social, questi linguaggi grafici hanno assunto una rinnovata centralità testimoniata dalla nascita di nuovi ambiti transdisciplinari – come il Visual Journalism e l'Infografica –, dal rilancio di linguaggi consolidati – come quelli del fumetto e dell'animazione –, dalla nascita e dall'affermazione di nuovi generi come il Graphic Novel o dall'ibridazione dei linguaggi specialistici quali quelli legati al progetto architettonico le cui rappresentazioni in particolari contesti, per essere maggiormente efficaci e persuasive, si ispirano a linguaggi dell'illustrazione.

Il verbo 'illustrare' assume diversi significati tutti riconducibili al concetto di rendere chiaro, declinato secondo diverse sfumature. Illustrare significa chiarire, spiegare e commentare ma anche corredare di figure un testo per agevolarne e ampliarne la comprensione o per renderlo più attraente. Proprio per questa sua efficacia l'illustrazione ha conquistato nel corso della storia un ruolo centrale nei diversi ambiti della società, dalla ricerca scientifica all'intrattenimento, dalla progettazione alla letteratura, dalla formazione alla moda e al design.

L'illustrazione si configura dunque come uno strumento efficace a supporto della visualizzazione, dell'informazione, della divulgazione, dell'educazione, della sensibilizzazione, della comunicazione e della narrazione nei più svariati contesti.

Il libro desidera dare spazio sia a contributi scientifici di carattere generale che relativi a particolari campi di applicazione o casi di studio specifici, sia riferiti alla storia che all'attualità, sia di tipo teorico-culturale che tecnico-metodologico, purché significativi di questa particolare declinazione del disegno e della rappresentazione grafica e delle sue prospettive.

I linguaggi grafici dell'illustrazione: evoluzioni, funzioni e definizioni

Enrico Cicalò¹, Ilaria Trizio²

¹ Università degli Studi di Sassari
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica
enrico.cicalo@uniss.it

² Consiglio Nazionale delle Ricerche
Istituto per le Tecnologie della Costruzione
trizio@itc.cnr.it

***Graphic novel*: analisi critica e imitazioni intermediali dalla carta alla pellicola**

Graphic Novel: Critical Analysis and Cross-Media Impressions from Paper to Movie

Massimiliano Lo Turco

Politecnico di Torino

Dipartimento di Architettura e Design

massimiliano.loturco@polito.it

THE FBI.
MAYBE THERE
AN ALARM.

THE
WINDOW.

STAY CON-
SCIOUS.

KEEP
YOUR NECK
TIGHT.

STAY CON-
SCIOUS.



graphic novel
linguaggio
rappresentazione
cinema

graphic novel
language
representation
cinema

Il contributo analizza le potenzialità espressive del fumetto e in particolare del *graphic novel*, valutando criticamente influenze e analogie riferibili ad altri mezzi di comunicazione. Trattasi di una forma artistica a sé stante, organizzata in base alla sequenzialità, a patto che la scansione che ne determina l'ordine sia sorretta da criteri di coerenza tra le immagini e gli altri dati informativi che compongono le vignette. A conferma di questo si propone una rilettura critica di alcune tavole selezionate tra i migliori lavori di Frank Miller, analizzando la potenza evocativa delle sue illustrazioni, fedelmente trasposte su pellicola per dare vita ad alcuni dei suoi capolavori letterari.

The work analyzes the expressive potential of comics and, in particular, of graphic novels, critically evaluating influences and analogies related to other media. It is an artistic form in itself, organized on the basis of sequentiality, provided that the sequence that determines the order is supported by criteria of coherence between the images and other information. In order to confirm this, we propose a critical re-reading of some selected illustrations among Frank Miller's best works, analyzing the evocative power of his drawings, faithfully transposed on film to give life to some of his literary masterpieces.

Introduzione

Il linguaggio dei segni è precedente alla scrittura, a dimostrazione dell'importanza della visualizzazione quale testimonianza storica e forma artistica per la sfera antropica. Il segno, inteso come racconto visivo, è un codice universale comprensibile a qualsiasi livello di interazione. Nella nostra cultura il cinema e il fumetto costituiscono i mezzi principali per raccontare storie attraverso immagini, spesso accompagnate da testi o dialoghi. Tuttavia, mentre il teatro e il cinema sono ascrivibili tra le forme d'arte della società contemporanea, il fumetto, specie nella cultura occidentale, lotta ancora per essere accettato e valorizzato come dovrebbe. Celebri autori di fumetti hanno proposto varie definizioni, dalla 'letteratura disegnata' di Pratt (2004) all' 'arte sequenziale' di Eisner (1997).

Tale mezzo di comunicazione, oltre che per scopi narrativi, può essere usato per fornire istruzioni in maniera dettagliata ed esemplificativa, utilizzato più spesso di quanto si possa immaginare, dalle ricette di cucina (fig. 2) ai libretti di istruzioni all'uso, per non parlare dello stretto rapporto tra architettura e fumetto; la rappresentazione della città nelle sue varie forme, realistiche e oniriche occupa, all'interno dei fumetti, un posto significativo (De Domenico, 2013): i disegni dei progetti per una città futuristica di Antonio Sant'Elia (1914) o della *Ville Contemporaine* di Le Corbusier (1922) sono le prime esperienze in cui la rappresentazione di architettura pare uscire da una dimensione tecnico-descrittiva per assumere una connotazione narrativa. A questo segue il coinvolgimento di strumenti che solitamente operano in altri campi, come quello della grafica illustrata: da Archigram a Superstudio ad Archizoom e ancora, Peter Cook e Colin Fornier, fino ad arrivare a Rem Koolhaas e Bjarke Ingles, per lo studio BIG, con il famoso libro *Yes is More* (2009) e il loro catalogo di opere pubblicato come fumetto, per spiegare in modo più immediato e comprensibile i progetti di architettura. Esempi diversi per periodo, esiti e tecniche utilizzate, ma accomunati dal medesimo intento, quello di fare architettura attraverso il mezzo del disegno.

