



UNIVERSITÀ DI PISA

LAUREA MAGISTRALE IN
INFORMATICA UMANISTICA

SEMINARIO DI CULTURA DIGITALE A.A. 2016/17

Le web comic

I mezzi e la narrazione

Sara Putzolu

Matricola: 554999

Sommario

Introduzione

La seguente relazione, ispirata ai seminari sullo storytelling e sulla illustrazione digitale, analizza e approfondisce la tematica riguardante la narrativa in uno dei mezzi che le è proprio: il fumetto, declinato in questo contesto nella sua versione digitale, dove si commentano la storia di questo medium in Italia e il cambiamento che è avvenuto sia dal punto di vista formale, ovvero i nuovi strumenti per il disegno e la colorazione, i nuovi mezzi di fruizione e promozione, le problematiche interne e il cambiamento avvenuto nei contenuti, riflesso dei cambiamenti negli ultimi anni dove si riscontrano influenze differenti all'interno di un panorama globalizzato e interconnesso.

L'uso di nuovi medium nella produzione fumettistica non ha prodotto una rivoluzione tale da distaccarsi dal passato, dove il formato pdf o quello cartaceo non hanno differenze sostanziali: il linguaggio e il processo produttivo rimangono perlopiù gli stessi. In questo modo il protocollo di lavoro per autori ed editori viene eseguito nella stessa maniera, oltre a garantire lo stesso prodotto con i canali tradizionali. Partendo da queste premesse, ciò non implica che non si sono fatte sperimentazioni sulla realtà aumentata o sul 3D¹, ma bisogna riflettere e analizzare se queste possano essere fumetto considerate fumetto in senso lato e non ispirate allo stile di quest'ultimo. Il filmato promozionale offerto da DeepComics offre un'esperienza di tipo immersivo, dove in questo caso la scena viene "esplorata" da un utente: infatti si può riscontrare che l'ambiente riporta dei tratti specifici come i balloon e i segni grafici per indicare il rumore, tipici delle scene dove l'attenzione è tutta incentrata sulla spettacolarizzazione dell'azione, dove i rumori stessi hanno un preciso significato all'interno della narrazione e la finalità di immedesimazione del lettore della scena². Però purtroppo non è considerata arte sequenziale in senso lato, perché di fatto risulta essere un espediente ripreso dall'animazione 2D. La definizione di arte sequenziale descrive le anime principali di quest'arte: la storia, il disegno, le parole. Queste ultime sono statiche e il movimento e il dinamismo sono suggerite e trasmesse tramite il linguaggio che le è proprio, la

¹ Riscontrabile nel seguente video
https://www.youtube.com/watch?v=sSjGltYouiE&feature=player_embedded

² Daniele Barbieri - "Rumori grafici", Linea Grafica, 4, 1990

grafica, attraverso l'uso delle linee cinetiche, la costruzione della tavola per indicare il succedersi temporale e in generale dell'azione, dove ogni pagina rappresenta un determinato segmento temporale, variabile dal contesto, dalla narrazione e dal paese di provenienza. Per l'appunto un'illustrazione può non esser considerata fumetto se non è succeduta o preceduta da un'altra che permette il continuo della storia. Un elemento fondante del fumetto è la brevità della narrazione, dove questa caratteristica fa parte del fumetto fin dagli albori, sotto forma di vignetta umoristica a scopo moraleggiante tipica dei primi anni del '900, poi in formato di striscia quotidiana: per ovviare a queste limitazioni il disegno veniva a sacrificare i dettagli in favore della parola. insieme al ritmo di fruizione o lettura, anche se i termini non sono completamente equivalenti, nel quale l'autore decide l'ordine e i tempi della lettura tramite il disegno: un stile di disegno dettagliato o complesso o incentrato su dialoghi lunghi ha bisogno di un'attenzione maggiore rispetto a una scena più semplificata. Questa costanza nel flusso dell'espressione è assoluta nel cinema, garantita dal procedere della pellicola nel proiettore, ed è tendenzialmente nulla nel fumetto. Non solo ogni racconto a fumetti avrà una propria tendenziale velocità di lettura, ma la modulazione di questa stessa velocità è parte degli strumenti espressivi del linguaggio, e componente fondamentale della resa degli eventi raccontati. La dimensione e la complessità delle vignette, in assoluto e relativamente a quelle che precedono e seguono, la quantità e la complessità del testo verbale e del rapporto che esso ha con le immagini, sono tutti elementi che influiscono sulla velocità di lettura, rallentando o accelerando il lettore nel suo percorso lungo il testo. Il tempo di fruizione, dunque, lungi dall'essere costante come nella gran parte degli altri linguaggi, si contrae ed espande come una fisarmonica, ora ponendo accenti retorici particolari ora implicando particolari durate degli eventi mostrati. Per quanto diverse siano le modalità e gli effetti, la modulazione del tempo di lettura finisce per avere un effetto sulla resa degli eventi raccontati paragonabile a quello dei tempi verbali nel racconto letterario: si tratta cioè di uno strumento di natura temporale cui vengono delegate una quantità di effetti retorici che non sono solamente temporali, ma anche di messa in rilievo e messa in prospettiva.

