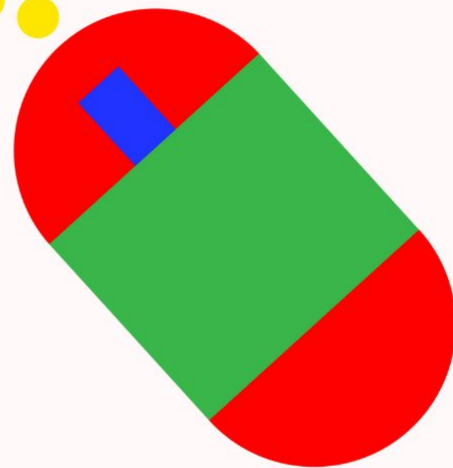


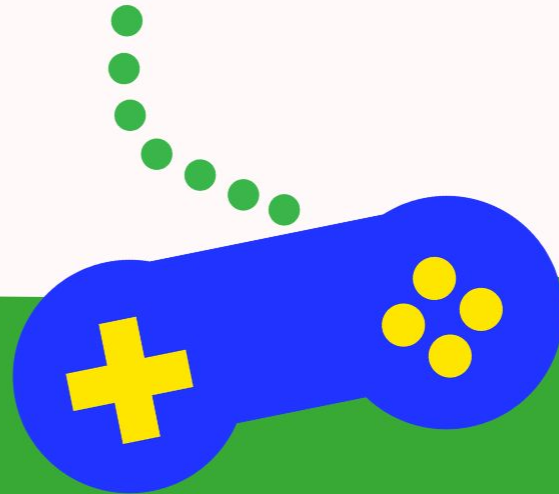
# Il linguaggio dei fumetti

---

Con Pixton



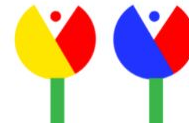
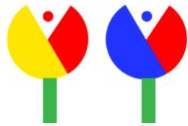
Cos'è il fumetto?



## Un medium irriducibile

Come rileva l'esperto Andrea Tosti "il fumetto è quel qualcosa che tutti riconoscono quando la vedono ma che nessuno riesce a definire". A partire dai molteplici studi che nei decenni hanno tentato di descriverlo, possiamo quindi dire che il fumetto è un **medium** su cui prende vita **una narrazione** caratterizzata da:

- **l'interazione tra parole e immagini** (anche se esistono fumetti senza parole!)
- **la sequenzialità** (ovvero c'è un prima e un dopo tra le vignette che si susseguono in un fumetto)
- **il coinvolgimento attivo del lettore** (chiamato a 'cucire' tra loro le vignette ricostruendo pezzi di informazioni non scritte/disegnate per creare il 'continuum' narrativo)



## La sinergia tra parola e immagine

Nel fumetto la parola non svolge il ruolo di una didascalia, di un insegnamento o di un'etichetta, piuttosto interagisce virtuosamente con il disegno per creare narrazione, appoggiandosi alla capacità del lettore di ricostruire il senso.



Peanuts, di Charles M. Schultz

R.C. Harvey, uno dei maggiori studiosi di questo medium, scrive: "Parole e immagini devono lavorare in tandem per raccontare la storia".



## Un esempio per capire



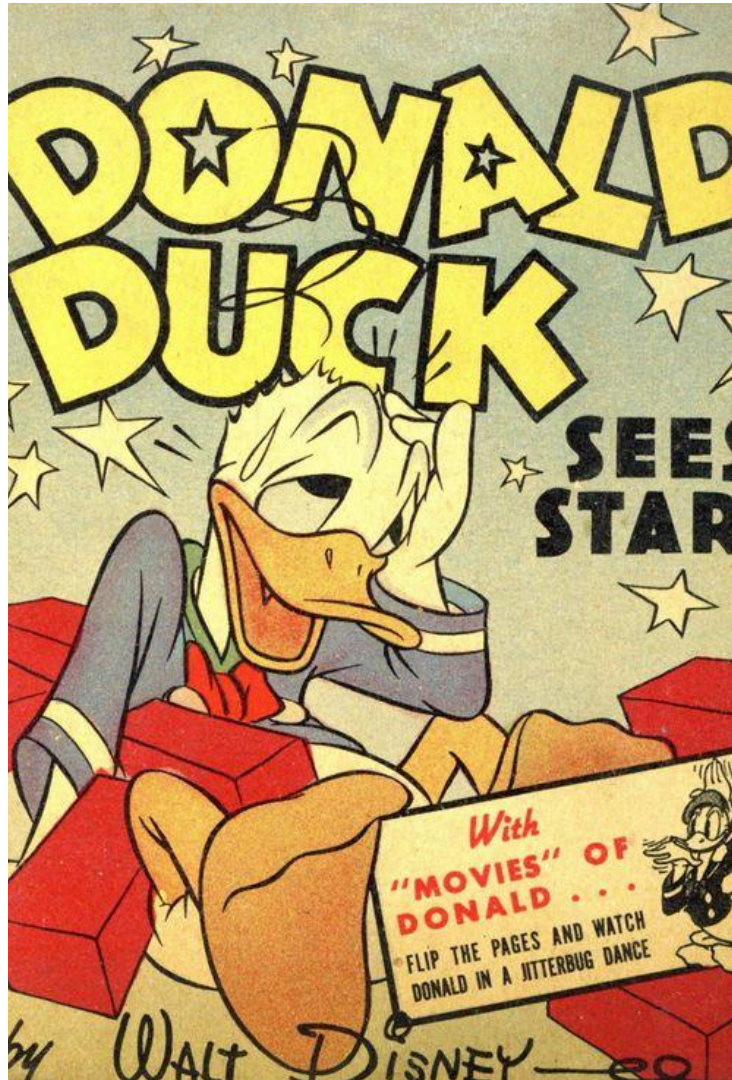
In questa striscia di [Calvin&Hobbes](#) dello statunitense Bill Watterson il lettore può capire molto del tono con cui il giovane protagonista parla agli adulti grazie alle pose in cui viene rappresentato. Le reazioni perplesse e pazienti di maestra e direttore (quest'ultimo neppure parla) trapelano dagli sguardi e dalla posizione delle braccia e delle mani di entrambi. Infine, all'immaginazione del lettore viene chiesto di colmare lo spazio bianco tra la terza e la quarta vignetta, figurandosi cosa succeda dal momento in cui Calvin replica in classe alla maestra a quello in cui si trova davanti al direttore.

## Un lettore esperto

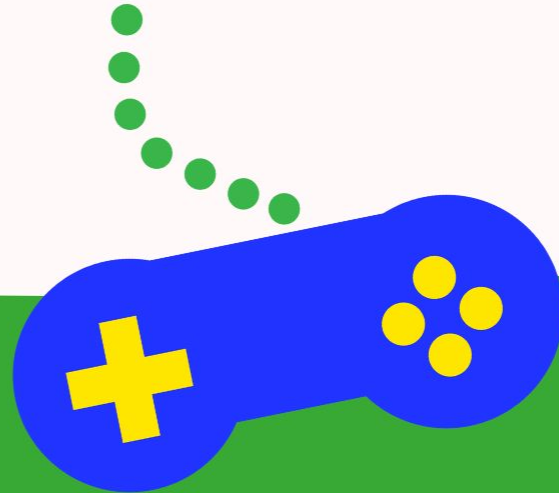
Nel corso della sua evoluzione, il fumetto si è dotato di una **“grammatica”** propria, fatta di elementi, convenzioni e repertori **che il lettore è in grado di intendere.**

Il tipo di tratto con cui è disegnata la nuvoletta, le linee che accompagnano i movimenti dei personaggi, gli spazi bianchi tra le vignette, ma anche le stelline o gli uccellini che girano sopra il capo, il rumore di una sega, la bava alla bocca, la gocciolina di sudore alla fronte, le onomatopee come Sob, Gulp! Bang! e Slam!...: il lettore di fumetti ha pochi dubbi sulla loro interpretazione.