Nella seconda metà del ventesimo secolo l'impiego di immagini come mezzo di comunicazione è stato fortemente incoraggiato dal diffondersi di tecnologie meno basate sulla

Fig. 1
Miller, 1991,
dettaglio.

capacità di leggere testi. Negli ultimi anni si sono accesi interessanti dibattiti intorno ai complessi e mutevoli rapporti tra parola e immagine, fra testi alfabetici e testi iconografici. Dai segnali stradali fino alle istruzioni per l'uso di congegni meccanici, le immagini hanno cominciato a venire in soccorso delle parole e, talvolta, le hanno perfino soppiantate (Lo Turco & Tommasetti, 2016). La rivoluzione informatica non avrebbe potuto aver luogo se non si fosse verificata prima una rivoluzione in ambito iconografico: quella rivoluzione che Gottfried Boehm definisce una "svolta iconica" (Boehm, 2009).

Si può dunque affermare che l'alfabetizzazione visiva, intesa come la capacità di costruire significato con le immagini, è entrata di diritto nella lista delle competenze necessarie per poter comunicare nel nostro secolo, e i fumetti sono al centro di questo processo. Non si tratta di una abilità, ma di una forma di pensiero critico che intensifica le capacità intellettive, facendo ricorso a un uso combinato di diverse abilità dell'individuo.

Non è certamente un concetto nuovo; la *International Visual Literacy Association* fu fondata nel 1969; in quell'anno John Debes, fondatore e primo presidente dell'associazione, definì l'alfabetizzazione visiva come un bagaglio di competenze per la visione che un essere umano può sviluppare integrando altre esperienze sensoriali. L'*Association of college and research libraries* riconosce nella *visual literacy* (VL) quelle competenze e conoscenze che rendono un individuo in grado di creare, trovare, interpretare e utilizzare immagini e *visual media*. Tali abilità rendono il soggetto capace di comprendere e analizzare il contesto e le componenti culturali, etiche, estetiche e tecniche coinvolte nella produzione e nell'uso di materiali visivi, consentendogli una piena partecipazione in una società sempre più orientata al visuale.

L'evoluzione dei mezzi di produzione, riproduzione e diffusione delle immagini ha avuto un ruolo preponderante nel determinare la situazione attuale, nella quale in molti casi si è addirittura ribaltato il vantaggio che aveva la scrittura rispetto all'uso delle immagini. Inoltre, la semplificazione dei processi di produzione e l'aumento della circolazione delle immagini ne hanno determinato l'utilizzo anche in ambiti sociali inediti. Anche attraverso le parole dei Maestri, si intendono definire alcuni elementi essenziali che connotano il fumetto, per comprenderne la vera essenza e riconoscerle il giusto valore.

Riabilitare una forma d'arte: la parola ai Maestri

Nelle prime pagine del bellissimo volume *Graphic Novel. Storia e Teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine* l'autore si interroga sulle diverse accezioni che il fumetto può assumere:

Cosa è il fumetto? È una domanda apparentemente semplice ma a cui è molto difficile dare una risposta univoca e definitiva. Si tratta di un genere della letteratura? Di un nuovo tipo di pittura/racconto? Di una deriva dell'illustrazione e delle arti grafiche? Oppure è una forma comunicativa autonoma? Qual è la sua intrinseca vocazione? Quella di essere un mezzo di comunicazione popolare? si manifesta solo grazie all'incontro di immagini e parole? Può fare a meno delle seconde? E delle prime?. (Tosti, 2016, p. 3)

Nella prefazione al volume Marco Pellitteri si interroga sulla natura intrinseca del fumetto, sollevando alcune domande e giungendo a una personale interpretazione, definendolo un medium che vive di contraddizioni e che trae gran parte del proprio fascino proprio dalla refrattarietà alle etichette.

In merito alla sua più semplicistica interpretazione occorre ricordare che il fumetto è stato a lungo considerato, e in parte lo è ancora oggi, un'arte o un 'linguaggio' minore. Come detto, la facilità dell'approccio al fumetto è ovviamente basata sulla immediatezza della percezione visiva sollecitata dalle vignette disposte in successione geometrica. Per questo motivo in passato vi era una diffusa tendenza a ritenerli adatti solo a persone di ridotte capacità intellettuali e con un livello di alfabetizzazione molto basso. Ciò è testimoniato anche dalla semplificazione semantica messa in atto dal termine che lo definisce fumoso. Ma l'inserimento delle 'nuvolette' distribuite fra i vari personaggi in scena dà ai singoli riquadri una densità di comunicazione espressiva senza eguali. La parola fumetto declina in chiave minore il medium, associandolo metonimicamente a una sola delle sue componenti, la cosiddetta 'nuvola di fumo' entro cui vengono racchiuse le parole, detta anche *balloon*, o nuvoletta. In molti paesi il fumetto è stato considerato per lungo tempo il fratello povero delle arti maggiori se non addirittura, un'evoluzione infantile dell'illustrazione. Basti pensare ai termini in uso per indicarli, dai *comics* inglesi, che si riferiscono esplicitamente al registro comico delle prime strisce disegnate, ai *manga* giapponesi, la cui traduzione letterale è "disegni divertenti" (Tosti, 2016, p. 4).

