



www.ec-aiss.it

.....
Testata registrata presso il
Tribunale di Palermo
n. 2 del 17 gennaio 2005
ISSN 1970-7452 (on-line)
.....

© EIC - tutti i diritti riservati
gli articoli possono essere riprodotti a
condizione che venga evidenziato che
sono tratti da www.ec-aiss.it

A brand new graphic novel. Strategie in divenire del fumetto online

Cristina Greco

Abstract

The paper considers the current question about the new forms of interaction between contemporary Graphic Novel and dynamics of communication activated by digital technologies, whereas the renewed centrality of the comics. Among the issues under consideration, a prominent place is given to the reversibility work of the hallmarks of traditional meaning graphic novel: by the way the plastic units and the objects are placed in the visual space of the web page to the new consumption methods of the comics' sequentiality, from the changing relational experience to the affirmation of a strategy of complicity, which inscribes the enunciatee in an extremely complex text. The underlying assumption being that the web space is capable of embracing a more innovative development of the structure and expressive potential of comics and a process of reinterpretation. This system provides its attitudinal orientation guiding the reader/visitor towards a participatory experience immersion in participatory experience. Starting with an analysis of three representative cases – in order to continue a research project on the graphic novel and the effect of reality – this paper proposes a reflection on the fusional, interactive and immersive experience and on the effects of meaning generated by the syncretism of the historical and documentary graphic novel and reportage comics online.

1. Premessa

La diffusione di Internet e dei digital media ha determinato un processo di trasformazione del graphic novel, che ha coinciso con un aumento del numero di casi che si situano al di là del fumetto mainstream, centrati su temi prima sviluppati in modo particolare in seno al panorama culturale alternativo – come quelli della sessualità, della etnicità e della dimensione politica –, sempre più accostati al vivere quotidiano. Al fianco di questa nuova disposizione, appaiono altre questioni legate al fumetto e al suo rapporto con le tecnologie digitali e il social web riguardanti l'eterogeneità degli stili di disegno, la varietà dei generi e dei temi trattati, l'elusione della censura delle case editrici, la diversificazione delle categorie di lettori, l'intervento del destinatario e l'abbattimento dei costi di produzione. C'è da dire che in un primo momento il webcomics¹ non presenta un'originalità che lo

¹ Tale espressione è spesso impiegata per indicare il fumetto tradizionale che dalla carta è trasposto su web, adattato al formato dello schermo.

distingua dal fumetto cartaceo. I tentativi sono spesso quelli che restano ancorati all'idea di riproduzione del fumetto a stampa, motivo per cui parlare di fumetto online e di digital comics implica una serie di problemi legati alla sua costante e quanto mai presente ricerca di un modo di scrittura che gli sia proprio. D'altra parte, l'avvento del digitale, i social media e un accesso a Internet più veloce hanno ridefinito alcuni dei tratti distintivi del fumetto, attraverso un percorso di traduzione sollecitato, ad esempio, dalle caratteristiche della pagina web e dalle possibilità interattive. In molti casi il fumetto cambia impaginazione, allo scopo di essere letto in verticale e non più in orizzontale. Se da una parte ritroviamo origini e metodi che hanno portato a un webcomics fortemente legato al fumetto a stampa – si pensi alle serie di successo di Michele Rech, in arte Zerocalcare, o *A Panda Piace* di Giacomo Bevilacqua –, dall'altra, nel rapporto con le tecnologie digitali, si comincia a intravedere una via di sviluppo di un mercato dedicato. Ad esempio, nelle app delle grandi case editrici americane come la DC Comics e la Marvel, che permettono di scaricare fumetti, creare librerie virtuali, a partire dalle quali è possibile leggere sia le serie in corso di pubblicazione sia le serie storiche, concluse da tempo. Attraverso l'uso delle interazioni di sfioramento, è possibile fare una serie di operazioni: scorrere rapidamente la tavola, zoomare, selezionare, attivare gli effetti sonori e le vignette che si animano con pop-up, implicando una maggiore partecipazione del lettore. In alcuni casi, si procede nella lettura, dopo aver raggiunto piccoli obiettivi: vestire un supereroe, fare apparire un balloon o un personaggio su uno sfondo prima sprovvisto, o ancora passare a un'altra scena.