“Il fumetto deve essere consegnato completamente al lettore, senza il cui lavoro inteso come costruzione di senso il medium non si attiva”  
Valerio Bindi e Luca Raffaelli.



# La grammatica del fumetto

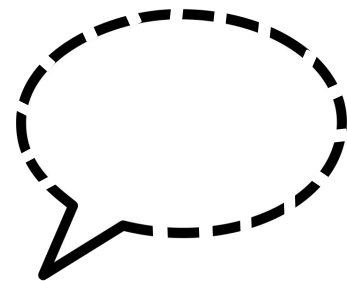
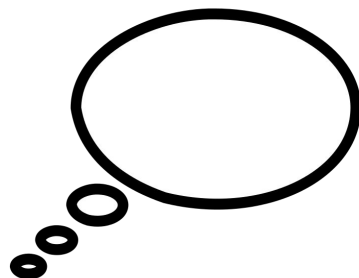
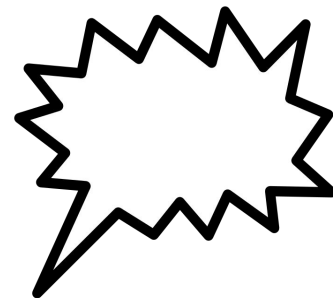


## La nuvoletta

Per alcuni la nuvoletta o fumetto o balloon è il segno distintivo del fumetto, ma - come già detto - in realtà esistono fumetti privi di parole.

È la linea chiusa che circonda le parole dei personaggi collegata con una **'lama'** al viso del parlante. Può essere:

- **continua** per significare **discorso espresso**, se collegata da una serie di **bollicine** significa **discorso pensato**.
- **spezzata** se il personaggio parla con **voce molto alta**, concitata, in preda a ira...
- **tratteggiata**, se il personaggio sussurra



Uno dei primi studiosi italiani ad occuparsi di fumetti è stato Umberto Eco. Nel saggio *Apocalittici e integrati* (1964) dedica un'analisi approfondita al fumetto *Steve Canyon* e alla "semantica del fumetto".



## Vignette, strisce e gabbia

Le vignette sono i riquadri che racchiudono i disegni e le parole del fumetto. Si dispongono nello spazio secondo una griglia distributiva (o **gabbia**) più o meno regolare, che compone la **tavola**. Nella tavola ci possono essere una sola vignetta ('splash page') o più **strisce** di vignette (due, tre, quattro).

In occidente le vignette vengono lette come il testo di un libro, quindi da sinistra a destra e dall'alto verso il basso.



striscia con 3 vignette

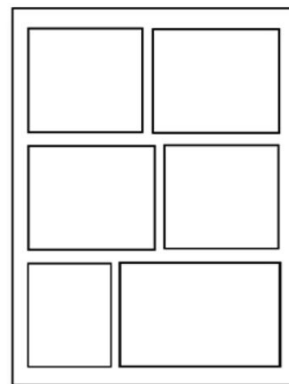


Tavola su 3 strisce  
con 6 vignette

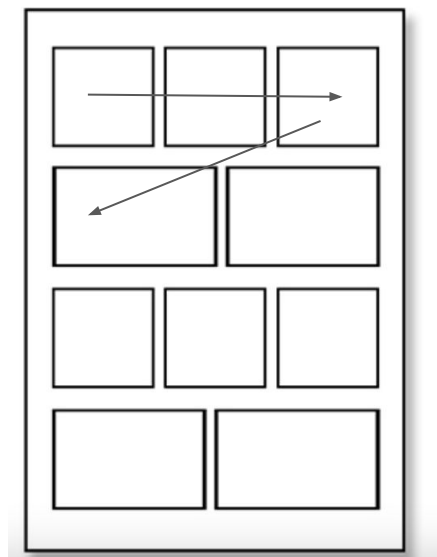


Tavola su 4 strisce con  
10 vignette



L'ultima vignetta di ciascuna tavola è importante: deve persuadere il lettore a voltare pagina!



In **Le avventure di Tintin** (1929-83), Hergé ha sempre mantenuto griglie grafiche e vignette molto regolari: 3-4 strisce per pagina, 2-4 vignette per striscia.



In **Kirihito** (1970), manga del giapponese Osamu Tezuka, la forma delle vignette e la composizione della griglia sono assolutamente libere.

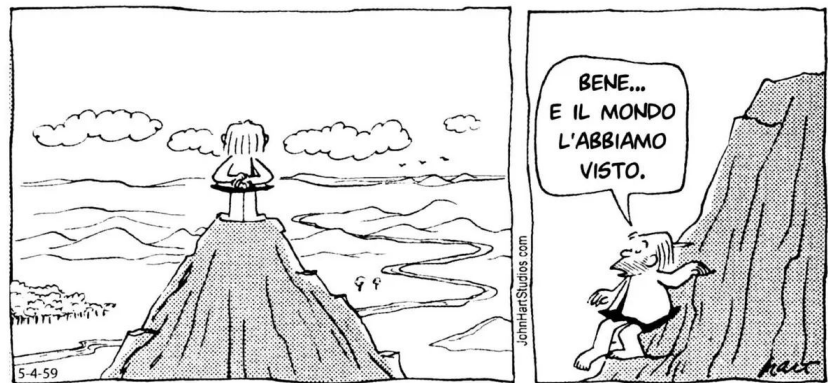
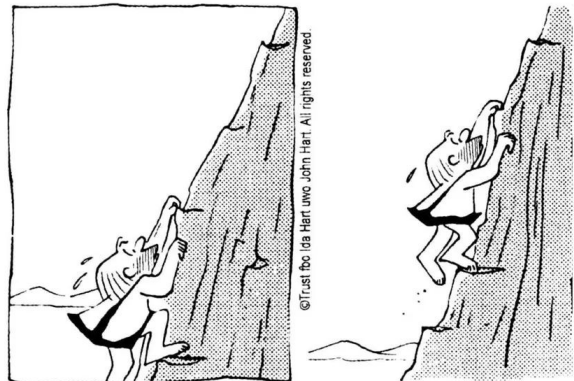


In **Unastoria** (2013) di Gipi la griglia può lasciare spazio a vignette che occupano quasi l'intera pagina.

## Lo spazio bianco

Lo **spazio bianco (closure)** tra le vignette è un elemento fondamentale del fumetto, per alcuni il più importante.

Ha **‘funzione diegetica’**, cioè narrativa, poiché negli spazi tra le vignette scorre il tempo e succedono cose che non vengono rappresentate e che il lettore deve essere in grado di immaginarsi. Le vignette devono essere realizzate tenendo conto anche dei processi mentali che il lettore deve attivare negli spazi bianchi posti tra di esse.



B.C. di Johnny Hart

“Quando si crea un fumetto bisogna prestare massima attenzione a quello che avviene nello spazio bianco e fare in modo che, nella testa di chi legge, gli eventi siano univoci”. **Gud**

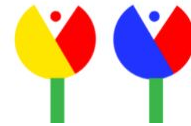
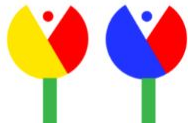


## Le inquadrature

Prendendo in prestito il linguaggio di cinema e fotografia, anche per le vignette dei fumetti si parla di inquadrature.