In passato l'arte del fumetto godeva dunque di un fascino prevalentemente popolare, ma dagli anni Ottanta in poi si è diffusa sempre di più all'interno di altre forme di mass media, iniziando a essere ritenuta rispettabile anche dal punto di vista intellettuale e artistico. Fumetti, *graphic novel*, caricature e cartoni animati acquisiscono via via maggiore considerazione, ispirando opere di narrativa contemporanea, film e serie TV, oltre a occupare un posto importante nelle principali mostre nei musei d'arte contemporanea e nei dibattiti e discussioni nelle aule dei college americani e inglesi. Tra gli esempi degni di nota si ricordano alcuni eventi importanti: la mostra *The Comic Art Show*, organizzata dal Whitney Museum nell'estate del 1983, tra le prime mostre a presentare il fumetto in uno dei più importanti musei d'arte americani. Come molte altre mostre sul fumetto il catalogo, realizzato in collaborazione con la casa editrice di fumetti Fantagraphics Books, sottolineava il ruolo secondario del fumetto, come una musa passiva che ispira invece la vera arte, attirando l'attenzione sull'importanza che le fonti di arte popolare hanno avuto sul lavoro di alcuni dei nostri più eminenti artisti (fig. 3).

Anni dopo, la mostra *Comic Abstraction: Image-Breaking, Image-Making*, organizzata dal Museum of Modern Art di New York nel 2007, si interrogava sul modo in cui le immagini popolari, profondamente impresse nella nostra coscienza collettiva, portavano con sé un'estrema potenza visiva anche quando venivano completamente astratte. Per fare questo ci si riferisce ad alcuni artisti che negli ultimi anni hanno trasmutato il lessico dei fumetti e dei film, dei cartoni animati e dell'animazione in una nuova modalità rappresentativa di 'astrazione comica' per affrontare questioni complesse sulla guerra e sui conflitti globali, sull'eredità dell'11 settembre e sugli stereotipi etnici e culturali (fig. 3).

Infine, la mostra *Rude Britannia: British Comic Art* della Tate Modern di Londra (2010) esplora l'arte comica britannica dal 1600 ai giorni nostri, riunendo una vasta gamma di dipinti, sculture, film e fotografia, oltre a grafica e fumetti, celebrando una ricca storia di fumetti e barzellette visive (fig. 3).

Il fumetto è stato oggetto di studi e ricerche; il volume *Capire il fumetto. L'arte invisibile* è un saggio realizzato interamente a fumetti da Scott McCloud, il primo di una serie di volumi redatti con la medesima tecnica. Dopo molte riflessioni l'autore converge verso una definizione particolarmente articolata: "immagini e altre figure giustapposte in una deliberata sequenza, con lo scopo di

Fig. 2
Alcune divertenti ricette internazionali illustrate. Fonte: luciliand.canalblog.com.

Fig. 3
Da destra verso sinistra i cataloghi delle mostre: *The Comic Art Show* (1983), *Comic Abstraction: Image-Breaking, Image-Making* (2007), *Rude Britannia: British Comic Art* (2010).

comunicare informazioni e/o produrre una reazione estetica nel lettore” (McCloud, 1996, p. 17).

Il fumetto, sottolinea McCloud, assorbe il nostro senso di identità, favorisce i processi di estensione e riduzione antropomorfa della realtà percepita ed elaborata mentalmente (fig. 4). Nella narrazione a fumetti si rendono efficacemente funzionali le leggi che i gestaltisti avevano messo in luce, dimostrando che “ogni zona del campo non viene percepita isolatamente, ma in relazione ad altre parti, in modo da costituire unità di maggior rilievo percettivo” (Appiano, 1996, p. 43).

Il fumetto possiede la caratteristica prevalente di organizzarsi in base alla sequenzialità, a patto che la scansione che ne determina l’ordine sia sorretta da criteri di coerenza tra le immagini e gli altri dati informativi che compongono le vignette. A tal riguardo lo stesso Eisner afferma che “tra i veicoli della narrativa vi sono il linguaggio articolato, orale o scritto, le immagini, fisse o in movimento, i gesti e una combinazione di tutte queste sostanze” (Eisner, 2010, p. 12).

Il linguaggio fumettistico non lascia spazio alle descrizioni analitiche degli stati d’animo, croce e delizia della narrativa letteraria otto-novecentesca. La vignetta è costitutivamente legata alla sinteticità della percezione visiva, non psicologizza la polivalenza delle pulsioni emotive. Però nel *graphic novel* le battute di dialogo hanno una funzionalità più stretta di quanto sia nel fumetto tradizionale, dove la sequenza dei disegni ha spesso bisogno di didascalie puramente esplicative; o al contrario può ritrarre personaggi sostanzialmente muti (Spinazzola, 2012).