Il contributo della semiotica allo studio di una testualità di questo tipo ci permette di tener conto del problema delle definizioni troppo ampie, come quelle di webcomics e di fumetto digitale, e degli esiti di una standardizzazione della forma, riduttiva rispetto alla varietà e alle potenzialità plastiche e narrative del fumetto nel rapporto con le tecnologie, che ancora restano piuttosto inesplorate. A maggior ragione quando si intenda prendere atto delle dinamiche passionali e della soggettività innescate dal fumetto sul web e sui dispositivi digitali, e in particolare quello autobiografico e di testimonianza, che sollecitano un interesse dell'analista per le strategie visive di organizzazione dello spazio della pagina e degli elementi di interazione. Esempio in tal senso è la rivista francese *La Revue Dessinée* leggibile su tablet, che nel suo titolo riporta "enquête, reportage et documentaire en bande dessinée", dove l'esperienza partecipata è intensificata dalla possibilità per il lettore di proporre soggetti, allo scopo di dare voce alle problematiche che toccano da vicino i lettori, come il sito stesso dichiara. Tra gli esempi più fortunati di piattaforme dedicate alla pubblicazione online di political cartoons e comics journalism vi è *The Cartoon Movement*, che opera una riconfigurazione delle soglie relazionali in grado di determinare il potenziale espressivo del fumetto, mediante la possibilità del like e di condivisione sui social. O ancora, nel caso italiano, si ritrovano esempi quali *Verticalismi*, che valorizza il formato del blog stabilendo una modalità di lettura verticale della sequenza delle tavole, e *Graphic News*, che sfrutta il funzionamento dei Turbomedia, termine impiegato per indicare un racconto per immagini online, le cui vignette si modificano a seconda delle azioni compiute del lettore. Il corpus delimitato di questo intervento mostra delle forme specifiche di fumetto online centrato sul reportage e sul racconto storico-documentaristico, che ci consentono di interrogarci sul funzionamento di tali configurazioni, in quanto rispondono a criteri che vanno al di là del graphic novel pensato per la stampa. Nel proseguire la ricerca già avviata sui Turbomedia e il reportage a fumetti per tablet, mi concentrerò su due esempi eccezionali di fumetto storico-documentaristico per Internet e sul reportage a fumetti online di Patrick Chappatte, al fine di esaminare i cambiamenti che inciderebbero sia sulla forma sia sull'attività percettiva e sulle dinamiche d'uso, elementi da indagare all'interno di una riflessione in prospettiva semiotica sulla dialettica tra la specificità e integrazione delle diverse sostanze dell'espressione, vale a dire il disegno, la fotografia, la composizione grafica, l'animazione, la componente sonora ecc., e l'integrazione tra dettaglio e generale, di come questa incida sul sistema sensibile e sui confini relazionali dell'esperienza immersiva, interattiva e fusionale.

2. La cornice, l'autonomia delle tavole e le letture simultanee: *I signori delle montagne*

Nel caso di *I signori delle montagne*² di Gabriele Gamberi, pubblicato sul blog Provedautore³, ci troviamo dinanzi a un romanzo grafico digitale e animato⁴, dove il racconto dell'incontro avvenuto nel 1937 su un treno diretto a Zagabria tra la giornalista e scrittrice Rebecca West e il personaggio di Ellen McAllister – la prima all'inizio del suo viaggio nel regno di Jugoslavia, la seconda impegnata ad accompagnare il marito in un viaggio di lavoro che si trasformerà in un'esperienza complessa nei Balcani – si sviluppa in un susseguirsi di flashback. A livello visivo, le sequenze che dilatano il tempo del racconto, la compressione delle sequenze dialogate e, in alcuni casi, l'assenza di balloon hanno il compito di descrivere l'ambiente circostante. Dal punto di vista cromatico, le tonalità del giallo e del marrone-grigio creano un effetto di foto invecchiata e, unitamente allo sfumato, oltre a richiamare a un evento passato, cooperano a un processo di autenticazione degli eventi, insieme all'attenzione al dettaglio apparentemente insignificante, rafforzato dalla relazione verbo-visiva, grazie alla presenza dei deitici spazio-temporali presenti nelle didascalie: «Buckinghamshire, 1946» (Fig. 1).

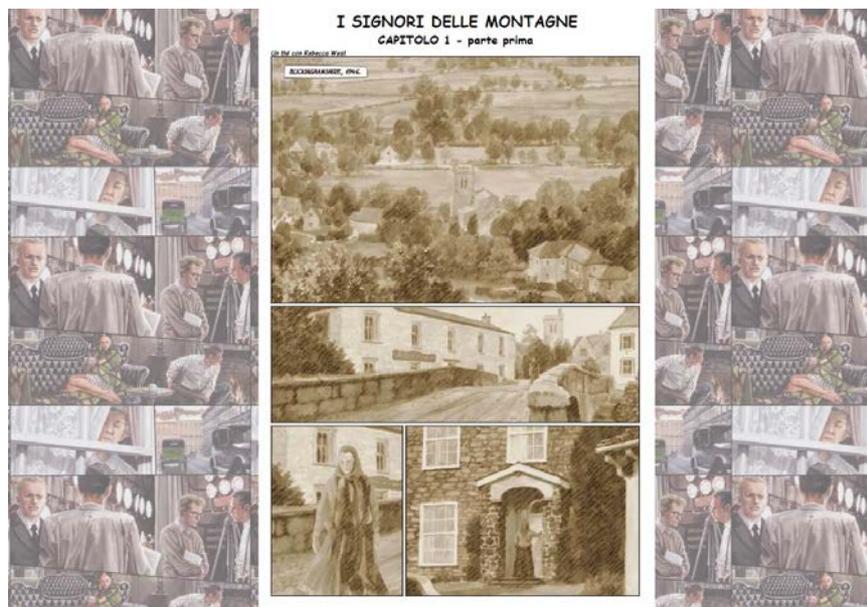


Fig. 1 – *I signori delle montagne* (© provedautore.eu).

