



Università degli Studi di Bologna
Scuola Superiore di Studi Umanistici



La linea inquieta. Emozione e ironia nel fumetto

**Convegno internazionale. Bologna, 8-9 maggio 2004
Sala Prodi, Piazza San Giovanni in Monte, 2**

Abstract degli interventi

Umberto Eco,
Apertura dei lavori

Antonio Faeti,
“Lacrime, ombre, cowboy e principi”

Dalla sua nascita reale, e perfino dal tempo dei suoi molteplici antefatti, il fumetto è il teatro delle emozioni. Presto collocato in diretta concorrenza con il cinema, di cui è quasi coetaneo, il fumetto ha dovuto cercare molte strade per differenziarsi da un medium che con la forza del movimento, poteva ottunderne le risorse espressive. Così, via via, con una scompaginante varietà di soluzioni, di ricerche, di esiti, il fumetto si è reso capace di ampliare e ridefinire ogni emozione, trasformandosi via via nel reame del riso, nel principato del patetico, nella repubblica dell'orrore. Ogni emozione, nella intricata vicenda della Comic Art, ottiene nuova risonanza, è come se, di fatto, rinascesse. La percezione infantile ha sempre premiato questa intensa vocazione. È come se un possibile, nuovo Jean Piaget, scoprisse che “la rappresentazione del mondo nel fanciullo” si collega alle estasi, alle sofferenze, alle malinconie, al pianto come al riso, delle pagine a fumetti. In esse c'è una risonanza emozionale che altrove non si palesa allo stesso modo: forse una ontologia dei comics dovrebbe tener conto di questa componente.

Thierry Groensteen,
“Horreur du vide: le sentiment du tragique de l'existence dans la bande dessinée”

De Crumb à Tsuge, de Breccia à Jason, de Chris Ware à David B, un certain nombre de dessinateurs, aux esthétiques absolument dissemblables, ont su exprimer la dimension tragique de la condition humaine à travers un mode d'expression que l'on a longtemps cru réservé au comique ou à l'épique. L'émotion que procure leurs œuvres naît moins, nous semble-t-il, d'une efficience qui serait propre à l'image dessinée, que d'un usage atypique du dispositif d'énonciation spécifique au neuvième art. Il s'agirait, en particulier, de ralentir ou de paraître suspendre le flux séquentiel, et d'introduire, au sein d'un système qui tend essentiellement à la prolifération des images, un vide qui fait scandale.

Pascal Lefèvre,
“Less is more. A close-reading of Nananan's Kisses”

Without using typical comics techniques (like caricatural deformation or classical plot) a comic strip can even be more efficient in communicating emotions. For example the Japanese



Università degli Studi di Bologna
Scuola Superiore di Studi Umanistici

author Kiriko Nananan opts in her short manga "Kisses" for a minimalistic approach. In contrast to the majority of minimalistic comics Nananan uses a more visual realistic drawing style and varies considerably the angles of the panels. But even more important is her careful mise-en-scene and her fragmented onlinear way of telling. Thanks to this unconventional minimalistic approach the reader is invited to become aware of subtle associations and suggestions. Therefore with less showing and telling this comic by Nananan works more sensitive.

Alvise Mattozzi,

“L'inversione dei supercorpi. Il corpo del supereroe tra azione e passione”

Nel mio intervento cerco di mostrare come è cambiato il disegno del corpo dei supereroi in relazione ai più generali cambiamenti relativi al discorso del fumetto supereroistico. Nel momento in cui, finita la Silver Age, il fumetto supereroistico si rinnova mettendo in dubbio l'onnipotenza del supereroe, emerge anche un modo diverso di disegnarne il corpo: attraverso un tratto meno lineare e una muscolatura più accentuata si mostrano contorsioni e fremiti del corpo del supereroe, attraverso cui si manifestano non più solo le sue azioni, ma anche le sue passioni. L'analisi, di carattere semiotico, verte su un corpus di fumetti supereroistici della DC Comics, pubblicati dai primi anni '60 fino agli anni '90.

Gino Frezza,

“Passare attraverso. Trame logico-emotive dei comics”.

L'intervento ripercorrerà lo scatenarsi di processi emotivi nel corso della lettura di tavole o strisce a fumetti. In particolare, analizzando un episodio della serie "Dampyr" si cercherà di verificare come la relazione affettiva fra il lettore e il personaggio principale della storia raccontata, ambientata nel seicento europeo, sia costruita attraverso una sottile linea di differenziazione fra l'insieme delle scelte comportamentali e morali a disposizione del personaggio e - all'interno della costruzione narrativa dell'episodio - il valore esemplare assunto dalla scelta comportamentale infine da esso effettuata.

