

Il disegno che avvicina i giovani alla carta stampata

La cultura del fumetto come strumento di comunicazione

di Nunzio Dell'Erba

Come fenomeno culturale, il fumetto gode di un'attenzione piuttosto diffusa nella società contemporanea. Esso interessa i giovani, stimola la loro fantasia e potrebbe essere un prezioso strumento per avvicinarli alla carta stampata. Difatti se leggiamo il volumetto "Che cos'è un fumetto" (Carocci, Roma 2021) di Valerio Bindi e Luca Raffaelli, ci rendiamo conto dell'importanza che esso ha nella formazione delle nuove generazioni. Le caratteristiche dei personaggi, la narrazione, lo studio del linguaggio e le tecniche grafiche concorrono a definire il fumetto. Ci possono essere visioni diverse, perché per alcuni è un linguaggio e per altri una rappresentazione in sequenza volta a creare sistemi narrativi. Fra i vari livelli comunicativi, quelli delle immagini possono diventare un approccio critico al codice visivo, che se è legato a una forma specifica diventa la storia del fumetto, ossia di una cultura materiale. La produzione dell'oggetto finale dipende dal confronto con i processi creativi e dal rischio che l'autore corre per confezionarlo. Un meccanismo che è formato da immagini ma anche da parole messe in pagina e in serie, articolate in un percorso cronologico dei formati e dei modi produzione del fumetto. L'unità di personaggi, generi e temi condizionano così l'immaginario popolare che ci conduce dalla striscia al *graphic novel*, dall'autoproduzione alla produzione industriale.

Sulla base degli studi di semiologia il fumetto è considerato dunque uno strumento narrativo, che seppure nato tardi ha potuto usufruire delle esperienze di altri media. Esso affonda le sue radici nelle illustrazioni dei libri per l'infanzia, nella vignetta divertente o addirittura può farsi risalire alla fine del XIX secolo, quando i giornali cominciarono a pubblicare pagine di comicità per incrementare le vendite. Il *balloon*, ovvero il fiato che esce dalla bocca dei perso-

naggi come nuvoletta e che contiene le loro frasi, è solo uno dei possibili strumenti narrativi disegnati. I segni di movimento, che permettono a una sola immagine di offrirci una situazione temporale, rientrano nelle cosiddette linee cinetiche, affiancate da quelle onomatopeiche come *Bang*, *Gulp*, *Zap*, *Crash*. Le onomatopee sono inserite così sul piano grafico all'interno delle vignette, mediante le quali è possibile immaginare gli effetti sonori scaturiti dall'immagine. Il ricorso visuale alle metafore scandisce il percorso narrativo, che è valorizzato per esempio dalla lampadina accesa come fonte di un'idea oppure dal ramo segato come indicatore del sonoro russare di un personaggio.

Negli ultimi anni la complessità del racconto e la simbologia delle vignette hanno privato il fumetto delle didascalie, utili come ausilio alla comprensione dell'episodio narrato. Così le immagini possono assumere significati diversi, lasciando il lettore a una discrezione interpretativa e a una vaghezza dei messaggi. La vasta gamma di tipologie contiene fumetti comici, avventurosi oppure a colori, in bianco e nero, fantastici e persino collegati alla attualità. Nei suoi quasi duecento anni di vita il fumetto ha reinventato nuove tecniche di riproduzione e ha manifestato vari volti, presentando un sistema autonomo oppure derivando strumenti da altre forme comunicative come la letteratura, la fotografia, la pittura, la scultura o il cinema di animazione.