Quando il fumettista rappresenta una scena di una sequenza, la 'riquadra' nella vignetta e ne decide il taglio. Potrà vederla da lontano, da vicino, da vicinissimo, di lato, da sotto, da sopra... oppure in soggettiva, cioè dal punto di vista del personaggio, o alle sue spalle.

Le inquadrature dovranno essere coerenti e funzionali alla narrazione, guidando il nostro occhio verso elementi importanti, oltre che conferire varietà e movimento alle tavole.

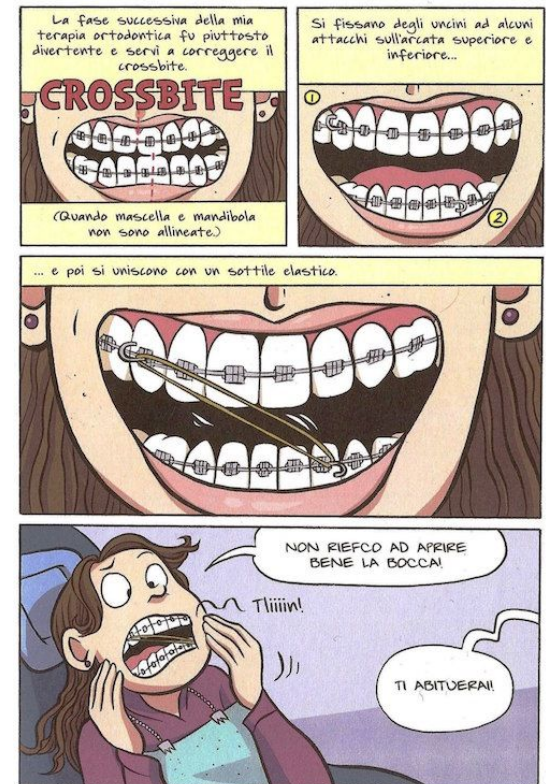




Nel manga [Akira](#) (1982-90) le sequenze di inseguimento per le strade di Tokyo prendono in prestito elementi dalle tecniche cinematografiche per gettare il lettore nel cuore delle scene.



Una tavola di [Non stancarti di andare](#) di T. Radice e S. Turconi (2018), dove le inquadrature sottolineano il gioco di sguardi tra i personaggi che si stanno lasciando.



Inquadrature super ravvicinate per entrare nell'esperienza di una preadolescente alle prese con l'apparecchio ortodontico, in [Smile](#) (2010) di Raina Telgemeier.

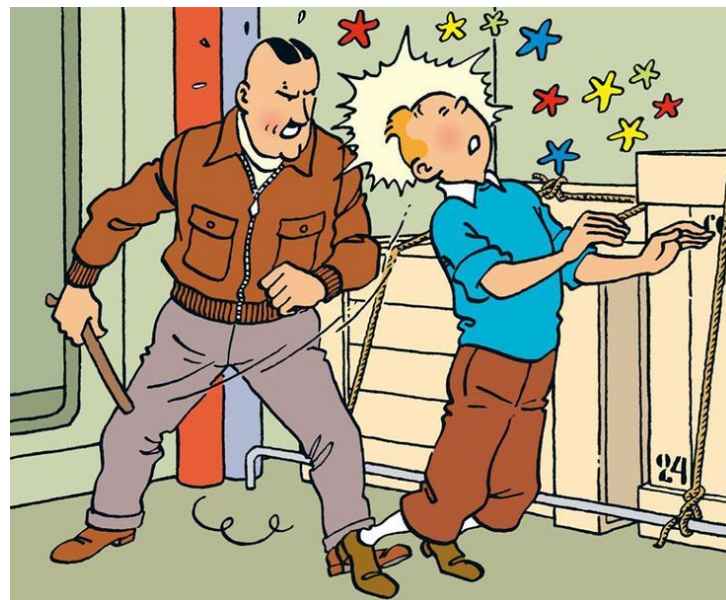
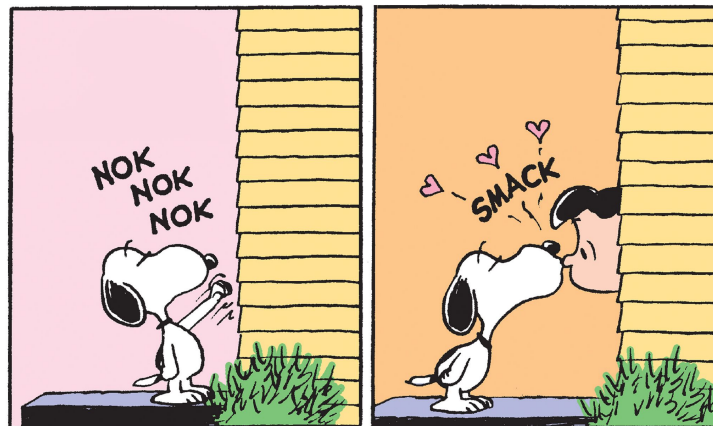
## Le linee cinetiche, le onomatopee e le metafore

Nel fumetto ci sono altri elementi che contribuiscono alla resa narrativa.

Le **linee cinetiche** sono i segni che enfatizzano i movimenti dei personaggi o degli oggetti o ne indicano la direzione.

Le **onomatopee** sono parole che riproducono un suono. Grandezza e forma dei caratteri (font) con cui sono scritte dipendono dall'intensità e dalla durata del rumore stesso.

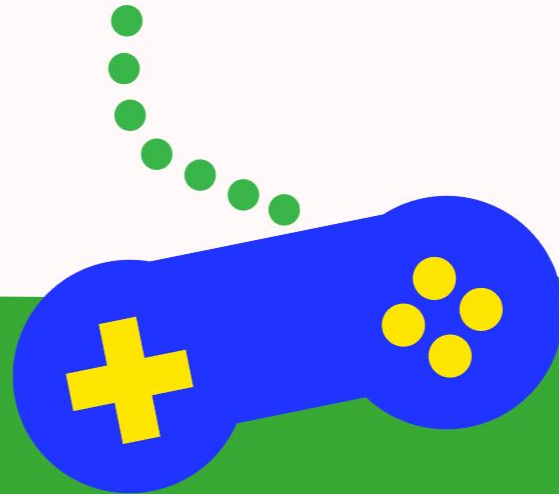
Le **metafore visive** sono simboli grafici - come il punto esclamativo, un cuore o una lampadina - che vogliono significare un preciso concetto - come sorpresa, amore e intuizione improvvisa.



Nelle vignette a destra, i cuori rappresentano l'affetto di Snoopy per Lucy dei Peanuts, mentre le stelline il dolore di Tintin



# Progettare un fumetto con Pixton



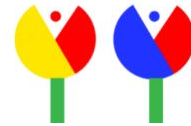
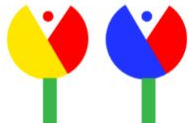
## Pixton, un tool per creare fumetti online

Pixton è una **piattaforma online** che permette di creare fumetti in modo semplice e intuitivo a partire da una serie di **contenuti 'preconfezionati' e modificabili** entro un certa misura. È uno strumento che consente agli educatori di monitorare i lavori di una classe - grazie a un pannello di controllo visibile solo a loro - e ai membri di una stessa classe di usare i **personaggi/avatar** da loro stessi creati.