La composizione della tavola riprende i tratti del fumetto cartaceo attraverso una ripartizione interna delle vignette di tipo dinamico, che si serve di riquadri orizzontali per creare l'effetto dello schermo cinematografico, delimitati dalle cornici. I momenti chiave della narrazione sono organizzati in una configurazione spaziale centrata sulle vignette in alto a sinistra, al centro e in basso a destra della tavola. La sequenza delle otto tavole⁵ guida una modalità di lettura verticale, mediante la funzione dello scrolling. Il segno espressivo è marcato non tanto dalla composizione delle vignette, quanto dallo stile realistico del disegno e dalla funzione svolta dalla cornice. Già qui il fumetto, in relazione a

² Giunto alla pubblicazione della I parte del quinto capitolo, *I signori delle montagne* è ispirato al personaggio realmente esistito della scrittrice e giornalista, la cui opera più nota *Black Lamb and Grey Falcon* pare sia stata influenzata dal viaggio in questione, come dichiarato dallo stesso autore.

³ www.provedautore.eu, link al blog dell'autore, non risulta funzionante al momento della pubblicazione del presente articolo. Il filmato è visionabile tramite la piattaforma Youtube.

⁴ Sul sito è possibile leggere il fumetto digitale e seguire la storia in versione animata.

⁵ Ogni capitolo è diviso in due parti e ogni parte è composta da otto tavole.

Internet e ai media digitali, spinge la semiotica sul terreno della propria vocazione, e in particolare sull'interesse per condizioni, strumenti e modi di costruire l'esperienza dotata di senso. In particolare, la cornice bianca posta svolge un ruolo essenziale in quanto delimita le aree della pagina, preserva l'autonomia delle tavole del fumetto rispetto allo sfondo – che a sua volta riprende le immagini a colori dai toni sbiaditi della versione animata, in opposizione alla resa cromatica delle tavole –, e modalizza il lettore. La sua funzione di cornice-oggetto, che ci presenta la tavola del fumetto in quanto tavola del fumetto, divenendo oggetto della rappresentazione ed evidenziando dunque il contesto di produzione (Stoichita 1993), implica lo spettatore nel discorso condotto nelle tavole e riporta il suo sguardo al centro della pagina; tuttavia essa funge anche da soglia, inglobando lo spazio visivo esterno, che resta comunque uno spazio enunciato – costituito da una successione di quattro vignette – nell'atto di godimento della storia sviluppata nelle tavole. Una tale disposizione garantisce la percezione dei due piani, dando maggiore risalto alla successione delle tavole, e svolge la funzione semiotica del *bordo*, in quanto delimita l'enunciato e distingue un *interno* da un *esterno* e un *inglobato* da un *inglobante*. In questo caso potremmo parlare di uno sfondo che si manifesta come superficie e di una cornice che delimita un enunciato, predisponendo letture simultanee legate da un'unica trama e fondate sull'iterazione.

Oltre alla struttura visiva, al codice figurativo e al codice plastico delle tavole, è importante considerare anche tutti gli elementi che fanno parte della pagina web e che sono in stretta relazione tra loro. È a partire da questa che hanno inizio quelle operazioni di decifrazione della superficie inquadrata (Greimas 1991, p. 42). Nel caso del fumetto online o per dispositivi digitali è infatti necessario considerare tutte le parti, formanti figurativi e plastici, che compongono non solo lo spazio interno della tavola, delimitato dalla sua cornice, ma anche quello dell'intera superficie. Se da una parte la cornice delimita centrando l'attenzione sulla tavola, dall'altra la presenza di elementi simili posti in spazi differenti – delle tavole e dello sfondo – crea un effetto di *continuità*. Tuttavia, nel procedere nella lettura, la compresenza nella quale si ritrovano la sequenzialità delle tavole e la costante e invariata condizione dello sfondo genera un effetto di senso di *disordine*. Cornice e sfondo sono parte di un macrotesto costituito da elementi eterogenei disposti in alto e in basso nella pagina. La cornice funge da *débrayage* annidato, distanziandoci dall'enunciatore e cooperando così a quel lavoro di autenticazione del fumetto, mentre gli elementi come i tasti di condivisione verso i vari social network, quelli che riportano all'homepage, lo spazio per i commenti del lettore (alla fine di ogni sequenza) e i commenti preparatori, disposti nella fascia alta e nella fascia bassa della pagina principale, dalla quale è possibile rispettivamente scegliere di leggere i capitoli del fumetto mediante i link corrispondenti e accedere agli stessi in versione animata (Fig. 2) fungono da marche dell'enunciazione.



Fig. 2 – *I signori delle montagne* (© provedautore.eu).