I mezzi, le tecnologie

Nel corso della storia dell'arte le tecniche di disegno, pittura e scultura si sono modificate e modernizzate con il migliorare delle tecnologie, come si è passati dai colori fatti artigianalmente con l'albume d'uovo e poi ad olio, importati dai Fiamminghi, ai colori industriali in tubetto. Ogni arte è influenzata dalle tecnologie, intese sia dal punto di vista pratico che teorico, con lo scopo di saper decodificare e razionalizzare un'azione concreta al fine di poterla replicare. Il disegno anatomico, il disegno prospettico, la teoria del colore, la scultura, la scrittura stessa, non sono altro che i mezzi attraverso cui ci si esprime. A seconda della disponibilità presente in ogni epoca, si crea in maniera diversa e, certe volte, quando gli strumenti a nostra disposizione non sono sufficienti per dare corpo a una certa visione o idea, si concepiscono nuove tecnologie per esprimerla nel migliore dei modi³. Con l'avvento di internet il disegno è trasmigrato nel digitale e uno dei nuovi modi di produzione è la tavoletta grafica. Questo mezzo, insieme a numerosi software come Photoshop, dedicati sia al disegno che alla colorazione, sono alla base del fumetto digitale. La tavoletta funziona come lavagna virtuale, dove l'illustrazione si trova direttamente sul foglio bianco e la penna ha una sensibilità tale da simulare la pressione della grafite sul foglio. Le multinazionali che si occupano di serializzare questo prodotto sono Wacom e ultimamente anche Samsung e Apple, tramite gli ultimi tablet. Questi oggetti sono finalizzati a un pubblico eterogeneo, formato sia da professionisti che da neofiti, per la quale i prezzi di questi device partono da cifre accessibili e la differenza risulta essere nella tipologia di schermo. Tramite diverse app, sia gratuite sia a pagamento, è possibile trasformare il tablet in tavola grafica, dove lo schermo permette una migliore gestione del disegno⁴. Bisogna fare un discorso a parte e trattare in maniera differente i fumetti in formato ebook: come i libri, il cui prezzo finora è di poco inferiore alla stessa opera in cartaceo e per cui non ha soppiantato l'utilizzo di massa del libro, la sua versione digitale esiste ma non rende giustizia né ai colori del fumetto, a meno che

³ http://prontoallaresa.blogspot.it/2016/02/di-che-parliamo-quando-parliamo-di_24.html

⁴ <https://keisoncomics.wordpress.com/2018/07/04/device-digitali-quali-come-perche-aggiornato-a-luglio-2018/>

Nel blog di Giacomo Bevilacqua si può leggere un articolo dove si recensiscono gli ultimi prodotti da lui stesso provati in cui analizza i pro e i contro dei diversi device, dove esplica che la differenza dei costi di certe marche. Ma di fatto il sunto è partire dal disegno tradizionale e poi passare a quello digitale, la tecnica e la bravura si affinano con la pratica e non con apparecchi anche di migliaia di euro.