Per usare Pixton non è necessario saper disegnare, bisogna però avere chiaro prima di cominciare che contenuto si vuole tradurre in vignette e con quali personaggi.

Il risultato finale è **scaricabile, stampabile e condivisibile** via social e online solo se si dispone di una versione a pagamento.

*Guarda il videotutorial incluso nella lezione per scoprire di più su Pixton.*



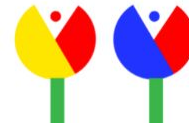
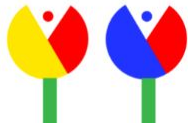


## Prima di cominciare...

Come per tutti i progetti che prevedono la creazione di un contenuto narrativo, è necessario svolgere un lavoro preparatorio.

Anche nel caso di un fumetto realizzato con Pixton, noi vi consigliamo di far precedere alla fase di produzione una **fase di progettazione**, che si concentri su:

- la **sinossi** della storia (Che storia vuoi raccontare? Prova a scriverla brevemente)
- i **personaggi** coinvolti nella narrazione (Chi è il protagonista della storia? Chi sono gli altri personaggi? Decidi come si caratterizzano psicologicamente e graficamente)
- la creazione di un veloce **storyboard** (Quante scene prevedi? Quante vignette servono per ciascuna scena? Con quali inquadrature? *Vedi slide successiva*)
- eventuale **suddivisione dei lavori** nella classe (I bambini possono lavorare in modo collaborativo allo stesso fumetto? Prova a suddividere i compiti)
- modalità di **condivisione** della storia (Stamperai il fumetto? oppure lo diffonderai online?)

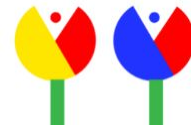
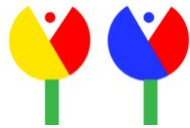


## Come usare lo storyboard: dalla storia alle vignette

Lo storyboard è uno strumento che aiuta a **progettare le scene e le vignette** di un fumetto. Per realizzarne uno procedi in questo modo:

- 1) una volta che hai chiara la **storia**, suddividila in **scene** e descrivile brevemente;
- 2) lavora quindi su una **singola scena**, immaginando come svilupparla attraverso un certo numero di **vignette**. Per farlo schizza velocemente a matita ciascuna vignetta nella **griglia dello storyboard**, decidendo:
  - il luogo in cui si svolge,
  - chi sono i personaggi coinvolti, che azione svolgono e che parole dicono,
  - le inquadrature di personaggi e luogo.

Procedi in questo lavoro sfruttando un modello preimpostato di storyboard, che consente di affiancare a ciascun schizzo di vignetta anche delle note utili per la fase di produzione. Su Canva puoi trovare dei [modelli preimpostati di storyboard](#)



## Un esempio di storyboard

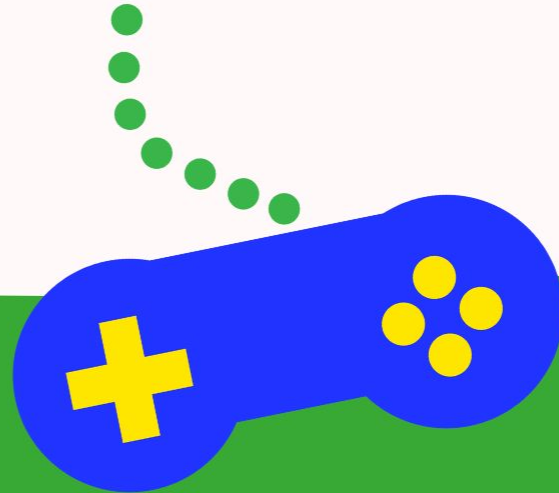
Nello storyboard i disegni devono essere il più semplici possibile. Attraverso schizzi veloci e facilmente modificabili, si costruisce una prima “bozza” del fumetto, per verificare se la sequenzialità, le inquadrature e il ritmo narrativo funzionano.

Sotto ciascuno schizzo puoi annotare appunti per lo sviluppo definitivo della vignetta, dalle espressioni dei personaggi ai dettagli d'ambiente, fino ai colori che vuoi sfruttare per ricreare atmosfere o contrasti.

Per aiutarti nel lavoro di progettazione del fumetto con i bambini, puoi utilizzare **Come creare fumetti - Guida pratica per scrivere e disegnare storie** del fumettista Gud



# Le origini e i formati

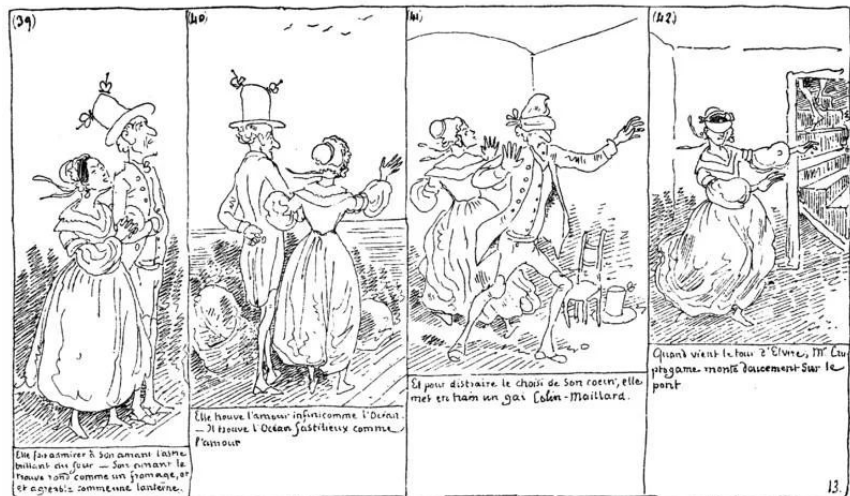


## I primi fumetti europei

Sulla scia della produzione tipografica di libri, riviste, quotidiani e manifesti, in Europa nel **1700** si diffondono le **caricature**. Attraverso una linea leggera e sintetica introducono nelle immagini una nuova tensione narrativa, lontana dal realismo della ritrattistica ufficiale e pronta a lasciare spazio all'interpretazione di chi guarda.

**Rodolphe Töpffer** viene considerato il primo fumettista della storia per le sue brevi storie illustrate, disegnate a partire dal **1827**. *'Histoire de monsieur Jabot'*, in sette volumi, affianca i **disegni** a **una o due righe di testo**.