In particolare, i commenti assolvono una funzione prefativa duplice: orientano il lettore [“1937. Sul treno per Zagabria due donne stringono amicizia. Una è la scrittrice inglese Rebecca West, e sta iniziando un viaggio nel regno di Jugoslavia, da cui trarrà il libro "Black Lamb and Grey Falcon". L'altra si chiama Ellen McAllister. Sta accompagnando il marito, uomo d'affari che va a Zagabria per comprare legname, ma è destinata a vivere nei Balcani un'esperienza appassionata, avventurosa e tragica”] e, come per la prefazione-manifesto (Genette 1989, p. 225), lo dispongono secondo determinate scelte interpretative sollecitate da un *fare persuasivo* fondato sulla fiducia, qualificando la sua passione secondo l'attesa:

Una doverosa avvertenza: amo molto il linguaggio cinematografico di registi come Sergio Leone, Luchino Visconti, Theo Anghelopoulos, Ermanno Olmi. Registi che hanno diretto films di generi molto diversi ma con la caratteristica comune della “lentezza” e dell'attenzione al dettaglio, dove la fotografia e le musiche (a volte anche i silenzi) dilatano i tempi della narrazione. In un'epoca di predominanza culturale del cinema americano e del suo dinamismo, probabilmente il linguaggio di questi registi appare noioso. Devo perciò mettere le mani avanti e avvisarvi che, se non siete sulla “lunghezza d'onda” di autori come quelli che ho citato, molto probabilmente non amerete questo romanzo grafico animato. Se invece lo siete, non è detto lo stesso che vi piaccia (il confronto fra me e Leone, Visconti, ecc. è leggermente impari), ma, insomma, vi prego almeno di darmi una chance.

La versione animata si costituisce come autonoma, in quanto in parte mantiene le costanti del fumetto tradizionale, ben evidenziate nelle tavole fruibili verticalmente, e in parte opera una trasformazione del testo di partenza, attraverso l'inserimento di alcune scene prima assenti, dell'effetto di dissolvenza, che caratterizza il passaggio da una scena all'altra, di una densità cromatica mancante nel fumetto digitale, di immissioni acustiche, come ad esempio il rumore del treno in movimento, e della colonna sonora. Essa in fondo simula il tempo della lettura – a partire dalla prima scena che raffigura il momento dell'apertura del fumetto –, scorrendo le tavole per permettere la lettura dei balloon e il passaggio da una vignetta all'altra. In questo modo, il fumetto sfrutta le proprietà della sua esistenza semiotica come *hypercomics*⁶ – una fusione dei due termini, *ipertesto* e *comics* –, offrendo al lettore un'esperienza impossibile da riprodurre nei fumetti a stampa. Tale trasformazione ha a che fare con lo spazio della visione nel suo complesso. Qui il patto con il lettore subisce una virata verso un regime del sensibile e del somatico. Esso suggerirebbe al lettore/visitatore, appellandosi alla sua presenza sensibile, stati di *esistenza* e di *partecipazione* agli eventi narrati, che deviano da quegli effetti testuali che governano i sistemi di costruzione del reale, già incontrati nell'analisi del fumetto pseudo-autobiografico, storico e nel graphic journalism, come appunto i deittici spazio-temporali, l'innesto di documenti d'archivio, l'uso della fotografia ecc. (Cfr. Greco 2014). Potremmo parlare di una differenza tra i testi sequenziali e il fumetto così pensato, rimediato, reinterpretato e intermediato, dove i rimandi sono precisi e numerosi, e dove il lettore si muove in uno spazio fluttuante di correlazioni, che modificano tanto lo spazio in base alla risposta di chi lo esplora, quanto il tempo di lettura, offrendo al lettore modalità interattive, ad esempio attraverso la condivisione sui social network e il commento in calce ai capitoli. Un intertesto in continua trasformazione secondo le esigenze del lettore e della situazione di fruizione.

3. La dimensione metadiscorsiva ludica: 15-18

Sul versante del fumetto storico-documentaristico realizzato appositamente per il web, uno degli esempi più interessanti è *15-18* di Tommaso Chiarandini (testi) e Cosimo Miorelli (disegni). La storia narra del coinvolgimento di Giuseppe e Tite, due giovani ragazzi italiani di ceto e provenienza

⁶ Una variazione del webcomics, termine impiegato da Scott McCloud nel suo *Reinventing Comics* (2000).

geografica diversi, negli eventi della Prima Guerra Mondiale sul fronte dell'Isonzo. Come lo stesso sito riporta, in una sorta di prefazione la cui funzione è di disporre emotivamente il lettore, «il progetto *15-18* approfitta del centenario dell'entrata in guerra dell'Italia per iniziare un viaggio che porterà autori e lettori alla scoperta della realtà quotidiana degli uomini che quel conflitto lo vissero sulla propria pelle, aderendovi con entusiasmo o perché costretti».