Ma quali sono le specificità di un *graphic novel*? L’adozione del termine *graphic novel* acquista soprattutto una funzione di carattere commerciale, nel tentativo di estendere la platea di acquirenti di fumetti, proponendo loro opera inedite o riedizioni in volume di fumetti serializzati ad un costo mediamente maggiore, rapportato al loro accresciuto valore culturale. Il prossimo paragrafo è dedicato a fare un po’ di chiarezza.

Le peculiarità del *graphic novel*

Il mutevole equilibrio tra parola e immagine o ancora, fra immagine e assenza della parola, assume un carattere fondamentale perché proprio su esso il fumetto si fonda; ed è sulla ulteriore trasformazione di tale rapporto che si snoda la gemmazione tra i più

Fig. 4

I cinque ingredienti fondamentali per la realizzazione di un fumetto secondo Scott McCloud (McCloud, 2007, p. 16).



classici fumetti e i *graphic novel* intesi nelle diverse permutazioni di tipo merceologico, editoriale, cartotecnico.

Il termine *graphic novel* è entrato nel lessico comune tra gli anni Settanta e Novanta del secolo scorso, dopo essere comparso sulla copertina di *Contratto con Dio* (1978) di Will Eisner (fig. 4), successivamente alla pubblicazione di *Watchmen* e all'opera *Il ritorno del cavaliere Oscuro* (1986) e infine con l'assegnazione del premio Pulitzer a Maus nel 1992 (Tosti, 2016, p. 592).

Possiamo definire il *graphic novel* una storia autoconclusiva che inizia e termina in un solo volume. Un romanzo a immagini, un libro a disegni come definito da Gipi (Gian Alfonso Pacinotti), autore e disegnatore italiano. Come romanzo, quindi, possiede una sua unità narrativa e una sua completezza strutturale; i personaggi che la compongono, molto spesso, sono limitati all'opera stessa. Va sottolineato che lo spessore narrativo e l'aspetto psicologico dei personaggi gioca un ruolo maggiore che nel fumetto ed è soprattutto per queste specificità che i *graphic novel* si sono affermati con grande rapidità nel panorama artistico contemporaneo.

Harvey (2005), noto autore, critico e fumettista americano, afferma che i fumetti non possono considerarsi semplici storie illustrate. Nei fumetti l'ideazione, le immagini, il suono, ivi compresi il parlato e i suoni onomatopeici, e gli indicatori (come le linee cinetiche e le graficizzazioni degli impatti e degli scoppi) sono tutti raffigurati in un insieme unitario. Gli elementi grafici non 'illustrano' la storia, essi stessi sono la storia. Nella storia grafica, tutto l'universo e tutti i sensi sono visualmente raffigurati.

Il romanzo grafico è un'opera letteraria che, come qualsiasi romanzo, possiede determinate caratteristiche. Contiene una sua unità narrativa, racconta una storia completa, si rivolge a un pubblico adulto, poiché la storia narrata è di stampo drammatico, senza compromessi e senza censure. Ancora Pellitteri si esprime in merito:

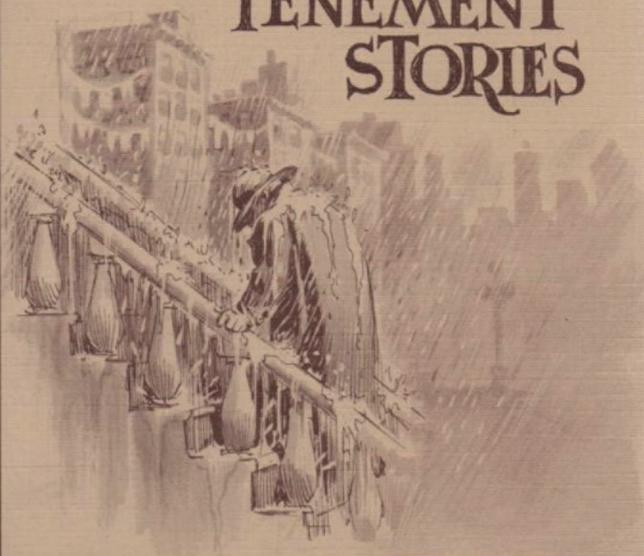
Romanzo a fumetti: lo è davvero? Perché in varie pagine si esaminano le ragioni per le quali quella che egli definisce la 'deriva romanzesca' del fumetto sarebbe un netto virare dalla narrativa a fumetti a una forma in cui il disegno, la parte visuale e grafica, è dominante o equamente importante rispetto al testo, a una forma in cui il disegno si semplifica, a volte si banalizza, per dare più spazio agli aspetti più fortemente verbali, testuali, 'letterari in senso tradizionale'. Insomma,

Fig. 4
La copertina del *graphic novel* di Will Eisner intitolata *Contratto con Dio* (1978).