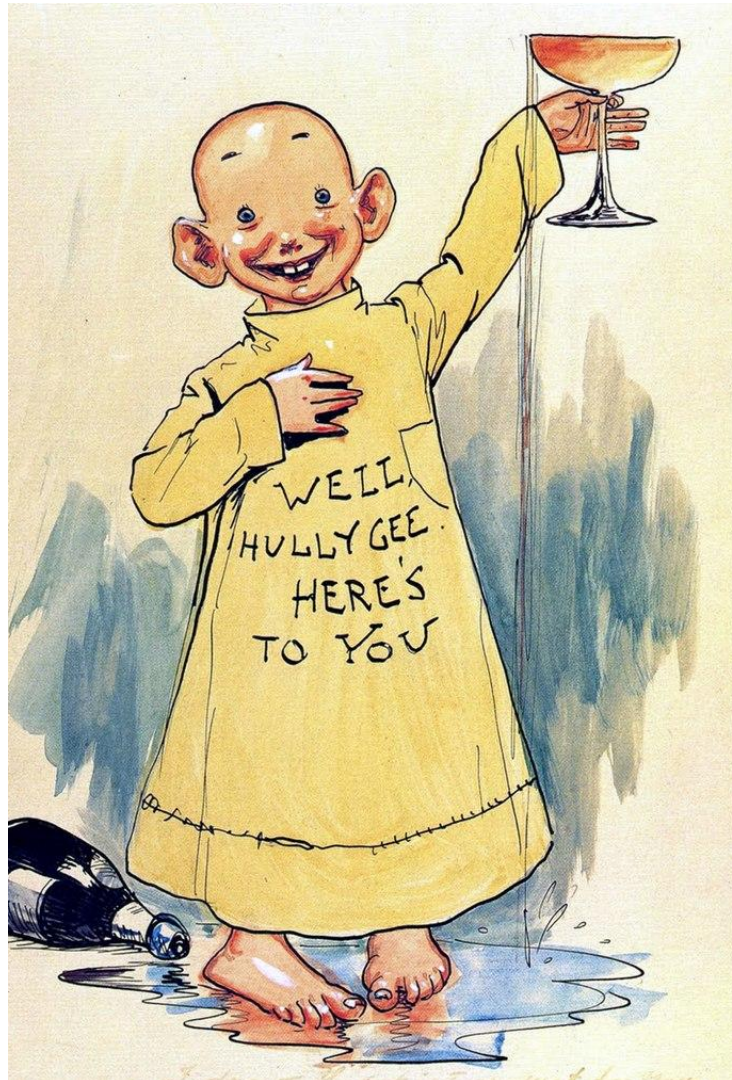
Dice Töpffer delle sue storie illustrate: "I disegni senza testo avrebbero un significato oscuro. I testi senza disegno non avrebbero alcun significato."



## I primi fumetti americani: la vignetta unica

L'industria del fumetto, come fenomeno di massa, nasce negli Stati Uniti a inizio '900.

'The Yellow Kid', ideata nel **1895** da Richard Felton Outcault, viene da molti considerata la prima serie a fumetti. Il **personaggio fisso** Mickey Dugan è protagonista delle brevi storie pubblicate sul *New York World*. In origine le storie occupano lo spazio di un'**unica vignetta** sulle pagine del quotidiano o sul suo supplemento illustrato. In un secondo momento si articolano in **strisce composte da più vignette**.



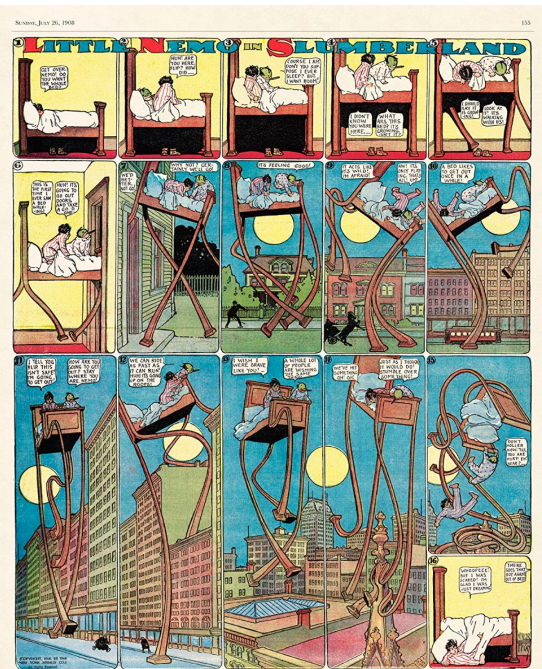
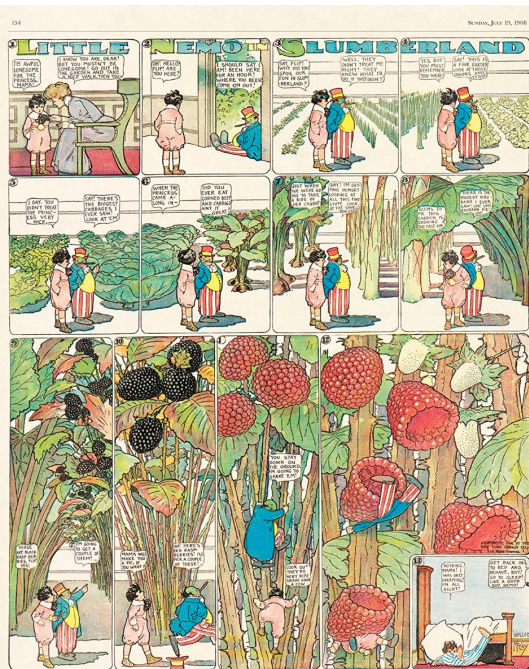
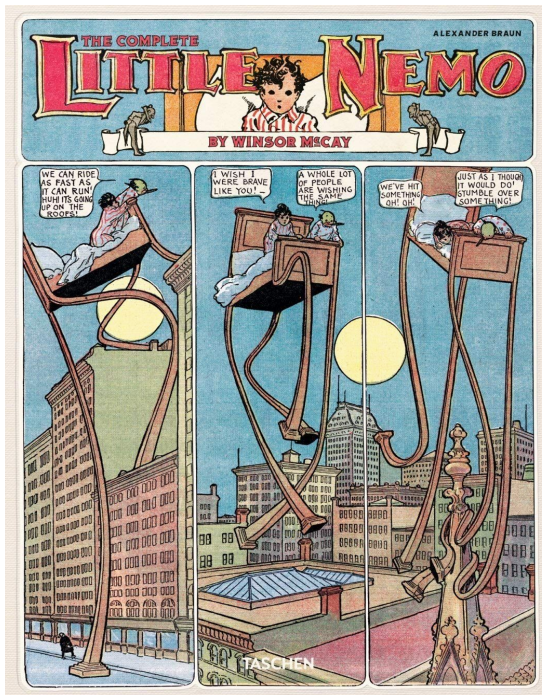
Nelle prime vignette le parole del fumetto sono inserite in cartelli o sul vestito di Yellow Kid.

## Le strisce quotidiane nel segno della comicità



'Bringing up Father', nota anche come 'Maggie and Jiggs' (in Italia, Arcibaldo e Petronilla), è una serie a fumetti ideata da George McManus. Esordisce come **striscia giornaliera** in bianco e nero nel **1913**. Jiggs e Maggie, immigrati irlandesi, grazie a una vincita alla lotteria si ritrovano ricchi, ma i loro tentativi di integrarsi nel nuovo contesto sociale scatena gag e ilarità. Le strisce raccontano **storie autoconclusive**.