La divisione in capitoli, ancora in corso di realizzazione, segue la successione di una cronistoria per immagini, scandita dai deittici temporali, generatori di un effetto di realtà e un'impressione di autenticità, di un autentico come vero, fedele alla realtà dei fatti che si intendono accaduti (Fig. 3). Ciò avverrebbe attraverso un investimento timico sollecitato dalla configurazione della pagina e dalla struttura verbo-visiva, che va dalla presenza del dettaglio nelle immagini all'uso delle fonti documentarie e della fotografia, metafore della memoria. A livello plastico, l'opposizione tra il giallo-arancio e il grigio-nero registra, in alcune tavole, una prevalenza della prima. Ciò che rende interessante l'uso del colore in queste tavole, è la presenza di figure definite costituenti degli oggetti sovrapposte e prive di contorni regolari, quasi a costituire un'idea di lettura che si sviluppa in profondità, in un'operazione di ricerca e di ricostituzione del dettaglio e di riconoscimento delle figure. Di alcune vengono esaltate le reazioni somatiche che manifestano le emozioni interiori del personaggio, anche nel passaggio dalle diverse gradazioni del giallo a un'intensificazione del rosso in prossimità delle forme scure, combinazione che dà origine a un sistema conflittuale. I livelli di sovrapposizione degli oggetti, la loro posizione ed estensione, e la deformazione dei colori sembrano suggerire i diversi gradi di intensità delle passioni, dove l'evento timico culmine è posto in prossimità del lettore. Lo sguardo è guidato dalla disposizione degli elementi della pagina e dalla successione delle illustrazioni ai capitoli e delle tavole, che avviene nel primo caso tramite l'uso dello scrollbar orizzontale e nel secondo di quello verticale e dell'uso del click per ingrandire e leggere le tavole in senso orizzontale (Fig. 3).

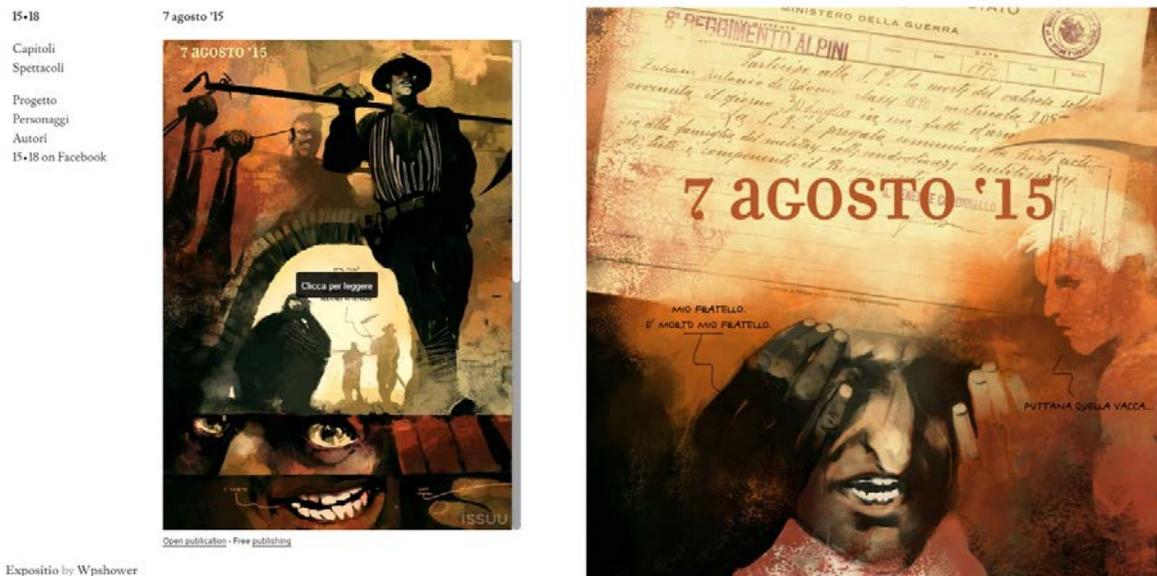


Fig. 3 – *15-18* (© Expositio by Wpshower 2014).

In questo caso, a differenza del precedente, non troviamo la funzione eminente della cornice: l'espansione spaziale della pagina e i collegamenti ipertestuali, posti nella fascia verticale sinistra, portano il lettore al di fuori della normale sequenza delle tavole del fumetto verso altre derive: conoscere dettagliatamente il profilo del personaggio, muoversi tra i capitoli, conoscere gli autori, approdare sulla pagina facebook del progetto, condividere i singoli capitoli ecc.

Uno dei link, in particolare, permette di accedere a una pagina ulteriore, dalla quale è possibile visionare i materiali e i video relativi alle performance live: il primo è la versione animata delle tavole

(Fig. 4) e il secondo è la ripresa della performance audio e video e della visione pubblica su grande schermo (Fig. 5).