A
CONTRACT
WITH
GOD

AND OTHER
TENEMENT
STORIES

A
Graphic
Novel
By
Will
EISNER



l'etichetta *graphic novel* che pure andrebbe tradotta come romanzo a fumetti, sarebbe al centro di un processo di trasformazione del fumetto – o almeno, di un settore della stampa a fumetti – in qualcosa d'altro che sarebbe più giusto chiamare, in italiano, romanzo grafico, cioè un tipo di romanzo che usa l'immagine ma che non è più fumetto nel senso in cui lo abbiamo inteso per decenni. (Pellitteri, 2016, p. XVI)

In uno scenario così complesso e articolato assume ancora maggiore interesse l'analisi della cosiddetta trasposizione intermediale, vale a dire il passaggio da un medium all'altro:

Esistono molti casi in cui i contenuti o aspetti formali chiaramente affini appaiono in lavori appartenenti a media differenti, ove è possibile dimostrare l'esistenza di un trasferimento di forme e contenuti. A titolo esemplificativo, un'istanza di parziale trasposizione intermediale nel settore dei dispositivi formali è la trasposizione di un narratore – una componente tipica del mezzo di finzione verbale – al cinema o al teatro. Questo è il caso della procedura di conversione di romanzi in film. In questi casi la intermedialità si trova principalmente nello spazio tra le due opere. (Wolf, 2002, pp. 18, 19)

Anche se Werner Wolf non lo nomina esplicitamente, lo stesso ragionamento è estendibile anche al fumetto. A questo riguardo Elena Degrada distingue tre linee direttrici secondo cui si può operare un adattamento: la derivazione di una trama; la derivazione dell'intreccio; l'insieme di segni tradotti da un altro insieme di segni appartenenti a un diverso sistema semiotico (Dagrada, 2012). Meno interessante pare l'analisi dell'aderenza all'opera originale rispetto alla valutazione dell'originalità e dell'interdipendenza semiotica e artistica. La maggior parte degli adattamenti si limita a riproporre trama e intreccio, spesso al netto di pesanti tagli e omissioni, non di rado di carattere censorio, affidando all'apparato visivo un ruolo poco più che illustrativo (Tosti, 2016, p. 603).

Altre opere si discostano nettamente da operazioni di questo tipo, per cui il termine riduzione assume un significato più profondo, marcando più nettamente la differenza tra trasposizione intermediale e imitazione ipermediale, come sapientemente descritto da Wolf:

Come per la trasposizione intermediale, 'imitazione' implica una sorta di traduzione. Tuttavia, gli oggetti della traduzione differiscono: nell'imitazione oggetto della traduzione sono principalmente la natura e la struttura dei significanti dell'opera fonte o medium, e sono i tratti caratteristici di questi significanti che vengono tradotti, per quanto possibile, nel supporto di destinazione; contrariamente a ciò, nella trasposizione intermediale oggetto dell'opera sono i significati dell'opera sorgente o medium e/o i loro effetti. Di conseguenza, la preservazione delle tracce dei significanti originali è casuale, e in molti casi è trascurabile nel caso della trasposizione intermediale, poichè queste tracce restituiscono la qualità che definisce l'imitazione intermediale in riferimento a un altro medium che è al tempo stesso una parte della significazione dell'opera in questione. (Wolf, 2002, p. 25)

Per entrare maggiormente nel merito delle più famose e riuscite traduzioni dalla carta stampata alla pellicola, verrà analizzata la potenza evocativa delle illustrazioni realizzate da Frank Miller, uno dei maestri del *graphic novel*, attraverso una rilettura critica di alcune tavole tratte da alcuni suoi capolavori letterari, ponendole a confronto con le sequenze tratte dagli omonimi film.

Quel gran genio di Frank Miller

È proprio all'interno di questo contesto che si distingue la genialità di Miller: nel perfetto connubio tra storia e segno. I due elementi si sviluppano di pari passo, si intrecciano e si sostengono. Parafrasando alcune dichiarazioni dell'autore, riportate nelle numerose interviste concesse, si apprende molto circa la sua visione. Da sempre egli considera il disegno di un fumetto un mestiere molto particolare, poiché è necessario affrontare (e risolvere) una serie di problemi che non si trovano negli altri media. Un problema davvero enorme consiste nel superare la natura statica della sua forma. Probabilmente il maggiore nemico è il tempo: il regista ha il controllo assoluto su quanto soffermarsi su un'immagine, per quanto tempo l'inquadratura a un determinato personaggio. In modo analogo, un romanziere può rallentare la percezione del tempo attraverso le parole. In un fumetto, lo scarso numero di parole presenti può essere letto in

pochi secondi; sono le immagini che devono trasmettere le informazioni in modo immediato, pena la repentina perdita dell'attenzione da parte del lettore. Purtroppo alcuni prodotti editoriali emulano i film, muovendo i personaggi troppo lentamente, frammentando una singola azione in infinite raffigurazioni, quasi identiche. Questo approccio trasmette al lettore la sensazione di visionare una sequenza di immagini statiche, palesando il concetto che i film abbiano un certo dinamismo, al contrario dei fumetti. Per superare l'effetto statico occorre dare una maggiore dinamicità alle scene d'azione: le inquadrature devono cambiare spesso per dare un maggiore spessore alla scena. Ritroviamo scorci dall'alto di vicoli stretti e angoscianti che comprimono la visuale oppure piani portati all'estremo per le scene più opprimenti.

Altri giovani autori ammucciano semplicemente le parole, privando la forma della sua energia e vitalità, ingombrando il disegno con descrizioni del disegno stesso, rendendo irrilevanti sia le parole sia le immagini. Un buon prodotto invece punta sulla forza della forma, esagerando l'essenziale e scartando l'irrelevante. L'arte del fumetto è l'arte di riunire parola e immagine, usando il disegno stesso come comunicazione più che come fredda rappresentazione.