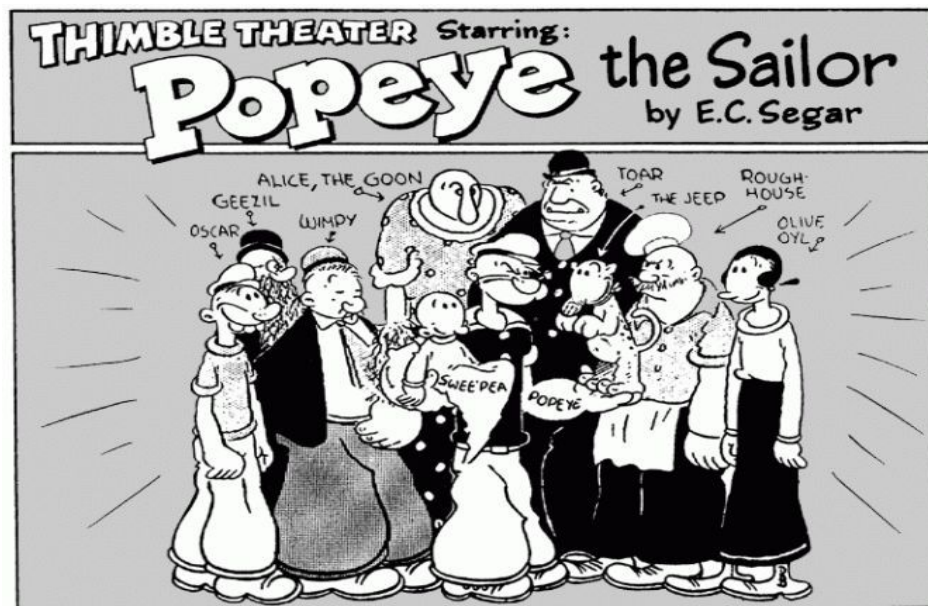
## Le tavole sui supplementi domenicali



‘[Little Nemo in Slumberland](#)’ di Winsor McCay viene pubblicato sulle pagine del supplemento domenicale del *New York Herald* tra il 1905 e il 1927. Le invenzioni oniriche e surreali e la qualità grafica delle **tavole** – raggiunta anche grazie alla libertà con cui McCay gestiva la **griglia delle vignette** – ne fanno una delle più straordinarie opere a fumetti mai realizzate.

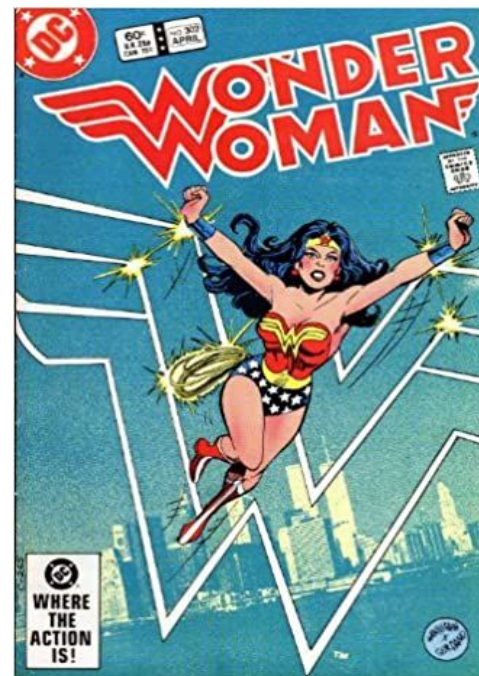
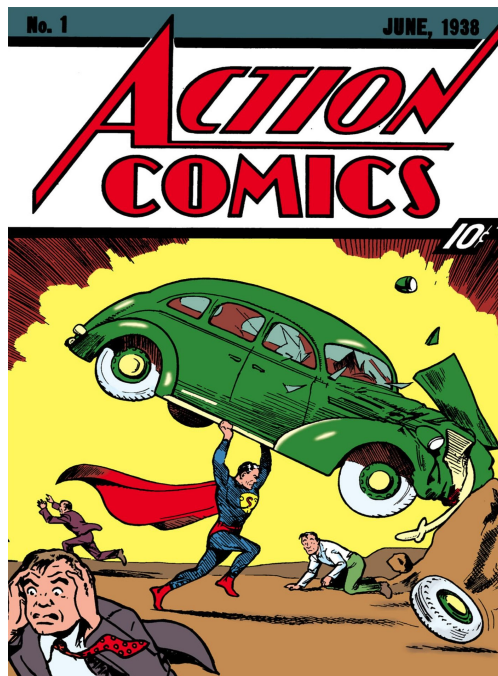


## Le strisce quotidiane e la 'continuity' narrativa



**Popeye** appare per la prima volta nel **1929** come personaggio secondario nelle **strisce quotidiane** di 'Thimble Theatre', serie a fumetti di Elzie Crisler Segar. Il gradimento espresso dal pubblico nei confronti del forzuto marinaio induce l'autore a renderlo il vero protagonista della serie. Iniziano a comparire serie a fumetti in cui si sviluppano **intrecci narrativi dall'arco temporale più lungo di una singola pubblicazione**.

## Le avventure negli albi a fumetti



1938-39: **Superman** e **Batman** compaiono sui **comic book** (in Italia, albi a fumetti) di DC Comics, emancipandosi dalle pagine dei quotidiani e dei supplementi illustrati. Forniti di doppia identità, sono supereroi a tutti gli effetti, in costume e con poteri superiori a quelli degli umani. Nel **1942** compare anche la prima supereroina, **Wonder Woman**.

## Il fumetto in Italia, per i bambini

I fumetti americani arrivano in Italia all'inizio del '900 attraverso il Corriere dei Piccoli, supplemento del *Corriere della Sera*. Il drastico riadattamento a cui sono sottoposti comporta che vengano meno alcune delle loro caratteristiche fondamentali:

- si rivolgono a un pubblico di bambini e non più popolare,
- scompaiono le nuvolette e le parole sono trasformate in rime poste sotto ciascuna vignetta,
- ironia, irriverenza e umorismo popolare vengono perlopiù sostituiti da moralismo e intento pedagogico.

Antonio Rubino, Attilio Mussino e Sergio Tofano, sono i più noti tra gli autori italiani delle strisce per il *Corriere dei Piccoli*

# CORRIERE dei PICCOLI

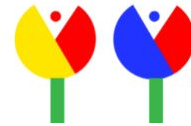
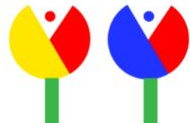
SEMPRE ANNO I. - N. 1. 27 Dicembre 1908. Cent. 10 il numero.



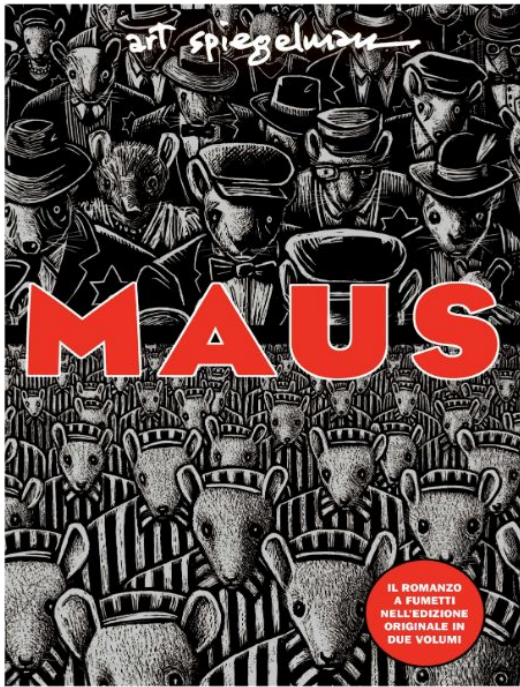
## I mille volti del fumetto: dalla striscia al graphic novel

Con gli anni il fumetto, nato con molte affinità con la letteratura popolare e umoristica, si è evoluto al passo con altri media, come la fotografia e il cinema, e si è declinato in diversi formati e generi narrativi: avventuroso, poliziesco, supereroico, fantascientifico, western, horror, sentimentale, erotico, d'inchista, ma anche terreno di sperimentazione ed espressione per le avanguardie e le controculture. Il fumetto mostra **confini difficili da tracciare**, per la sua natura ambivalente e sfuggente tra parola e immagine.