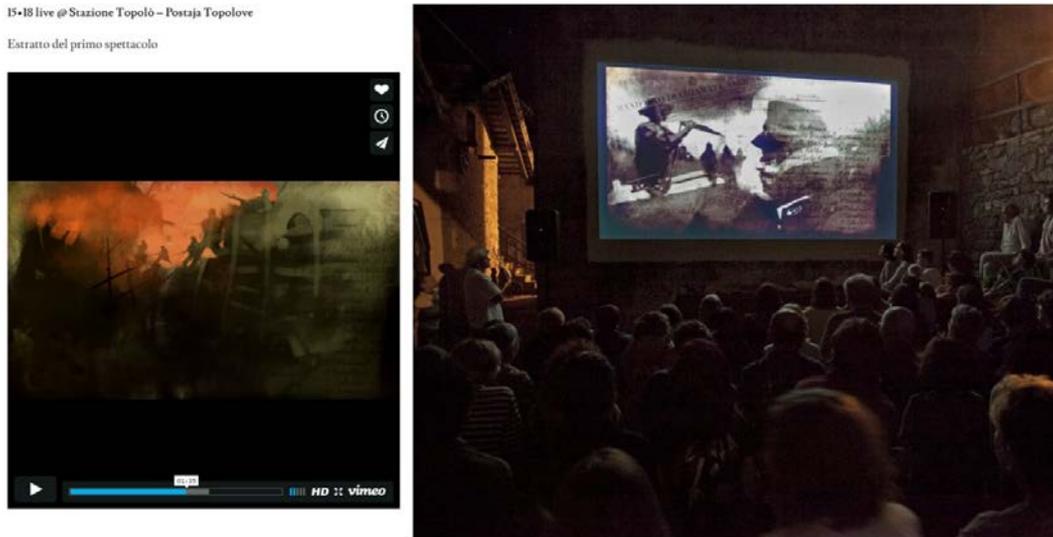


Fig. 4 – 15-18 (©Expositio by Wpshower 2014).

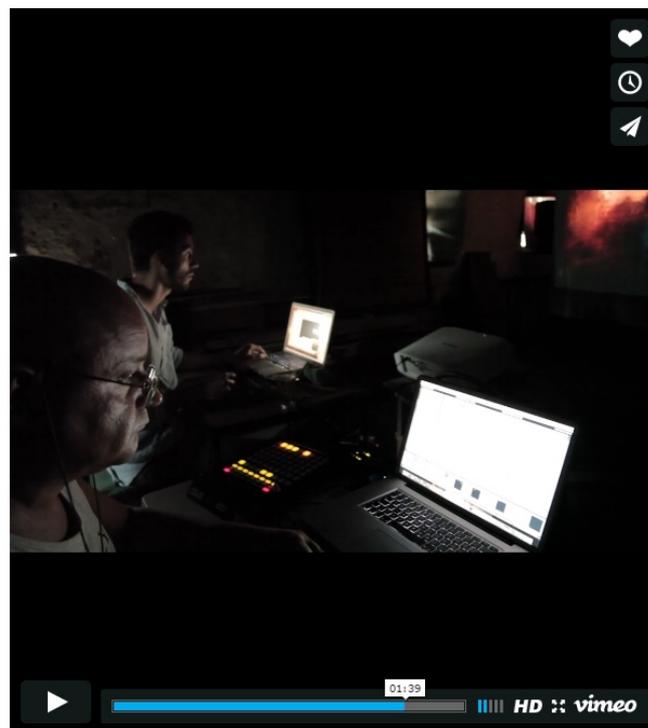


Fig. 5 – 15-18 (©Expositio by Wpshower 2014).

Potremmo parlare in questo caso di un testo che opera una messa in ruolo del proprio fruitore, attivando una dimensione metadiscorsiva ludica in cui il fumetto subisce una trasformazione in termini plastici e discute di sé e del suo fruitore, rappresentandolo all'interno di un testo di cui egli stesso fruitore, creando una duplice esperienza di senso sollecitata da un'alternanza fra un effetto di prossimità e un effetto di lontananza. Ciò è reso anche dall'inserimento nel testo di altre forme espressive, come il video degli spettacoli che riprende il momento della proiezione delle tavole e di esplicitazione della

performance svelano l'artificio significanto: la colonna sonora e gli effetti audio, le unità plastiche compaiono così sovrapposte come le ritroviamo nelle tavole, attraverso un processo di comparsa, aggiunta in una sperimentazione pratica di condivisione che crea un effetto di immediatezza.

4. La trasformazione in atto. Il reportage BD online di Patrick Chappatte

L'aspetto innovativo riguarda quindi anche le pratiche artistiche e le modalità comunicative, strettamente connesse all'immediatezza, alla periodicità e all'instaurarsi di un scambio più diretto con il lettore. Inoltre l'assenza di vincoli di formato e della censura editoriale fa sì che gli autori siano liberi di sperimentare non soltanto la dimensione narrativa, di genere e grafica del fumetto, ma anche e soprattutto l'ambito del meta-fumetto, quando il fumetto esula da se stesso per narrare il fumetto e a esso fare ritorno.