Sergio Brancato,

“La malinconia della voce fuoricampo: confondere i ruoli tra autore, personaggi e lettore.

Appunti su Eisner, Micheluzzi e Miller.”

L'intervento demiurgico dell'autore attraverso la voce fuoricampo segna una profonda evoluzione concettuale della comunicazione a fumetti, integrandola a quella di linguaggi tecnologicamente più attrezzati come il cinema ma anche alla competenza “emotiva” di un lettore/spettatore sempre più votato a interagire creativamente con la molteplicità dei dispositivi mediatici. In alcuni autori, il ricorso a tecniche narrative apparentemente extrafumettistiche diventa strategia di sollecitazione malinconica, dunque in grado di costruire un tessuto di rimandi (espliciti o impliciti) che trasforma il fumetto e la sua lettura in una zona di incrocio fra tradizioni, memorie, generi dell'industria culturale nel suo insieme. Il fuoricampo (specie nelle opere di autori come Will Eisner, Attilio Micheluzzi e Frank Miller) risulta, in tale prospettiva, un tramite efficace per animare la comunicazione sequenziale del fumetto, collegando il lettore alla funzione e all'identità stessa dell'autore, attraverso un testo capace di coinvolgere entrambi i soggetti in una compiuta strategia delle emozioni che ritesse il filo del desiderio a quello del consumo.



Università degli Studi di Bologna
Scuola Superiore di Studi Umanistici

Enrico Fornaroli,

"La seduzione del segno. Linee, percorsi, interferenze fra Occidente e Oriente"

L'intervento intende delineare un percorso d'indagine che – attraverso l'analisi del lavoro di alcuni autori come Frank Miller, David Mazzucchelli, Igort, Mœbius, Jiro taniguchi, Yukito Kishiro, Baru, Giuseppe Palumbo, Katsuhiko Otomo – metta in risalto il proficuo "scambio di sguardi" che nell'ultimo decennio ha caratterizzato il rapporto fra fumetto occidentale e il fumetto orientale, in particolar modo i *manga*. Un dialogo profondo fra due culture artistiche che si manifesta proprio mediante una reciproca "seduzione del segno".

Ruggero Eugeni,

"The time has come. Inquietudini della linea in una sequenza di *The dark knight returns*"

L'intervento si interroga sulle relazioni tra livello figurativo e livello plastico nel fumetto, con particolare attenzione alle modalità di strutturazione della tavola e alle forme espressive di stati passionali tumultuosi. L'esempio mostra come a una perdita di controllo del personaggio di Batman rispetto all'irrompere del tumulto passionale, corrisponda uno sbriciolarsi delle strutture di organizzazione della tavola e quindi una esperienza percettiva di unheimlich da parte del lettore.

Francesco Galofaro,

"Fumetto e colonna sonora: Julia di Giancarlo Berardi"

Da sempre le arti figurative, in particolare la pittura, si sono valse della possibilità di rappresentare la musica attraverso strumenti musicali e spartiti. Nel lavoro di Berardi, questa possibilità viene sfruttata allo scopo di provvedere al fumetto una colonna sonora musicale, che si integra con gli elementi verbali. Interessanti le analogie e le specificità rispetto al cinema - in particolare il noir anni '40.

Daniele Barbieri,

"Linee inquiete. L'emozione e l'ironia nel segno grafico"

Potremmo distinguere, nel fumetto come in ogni genere narrativo, le emozioni provate dai personaggi, di cui la storia dà conto, dalle emozioni che la storia stessa manifesta (emozioni del narratore, o comunque dell'enunciatore) e infine dalle emozioni che la storia cerca di produrre sul suo lettore – prima tra tutte la curiosità di sapere come andrà a finire, con i suoi correlati di timore e speranza per le sorti dei personaggi in gioco.

Nella costruzione di questi tre tipi di emozioni entrano in gioco tutte le componenti del fumetto, ma noi ci concentreremo sul ruolo che ha il segno grafico, quello che in molti fumetti (ma non in tutti) può essere identificato con la linea. Vedremo dunque come il segno grafico non ha solo un ruolo fondamentale di costruzione della realtà rappresentata, ma anche una serie di ruoli legati alle appartenenze di genere e alle modalità di percezione del mondo. Attraverso questi secondi ruoli il segno grafico non solo raffina la rappresentazione delle emozioni dei personaggi, ma costruisce in buona misura le emozioni della storia e quelle che vuole produrre nel lettore.



Università degli Studi di Bologna
Scuola Superiore di Studi Umanistici