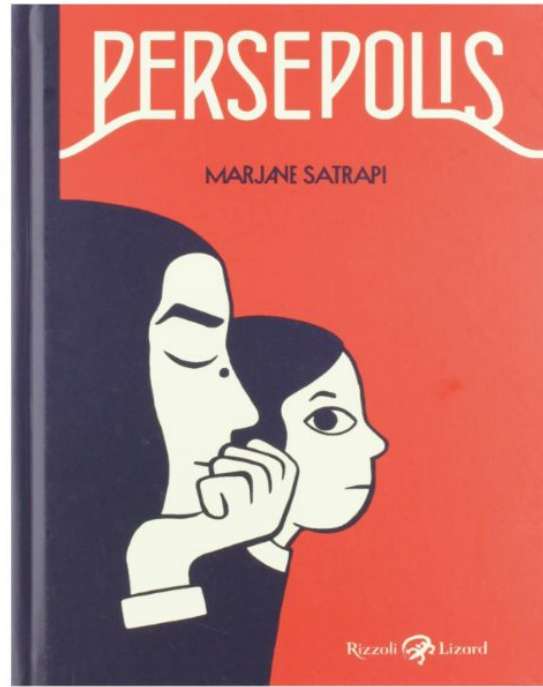
A partire dalla metà degli anni Ottanta si è parlato di **“romanzizzazione” del fumetto**, per la tendenza ad affiancare ai formati seriali di strisce e albi il formato **libro**. Si chiamano **‘graphic novel’** (in italiano, romanzi a fumetti) e sono perlopiù storie autoconclusive, in cui si narrano percorsi di cambiamento e crescita, che si rivolgono a un pubblico adulto e pronto a una lettura più immersiva.



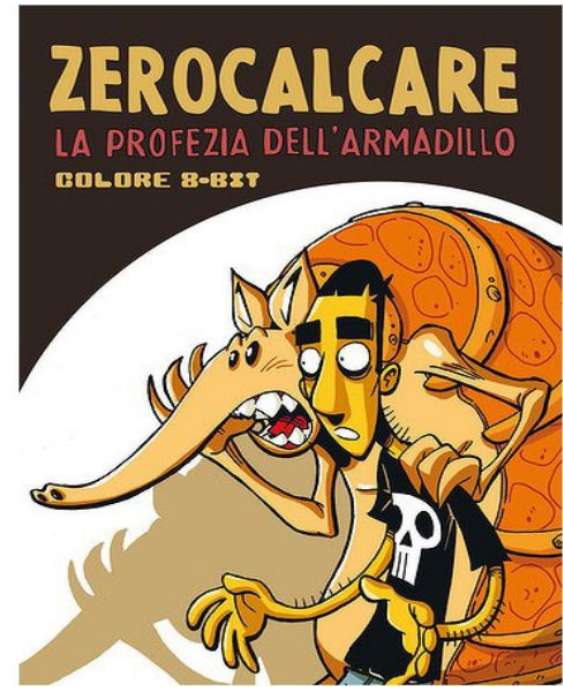
## Il romanzo a fumetti



**Maus** di Art Spiegelman (1986 e 1991, 2 vol.) racconta la Shoah rappresentando i nazisti come gatti e gli ebrei come topi. Vince un premio Pulitzer nel 1992.



**Persepolis** di Marjane Satrapi (2000 e 2003, 2 vol), l'autobiografia dell'autrice, dall'infanzia durante la rivoluzione in Iran alla giovinezza in Europa.



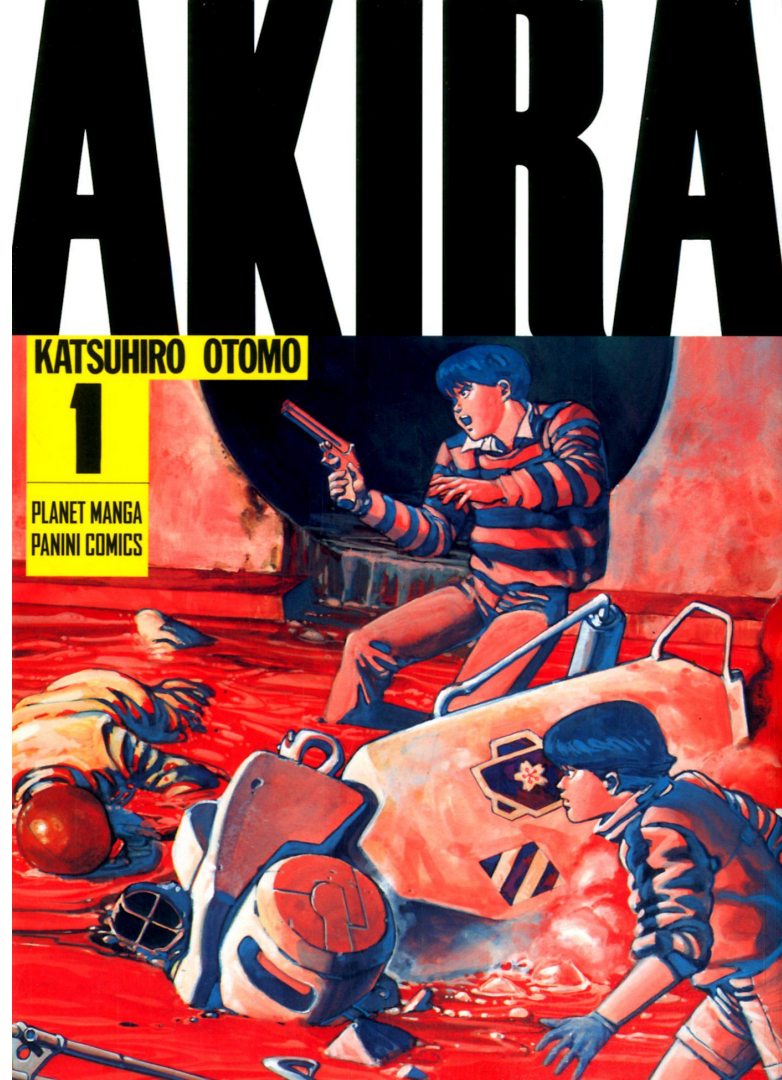
**La profezia dell'armadillo** di Zerocalcare (2011), primo di una serie di romanzi a fumetti, per raccontare le inquietudini e gli stili di vita dei giovani adulti.

## Il manga in Giappone

I manga sono i fumetti giapponesi. La parola manga entra in uso nella seconda metà dell'800 in Giappone (ma anche in Europa) grazie alla diffusione dei [volumi di schizzi di Katsushika Hokusai](#), destinati ai suoi studenti a guisa di manuali.

Anche in Giappone, come negli Stati Uniti, la nascita dell'industria del fumetto risale all'inizio del '900, sotto l'influenza dei comics americani e con specificità legate alla tradizione iconografica del Paese. I manga arrivano in Occidente negli anni 80-90 sull'onda dell'entusiasmo suscitato dagli 'anime', i cartoni animati giapponesi.

I manga si sfogliano e leggono da destra verso sinistra.