In questa direzione, un altro caso interessante su cui riflettere è il reportage a fumetti per il web. In particolare mi soffermerò sull'opera di Patrick Chappatte, fumettista reporter svizzero-libanese, i cui disegni sono pubblicati dall'International Herald Tribune, dal portale del New York Time, da Le Temps e sul portale Yahoo⁷. Nelle strisce, realizzate prevalentemente in bianco e nero, con alcuni inserti a colori, ad esempio le fotografie, ritroviamo una serie di funzioni del webcomics – come le animazioni, i giochi di ritmo e di sovrapposizione delle immagini, i collegamenti, l'interazione con il lettore –, ed elementi più specifici del reportage a fumetti – come gli innesti fotografici, le animazioni delle vignette, che non generano una rottura narrativa. Dal sito dell'autore, *bdreportage*, è possibile accedere ai diversi reportage a fumetti divisi per zone e luoghi mediante un menu da scorrere orizzontalmente (“Tunisia”, “Gaza”, “Il Muro” ecc.). Cliccando su “Le Mur”, ad esempio, si accede alla lettura di *Souvenir du Mur* (Fig. 6). Nella maggior parte dei casi perdiamo lo spazio bianco tra le vignette, aspetto essenziale della grammatica del fumetto, che solleva la questione del processo deduttivo che il lettore compie nel momento in cui colma le assenze tra un riquadro e l'altro e all'interno di una scena, sostituito dall'effetto dissolvenza nel passaggio da una vignetta all'altra.



Fig. 6 – *Souvenir du Mur* (© www.bdreportage.com 2015).

⁷ Ha scritto numerosi reportage illustrati tra cui: *Dans l'enclos de Gaza*, *La mort est dans le champs*, *Chez les rebelles de Côte D'Ivoire*.

Ogni reportage si apre con una sorta di copertina, che riporta l'elemento invariante dei diversi racconti, un'immagine riassuntiva, il titolo, una breve prefazione, il link alla lettura e le informazioni relative alla pubblicazione. Siamo all'interno di uno spazio definito, che si distingue dalle altre sostanze disposte sulla superficie della pagina, determinando la propria autonomia in base ad elementi di differenza, come i contrasti plastici. Per quanto riguarda i valori cromatici, l'area di sfondo bianca è in opposizione all'area di grigio intenso, che a livello figurativo corrisponde a una pellicola cinematografica e traccia lo spazio dell'enunciato; in esso prevalgono le forme curve dai contorni irregolari in opposizione agli elementi rettilinei della superficie. I movimenti prevalenti sono di tipo orizzontale. È interessante notare come, a differenza degli esempi precedenti, più che di un'espansione e di contrazioni delle unità plastiche e degli oggetti, qui la novità è data dalla comparsa graduale di elementi prima assenti, come le didascalie e i balloon, dall'animazione inattesa e dallo spostamento della sequenza da destra a sinistra non ancora visibile, come di una panoramica orizzontale (Fig. 7).



Fig. 7 – *Souvenir du Mur* (© www.bdreportage.com 2015).

Tali strategie seguono il principio del non (immediatamente) visibile. Si assiste a continui débrayage e embrayage attoriali, temporali e spaziali. Inoltre, laddove il reportage a fumetti per il web riprende gli elementi chiave del suo genere, come la riproduzione delle mappe, o l'inserimento delle fotografie dei testimoni, lo fa attribuendovi una serie di variazioni delle unità plastiche e degli oggetti.



Fig. 8 – *Tunisie, en remontant la Révolution* (© www.bdreportage.com 2015).

Non si tratta, infatti, unicamente di un lavoro di bricolage – di riutilizzo dei diversi materiali culturali riorganizzati in un nuovo testo –, in quanto a ciò si aggiunge un certo grado di instabilità dato dai percorsi labirintici che il lettore si trova ad affrontare, muovendosi a più livelli e in un testo che appare più complesso. Non si entra mai in una visualizzazione delle vignette a schermo intero, ma lo spazio della visione resta articolato, molteplice e plurale. Tuttavia, la possibilità non solo di consumare il testo, ma anche di giocare con il testo e al testo (Lotman 2009) consente una partecipazione del lettore in quel progetto di trasformazione (attivare un’animazione, tornare alla vignetta precedente e ripetere l’esperienza, far comparire o scomparire determinati dialoghi presenti nei balloon ecc.) che non riguarda solo il piano dell’espressione, ma anche il piano del contenuto.

Questi giochi di ritmo e di sovrapposizione, dati dall’innesto di elementi animati e imprevisi in seno alle sequenze delle immagini fisse, non creano una rottura narrativa, ma rinnovano le possibilità che il fumetto ha di produrre effetti tensivi.