Inoltre, la capacità di rappresentare il tempo è essenziale per una narrazione visiva. La gestione del tempo è già molto complicata nella realizzazione di un albo a fumetti. Nel caso di un *graphic novel*, la questione diventa davvero delicata. Nel fumetto il tempo è molto frenetico per non annoiare il lettore e velocizzarne la lettura. Nel caso del *graphic novel* anche il tempo deve essere gestito nel modo caratteristico di questa forma letteraria. Infatti vi si possono trovare scene rapide, frenetiche, ma anche scene lente, di *suspense*, nulla è lasciato al caso: tutto il tempo è scandito astutamente per accompagnare le sensazioni che prova il lettore e per immergerlo il più possibile nella storia.

Nelle opere di Miller è inoltre interessante l'uso (e l'assenza) del colore. Il colore è sempre più appartenuto al fumetto che al *graphic novel* (fig. 6). Alcuni artisti arrivano persino a disprezzarne l'utilizzo, se questo non è accompagnato da una buona ragion d'essere. Ma perchè questo amore per l'inchiostro? Nel *graphic novel* c'è qualcosa da mostrare che va oltre il disegno in sé. La mancanza di colore, il contrasto tra vuoti e pieni, spingono il lettore a lavorare con la mente per riempire laddove

Fig. 6

Il gioco di *silhouette* bianche e nere è particolarmente in alcune tavole, dove il lettore è chiamato a decifrare le sagome di oggetti e persone. Nella prima viene rappresentato uno dei protagonisti immersi in un buio assoluto: Miller consente al lettore di entrare maggiormente nella parte attraverso l'uso di macchie di bianco puro che avvolgono le sagome degli oggetti sebbene non ci sia apparente traccia di alcuna fonte luminosa. Nella seconda immagine invece si evidenziano i contorni delle parti in luce nei visi di un protagonista, lasciando il secondo soggetto completamente in ombra, risultando dunque di più difficile comprensione (Miller, 1991).



manca qualcosa. Il lettore partecipa attivamente all'evolversi della narrazione, un po' come si fa quando si legge un libro: bisogna lavorare di fantasia e immaginazione affinché venga a crearsi nella mente uno scenario familiare.

A proposito di questo, Miller sosteneva che il colore fosse un elemento estremamente potente. Amava gli albi in bianco e nero, limitando l'uso del colore a specifici ruoli, limitando lo spreco di inchiostro.

Riguardo ai colori, il film di *Sin City* segue le linee guida dell'opera originale. Il bianco e il nero, da sempre opposti e simboli uno del bene e l'altro del male, qui annullano la loro simbologia per diventare parti dello stesso insieme. O scambiandosi i ruoli (fig. 7). Nella trasposizione cinematografica, il regista Rodriguez fa ancora di più: trasporta lo stile, le tavole, i dialoghi, le idee e l'anima di Miller dalla carta stampata al grande schermo. Non adatta, non traduce, non cambia: sposta semplicemente. Cambia il media senza modificare il messaggio.

Il tratto distintivo delle tavole che compongono *Sin City* è un bianco e nero spinto al massimo livello espressivo. Ci si dimentica quindi delle sfumature di grigio, Miller disegna intere pagine coperte di nero con contorni bianchi e viceversa. Ci sono notti e ombre bianche, luci e contorni neri. Nero e bianco. Non ci si trova di fronte alla tipica espressione del bianco e nero, dove a uno sfondo si oppongono segni opposti. In questo caso entrambe le entità hanno il medesimo peso, sono entrambi coprenti e rilevatori. Ognuna ha la sua importanza. Le figure dei personaggi nascono quindi dall'incontro/scontro di questi due colori: campiture nette che creano silhouette e sagome. Ciò può accelerare o rallentare i tempi della lettura.

A *Sin City* è la notte a svelare le trame e i profili, e il disegno di Miller segue la narrazione: l'ombra rivela e racconta mentre la luce copre, acceca, brucia i segni anziché mostrarli. Tutto viene raccontato nel buio che c'è dietro e nell'incontro di due entità. Si gioca sui confini tra l'oscurità e l'assoluto bianco, tra giusto e sbagliato.

La tridimensionalità dei personaggi è data dagli espedienti che Miller usa sapientemente come le bende o i cerotti bianchi sul volto di Marv, o luci e ombre di sinuosi capelli per Goldie – che ne danno volume e forma – unita al già sapiente utilizzo dei vuoti e dei pieni che rendono l'ambiente perfettamente adeguato e 'realistico' (fig. 8).

Fig. 7

L'alternanza tra luce e ombra, tra bianco e nero si fa molto spesso complessa ed estremamente variabile. La macchina di Hartigan e il suo stesso volto diventano candidi, lasciando l'oscurità alla notte e alle ombre che segnano gli occhi. Nella tavola a destra, questa alternanza cambia nel giro di una vignetta: in un primo momento il paesaggio è bianco, lasciando in ombra le sagome dei corpi, subito dopo la notte riprende il nero e la fioca luce della luna illumina i volti evidenziandone i lineamenti. (Miller, 1991).

Fig. 8

Confronto tra *graphic novel* e trasposizione cinematografica di *Sin City*. È evidente la totale aderenza tra le tavole e i fotogrammi della pellicola (Autori: M. Cressano, M. Liuzzi).

Ambienti a volte scarni, dove l'ombra nasconde e ci fa immaginare scenari dettagliati, dove i particolari emergono per rivelarci il malsano retroscena che pulsa sempre dietro il racconto.