## Webtoon, i fumetti digitali coreani

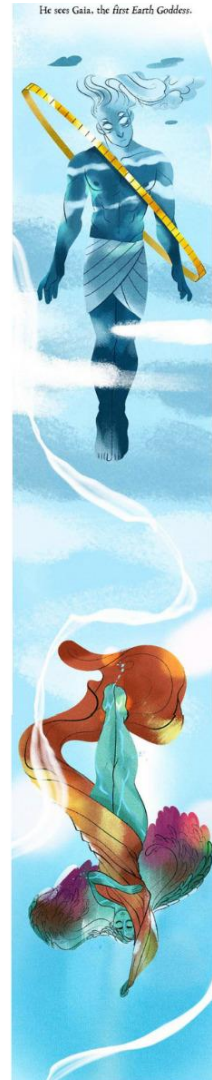
I webtoon sono appositamente creati per essere fruiti sullo schermo di uno smartphone (è possibile accedere anche da computer o tablet, ma l'esperienza di lettura non sarà ottimale).

Lo scorrimento delle vignette non procede in orizzontale ma in **verticale**. Per avanzare nella narrazione non dobbiamo fare uno “swipe ⇄”, ma uno **“scroll ↓” dello schermo**.

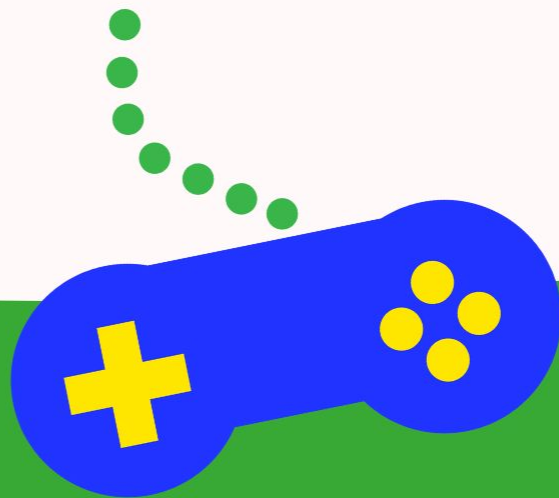
Questa meccanica di avanzamento influisce sullo stile delle illustrazioni, che spesso fuoriescono dai riquadri delle vignette e si espandono in lunghe tavole verticali, con apprezzabili effetti stilistici.



A destra, il webtoon [Lore Olympus](#) di Rachel Smythe, che illustra i difficili rapporti tra le divinità olimpiche, in particolare tra Kronos e i suoi figli.



# Le resistenze al nuovo medium

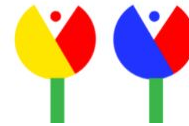
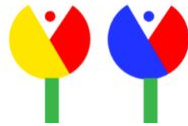




## La censura del fumetto negli Stati Uniti

A distanza di pochi decenni dall'esordio di questa nuova forma narrativa, che veniva incontro alla nascita di un pubblico di massa, arrivano i primi attacchi da parte dell'opinione pubblica. Presunti danni psicologici e morali, l'alterità rispetto alla 'vera arte', la distrazione dalla lettura di libri, un pubblico incolto e infantile... sono solo alcune delle criticità individuate nei fumetti, in particolare da associazioni di genitori e insegnanti.

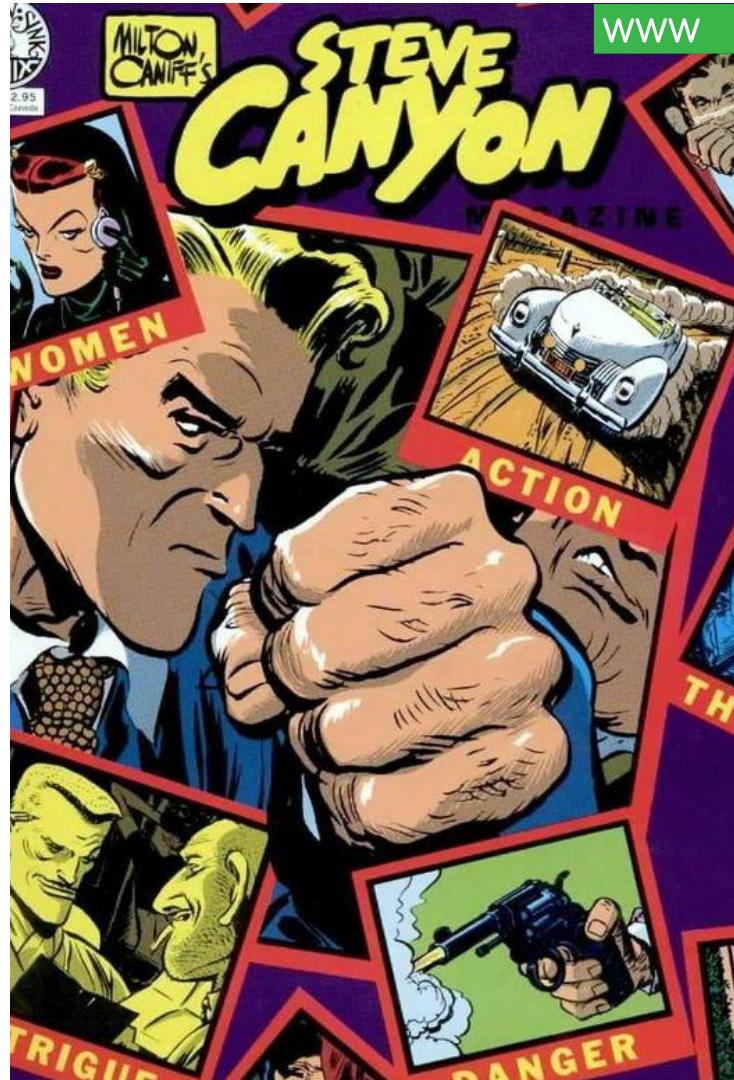
A seguito della pubblicazione del saggio *Seduction of the Innocent* dello psichiatra F. Wertham, nel 1954 viene istituito negli Stati Uniti un codice di autoregolazione, il CCA ([Comics Code Authority](#)). Nei fumetti non si possono più rappresentare sangue, violenza e sessualità esplicita, spariscono vampiri, licantropi, zombi, liquori, tabacco e pin-up, le autorità non possono essere ridicolizzate e i buoni devono vincere. L'industria del fumetto ne risente.

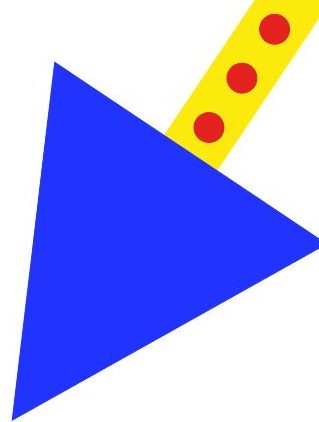


## La crociata contro il fumetto in Italia

“Noi non troviamo più, in questa forma di letteratura per ragazzi, alcuna traccia dello spirito che ha animato la stessa letteratura del secolo scorso... Oggi, nei giornali a fumetti troviamo soprattutto l'esaltazione dello spirito di violenza, degli istinti di aggressione in quanto tali, l'esaltazione dell'uccisione per il piacere dell'uccisione stessa, in un modo che non può non preoccupare coloro che sono pensosi della educazione dei nostri giovani; vi è insomma l'esaltazione dell'istinto della lotta fra gli uomini”. Nilde Iotti, 1951

Negli anni Quaranta e Cinquanta la classe politica e intellettuale italiana mostra di non comprendere il fenomeno del fumetto.





dig  
educati

*Un progetto di:*



*Con il sostegno di:*



**CON I BAMBINI**  
IMPRESA SOCIALE



Fondazione  
**CARIPLO**  
TUTE SERVARE MUNIFICI DONARE - 1816

*In collaborazione con:*



**MAMAMO**  
Crescere con i nuovi media