quest'ultimo non sia in bianco e nero, e soprattutto la resa grafica di un' eventuale splashpage presente, che occupano lo spazio di due pagine che di fatto viene stravolta. In questo senso, per quanto l'uso di questi strumenti sia in digitale, la pubblicazione rimane per una versione cartacea e l'adattamento della stessa in reader ebook e tablet risulta essere successivo e non in concomitanza. La chiave è che, a differenza dei libri, il fumetto non è re-impaginabile in modo dinamico e le meccaniche di zoom sulle singole vignette di una tavola stravolge la lettura di questo medium, a seconda dello stile vignettistico di alcune case editrici e formati brevi come di fatto funzionano nelle strisce quotidiane, nei fumetti a gabbia molto rigida come Diabolik, Topolino e in generale ciò che pubblica la Sergio Bonelli Editore. Però non si adattano al fumetto giapponese, buona parte di quello supereroistico americano e i vari fumetti indipendenti, franco-belgi o graphic novel vari⁵. Inoltre per una buona fetta di pubblico di lettori bisogna porre l'accento sul fattore collezionismo: la cura e il possesso di un determinato prodotto, alimentato anche da espedienti tipici all'interno dell'editoria come la ristampa di un'edizione pregiata o differente di una stessa opera, che sia tramite una copertina diversa o una versione espansa dell'opera regolare in tiratura limitata, dove l'oggetto fisico assume un plus valore a cui un'edizione digitale non può ancora aspirare, legata all'uso consumistico ed ereditata dalla concezione di tecnologia come "effimera" e tipicamente di consumo. Questa caratteristica è descritta e approfondita all'interno dell'articolo di Daniele Barbieri, in cui analizza il fenomeno del fumetto nipponico e delle sue influenze in Italia: si parla appunto di come i vari episodi di un determinato fumetto siano progettati sia a livello grafico che a livello di dialoghi è struttura per essere di facile e soprattutto veloce lettura, caratterizzante di un mercato prettamente consumistico.

⁵ <http://www.fumettologica.it/2016/01/ipad-pro-leggere-fumetti-disegnare-recensione/>

Promozione e diffusione tramite Facebook

L'accesso a contenuti gratuiti come film, musica, interi fumetti scansionati (in gergo SCAN appunto) e tradotti ne ha promosso la diffusione ma non sempre le vendite. L'utente medio preferisce usufruire di un prodotto in maniera gratuita, sebbene illegale. Quindi il pubblico deve essere invogliato a comprare un determinato cartaceo o ebook dello stesso. Uno dei modi, quando un autore non si è ancora affermato, è pubblicare le vignette su un blog o su una pagina facebook, o entrambe. Blog come quello di Zerocalcare o A Panda Piace, prima della diffusione massiccia e capillare di Facebook. Il formato di un blog a scorrimento si differenzia da un'immagine caricata, in cui si può riscontrare comunque una perdita di definizione dei colori e del disegno, dove l'andamento rimane verticale e non orizzontale. Esistono pochi fumetti, fatti prettamente per il web, dove una versione in cartaceo risulta essere manchevole di alcuni elementi: un esempio è Luther di Mark Waid. Nello specifico, cliccando su ogni pagina si aggiungono nuovi elementi nelle vignette, dialoghi o ampliamenti di un disegno. Qualora venisse stampato risulterebbe estremamente ripetitivo.

Una grossa fetta di autori attivi nelle varie piattaforme social preferiscono non pubblicare i contenuti in toto delle loro opere per invogliare il loro pubblico a comprare i lavori cartacei, dove le storie sono complete, mentre pubblicano vignette autoconclusive o illustrazioni: per quest'ultima Instagram ha dato una maggiore visibilità a quest'ultimo aspetto non solo del fumetto ma del disegno in generale, sia sotto forma di immagine singola sia come video dove tramite il time-lapse si è permesso la condivisione di ore di disegno e colorazione, fruibili in breve tempo. Oppure tramite le dirette video dove si possono vedere le varie fasi in tempo reale e, al contempo, interagire in tempo reale con l'autore. Altri autori preferiscono pubblicare interamente le proprie opere, lunghe svariate pagine, a cadenza regolare: questo espediente permette loro di consolidare un bacino di utenza abbastanza ampio, costruito nel tempo, dove l'opera viene apprezzata per i contenuti o i disegni, dove i contenuti pubblicate con una certa frequenza permette di creare aspettativa da parte del lettore. Questo nuovo metodo di pubblicazione comunque passa necessariamente dalla pubblicazione indipendente e a carico dell'autore stesso, ma, allo stesso tempo, permette all'autore di potersi vendere presso una casa editrice portando il peso del suo pubblico, disposto a comprare le opere pubblicate in digitale. Questo uso dei Social Network prescinde dal genere e dal soggetto che

questi autori voglio esprimere tramite le loro opere, infatti si spazia dal drammatico all'umoristico, al satirico, al fantastico o dalla commistione di più generi. In questo modo il pubblico beneficia di una fruizione gratuita del prodotto e la vendita è veicolata da motivazioni come il collezionismo o il legame, di tipo affettivo, che si è formato con l'opera tale da giustificare l'acquisto. Facebook inoltre permette di avere un feedback pressoché immediato riguardo le singole tavole, sia con i “mi piace” sia attraverso i commenti. Questi ultimi possono essere molto ripetitivi e esprimersi tramite i complimenti, le critiche e gli insulti, dove non sempre gli utenti che seguono una certa pagina si dimostrano educati a sostenere un dialogo costruttivo nel rispetto di chi ha opinioni diverse⁶. Le recensioni invece delle opere pubblicate sia sul web che nella loro dimensione fisica, sono scritte su altri spazi dedicati alla promozione delle opere e degli autori anche tramite interviste agli stessi (Fumettologica, Lo Spazio Bianco, Orgoglio Nerd, per fare alcuni esempi) in un meccanismo che si autoalimenta.