La storia della battaglia delle Termopili ha catturato interesse generazionale, arrivando anche a stuzzicare l'estro di Frank Miller, che realizza una delle sue più grandi opere disegnate e inchiostrate con il suo inconfondibile tratto: una vera e propria rappresentazione teatrale condotta in collaborazione di Lynn Varley ai colori. Nel capolavoro *300* (Miller & Varley, 1999) si ammirano, attraverso gli occhi di Miller, le gesta di eroi che non hanno superpoteri, che non sono imbattibili, né tanto meno invulnerabili. L'uso del nero enfatizza il netto contrasto tra luci e ombre, consentendo di aumentare enormemente la drammaticità dell'opera, trasformandola in mito ed esaltando le gesta dei trecento spartani che combatterono contro decine di migliaia di persiani.

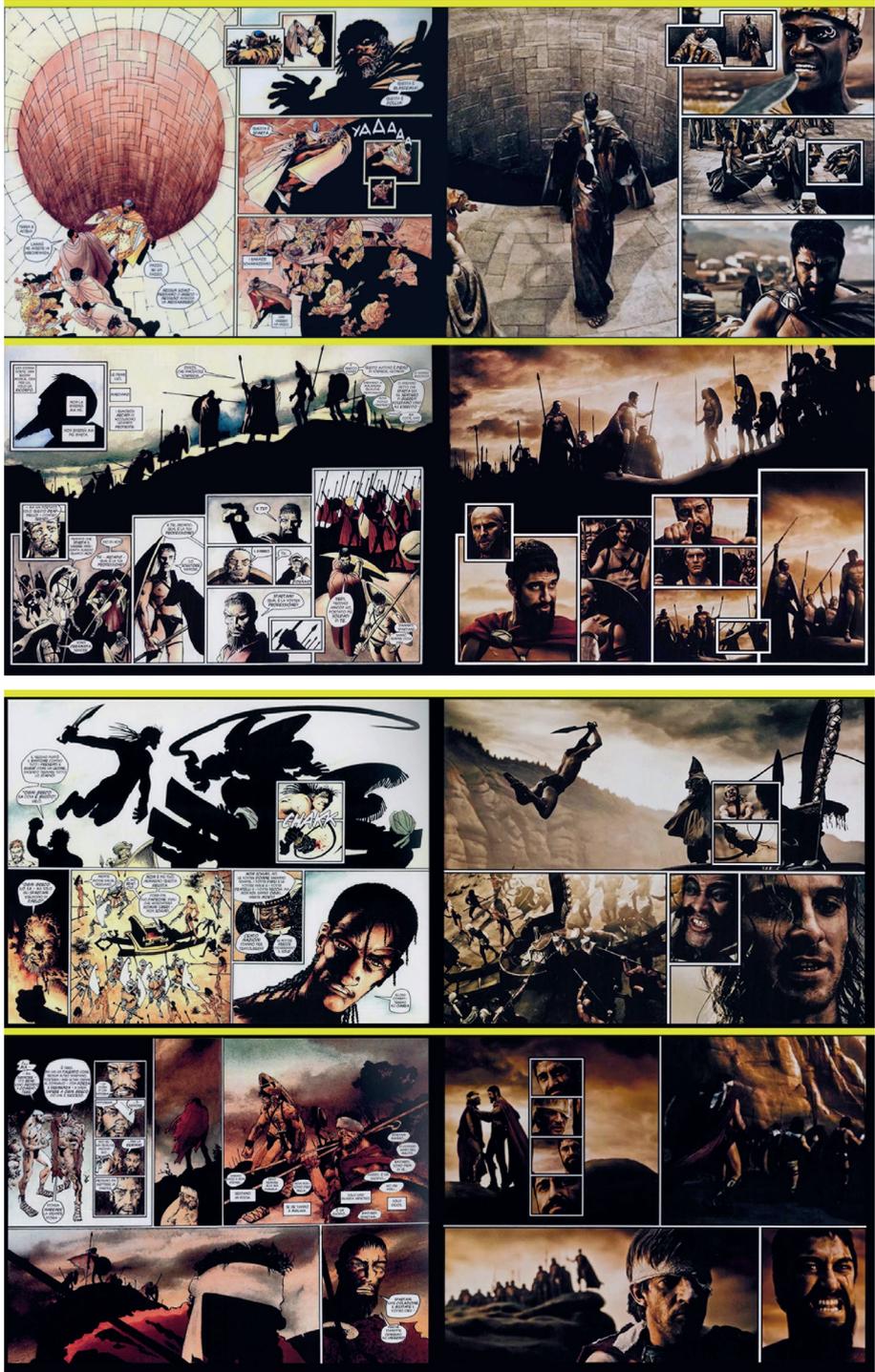
Anche in questo caso, il successo della pellicola non è unicamente riconducibile all'estrema coerenza con la storia, ma per l'attenzione maniacale a ogni particolare: dai discorsi dei personaggi riportati alla lettera, all'incalzante ritmo utilizzato, ai colori, al contrasto, alle ombre (figg. 9, 10). È un *graphic novel* che prende vita. Per fare questo il regista Zack Snyder fotocopiò i pannelli delle pagine, partendo dai quali plasmò le diverse scene.