⁶ <http://www.zerocalcare.it/2016/07/29/il-grande-test-sui-social-network/> All'interno della seguente pubblicazione emerge una casistica di commenti dove si riscontrano fenomeni quali il qualunquismo, l'attacco verso il prossimo e la convinzione che ciò che si esprime nei social network non abbia effetti sul proprio vissuto. Le vignette, critiche del fenomeno ma trattate in maniera umoristica, riprendono uno schema consolidato nel panorama fumettistico dove ogni scelta rimanda a un esito differente.

Problematiche

La fruizione e la pubblicazione di questi contenuti tramite Internet, che si manifesta non solo nell'ambito dell'arte sequenziale, ma anche all'interno della narrativa e la saggistica, della musica e dell'intrattenimento in genere ha permesso la promozione e la diffusione di autori che, oggettivamente, non avevano una visibilità tale prima dell'avvento di questo mezzo così potente. Presupponendo ciò abbia rivoluzionato il modo di porsi all'interno del mercato del lavoro, il successo di una determinata opera sul web ha suscitato una serie di polemiche sulla qualità di tutto ciò che da lì proviene. Come esser pubblicati da una determinata casa editrice non è sempre sinonimo di qualità, ugualmente queste opere risultano essere molto variegata specialmente all'interno di un panorama così ampio. Negli ultimi tempi diverse testate online, come ha sottolineato l'articolo di Inkorsivo *La schiavitù della narrazione*, nel quale si analizza come la serializzazione nel cinema, nel fumetto, nei videogiochi e nella letteratura abbia incentrato la maggior parte delle opere sulla trama e alla narrazione e, in questo modo, abbia causato un appiattimento sul versante di altri linguaggi caratteristici di queste opere, come la fotografia nel cinema, il disegno per il fumetto, il gameplay per i videogiochi, dovuta dalla scarsa attenzione da parte dell'utente medio che non li coglie o non li apprezza⁷. Lo storytelling è divenuta una tecnica di comunicazione usata su un piano più ampio, che va da quello pubblicitario e al marketing in genere, all'interno della didattica, nella divulgazione scientifica, in politica estera per smuovere le coscienze a favore e come giustificazione di una determinata scelta. Ma questo strumento è necessario conoscerlo e saperlo usare per attirare il pubblico: per quanto l'articolo fa una puntuale analisi a riguardo, non sempre le storie narrate, per quanto avvincenti, non peccano di incongruenze, buchi o parti comunque lasciate in sospeso, climax e risoluzioni che non sono tali, *topoi* usati e abusati visti come formula ideale per attecchire su un certo pubblico, oppure tipi di scrittura mediocri a fronte di una trama o di un'ambientazione di successo. Il fenomeno risulta essere più accentuato poiché questa cultura riguardante fumetti, libri, serie tv e videogiochi è passata dall'essere di nicchia a essere di massa, quindi questa attenzione, al di là dell'intento polemico dell'articolo, è dovuta banalmente al fatto che, come fenomeno di questa portata, attrae finanziamenti ma richiede anche tempi di esecuzione e prosecuzione

⁷ <http://www.inkorsivo.com/cinema/la-schiavitù-della-narrazione/>

di opere molto più ristretti, che non sempre e difficilmente possono proporre per un periodo prolungato nel tempo contenuti di qualità.

Bibliografia e sitografia

<http://www.danielebarbieri.it/downloads.asp#> da cui è stato citato l' articolo
D. Barbieri, *Breve storia della brevità del fumetto*, *LiBeR*, 44, ottobre-dicembre 1999.

<http://www.fumettologica.it/2016/01/ipad-pro-leggere-fumetti-disegnare-recensione/>

www.inkorsivo.com/cinema/la-schiavitu-della-narrazione/

<https://keisoncomics.wordpress.com/2018/07/04/device-digitali-quali-come-perche-aggiornato-a-luglio-2018/>

http://prontoallaresa.blogspot.it/2016/02/di-che-parliamo-quando-parliamo-di_24.html

https://www.youtube.com/watch?v=sSjGltYouiE&feature=player_embedded

<http://www.zerocalcare.it/2016/07/29/il-grande-test-sui-social-network/>