Conclusioni

Il *graphic novel* è un termine importante, anche se non esente da interpretazioni confuse o fuorvianti. Nella sua accezione di romanzo grafico può considerarsi una rivoluzione copernicana: è la storia a determinare il numero delle pagine ed è lo stile dell'autore che definisce la sequenza delle vignette. L'intenzione eisneriana che sottintendeva se non la creazione quantomeno l'utilizzo e la promozione della definizione di *graphic novel* può riassumersi nell'intenzione di creare un prodotto a fumetti che potesse interessare gli acquirenti di narrativa in prosa, che presentasse storie pubblicate precedentemente in forma seriale ma direttamente in volume, che desse risalto al ruolo degli autori e che potesse far accettare il fumetto come prodotto culturale a sé stante e non solo un sottoprodotto dell'industria dell'intrattenimento, raccontando la vita di tutti i giorni.

Figg. 9, 10

Confronto tra *graphic novel* e trasposizione cinematografica di *300*, e una maniacale sovrapposibilità tra tavole e fotogrammi, sia per la scelta delle inquadrature che per la sapiente gestione del colore in grado di ricostruire la medesima atmosfera dell'opera originale, grazie agli effetti in post-produzione simili alla draganizzazione utilizzata in fotografia. (Autori: M. Cressano, M. Liuzzi).



Forse in modo del tutto inconsapevole il *graphic novel* si è creato una propria platea, più incline ad apprezzare l'aspetto narrativo rispetto a quello formale, nonostante siano molto apprezzati specifici stili di disegno e di composizione delle tavole. Certamente, l'adozione della forma a libro ha contribuito a farlo percepire come un prodotto distinto e un genere a sé stante. Non si tratta dunque di prendere le distanze dagli stereotipi del fumetto di più popolare diffusione, poiché i confini sono tuttora molto sfumati.

Ringraziamenti

Vorrei ringraziare Massimo Cressano e Massimo Liuzzi, due tesisti del corso di studi in Progetto Grafico e Virtuale del Politecnico di Torino: più di dieci anni fa si sono presentati davanti a me con l'ambizioso progetto di raccontare il mondo dei *graphic novel* ragionando, pagina dopo pagina, su un layout personalizzato; un'impaginazione libera da vincoli, progettata per attirare l'attenzione del lettore con immagini e contrasti forti, proprio come accade nei *graphic novel* che la tesi sapientemente descrive e analizza. E grazie soprattutto per avermi trasmesso la vostra passione.

Bibliografia

- Appiano, A. (1996). *Comunicazione visiva. Apparenza realtà rappresentazione*. UTET.
- Batchelor, T., Lewisohn, C., Myrone, M., Gravett, P., & O'Reilly, S. (2010). *Rude Britannia: British comic art*. Tate Publishing.
- BIG - Bjarke Ingels Group (2009). *Yes is More. An Archicomic on Architectural Evolution*. Evergreen.
- Boehm, G. (2009). *La svolta iconica*. Meltemi.
- Carlin, J., & Wagstaff, S. (1983). *The comic art show: Cartoons in painting and popular culture*. Fantagraphics Books.
- Dagrada, E. (2012). Cinema e letteratura: lo stato della questione o l'effetto rebound rivisitato. In I. Bonomi & L. Clerici (a cura di). *Parole & immagini: tra arte e comunicazione*. Accademia University Press.
- De Domenico, M. (2013). *Architettura fantastica. Gli archetipi visionari del fumetto*. Interscienze.
- Harvey, R. C. (2005). Graphic Novels, the Pictures Are the Story. *The Council Chronicle*, settembre 2005.
- Eisner, W. (1997). *Fumetto & arte sequenziale*. Vittorio Pavesio Productions.
- Eisner, W. (2010). *L'arte del fumetto. Regole, tecniche e segreti dei grandi disegnatori*. (F. Gadducci & M. Tavosanis, a cura di). BUR.

- Lo Turco, M. & Tommasetti, A. (2016). Il segno dimenticato. Un racconto per immagini. The forgotten sign. A story told through images. In S. Bertocci & M. Bini (a cura di). *Le ragioni del Disegno. The reasons of Drawing* (pp. 1469-1476). Gangemi.
- Marcoci, R. (2007). *Comic Abstraction: Image Breaking, Image Making*. The Museum of Modern Art.
- McCloud, S. (1996). *Capire il fumetto. L'arte invisibile*. Vittorio Pavesio Productions.
- McCloud, S. (2007). *Fare il fumetto. I segreti della narrazione nei comics, nei manga e nella letteratura disegnata*. Vittorio Pavesio Productions.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (2011). *Il medium è il messaggio. Un inventario di effetti*. Corraini.
- Miller, F. (1991). *Sin City*. Dark Horse Comics.
- Miller, F., & Varley, L. (1999). *300*. Play Press.
- Pellitteri, M. (2016). Prefazione. In A. Tosti (2016). *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine* (pp. XIII-XVIII). Tunué.
- Pratt, H. (2004). *Corto Maltese. Una ballata del mare salato*. Einaudi.
- Tosti, A. (2016). *Graphic novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*. Tunué.
- Spinazzola, V. (a cura di) (2012). *Tirature '12. Graphic Novel. L'età adulta del fumetto*. Il Saggiatore.
- Wolf, W. (2002). Intermediality Revisited: Reflections On Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality. In S.M. Lodato, S. Aspden & W. Bernhart (a cura di). *Word and Music Studies* (pp. 18-19). Rodopi.