Laddove il graphic novel e il reportage a fumetti per la stampa hanno come caratteristica predominante il dettaglio, quello pensato per il web esaspera le caratteristiche del frammento (Calabrese 1987), dove gli elementi già noti vengono ricombinati (Bourriaud 2002) e integrati ai nuovi. Conserva, infatti, la funzione della fotografia come testimone di un autentico, ma la ingloba in un sistema in cui gli aspetti dello spazio-tempo generano forme ritmiche di percezione, di pensiero e di azione, che ancor più sottolineano il rapporto tra realtà e illusione e aprono a nuovi usi⁸ e a una dimensione sempre più globale di una memoria condivisa. Ad esempio, nelle cartine che diventano oggetti di una trasformazione in atto per mezzo del click del mouse che innesca un cambiamento cromatico (la traccia si colora di rosso in modo graduale a indicare il tragitto compiuto), come nel caso del reportage *Tunisie, en remontant la Révolution*: il lettore segue il percorso compiuto dal personaggio, ma si serve della propria competenza cognitiva, che si sovrappone alla dimensione pragmatica, trasformandolo in co-enunciatore. Siamo forse nel campo di quello che potremmo definire un ipertesto ludico, che porta a un ridimensionamento dei gradi di intermediazione e a un incremento della sensazione di identità tra il presente della fruizione e il presente dell’evento narrato, aumentandone la dimensione passionale e timica.

5. Una strategia della complicità in divenire

I testi presentati sono densi e valorialmente orientati. Essi operano una messa in ruolo del lettore, quando il corpo esercita un lavoro che non è più solo immaginativo, ma agisce sulla dimensione diegetica, in uno spazio misto, dove la significanza emerge da una consapevolezza che, per mezzo della ripetizione di una determinata pratica e della capacità di processare cognitivamente alcuni fenomeni, prevale rispetto all’incoscienza.

Il valore dell’attesa di ciò che è inatteso e della sua irregolarità (Greimas 1987) è latore di un volere sperimentare la competenza in senso lato: muovendosi nella storia avanti e indietro, giocando sulla scomparsa e ricomparsa delle parti che compongono le tavole e sulla trasformazione della dimensione cromatica, inducendo oscillazioni degli stati tensivi, lasciando la lettura per addentrarsi nell’esplorazione di altri elementi. Nell’attesa si instaura il piacere del testo e di un’esperienza valorizzata a livello sinestesico, passionale e ludico, attraverso il frammento di una visualità imperfetta, incompleta, in corso d’opera, e il dettaglio, che invece la rende ancor più perfetta; si tratta allora, come per Greimas, di interrogarsi “sulla possibilità di risemantizzare degli oggetti d’uso che ci circondano e delle relazioni intersoggettive consumate o sul punto di esserlo (...)” (*ivi*, p. 65).

⁸ Oltre alle vignette e alle strisce, un altro esempio eccezionale per il suo carattere innovativo è il documentario d’animazione dello stesso Chappatte dal titolo *La mort est dans le champs*, disponibile online, realizzato in seguito a un viaggio compiuto dall’autore in Libano nel 2009. Qui il lettore non è più chiamato a intervenire nello sviluppo della storia, ma questa è integrata da altri elementi come quelli sonori, in una testualità a metà tra fumetto e disegno animato. Costante però è l’impiego della fotografia.

È qui che le nuove pratiche di fruizione dei sistemi semiotici tradizionali, mediati dalle nuove tecnologie, possono reinterpretare le potenzialità espressive dei generi e determinare i confini di un'esperienza interattiva e fusionale non tradizionale. Se nel graphic novel cartaceo – dal reportage a fumetti al fumetto storico-documentaristico e al diario di viaggio – ho parlato di una strategia della complicità, che inscriveva il lettore all'interno dell'enunciato (Greco 2014), attraverso espedienti verbosivi, qui propongo di parlare di una strategia della complicità in divenire. Non si tratta, infatti, unicamente della costruzione simulacrale del lettore, ma di una ricezione sincretica, che coopera alla produzione di un'immagine eterogenea della cultura, nel quadro di un'arte multimediale, con riferimento alla riflessione di Christina Ljungberg: “That is why the digitalization of pictures and films has contributed strongly to the increase of self-reference in the media – at the same time as it has liberated the media from ‘the bonds of factual reference to a world which they used to depict’” (2010, p. 91). Ciò definisce il lettore/utilizzatore come un soggetto competente dotato di un multilinguismo artistico. Così facendo, mettendo in connessione i generi, le forme espressive, le vecchie e le nuove dimensioni della sua fruizione, il graphic novel coopererebbe alla determinazione e alla percezione di quel senso di cambiamento, affermando il proprio posto all'interno di una dimensione sociale interattiva, come ipotizzato da Baetens e Frey (2015); nel caso specifico qui analizzato, sembra avanzare la proposta di una lettura caratterizzata da *desideri* e *motivazioni* anche molto diversi fra loro, diventando un tramite innovativo della memoria collettiva, svegliando quel desiderio della pratica e dello scrivibile (Barthes 1973, p. 10). L'analisi proposta – che auspico ad approfondire circa il modo in cui un sistema di questo tipo può condizionare una forma particolare di narratività – ci permette di ritrovare quell'idea sollecitata da Barthes di una testualità reversibile, alla quale si accede da più punti, e i cui sistemi di senso non sono mai finiti, animati da una proliferazione di codici (*ivi*, p. 11).



Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Baetens, J., Frey H., 2014, *The Graphic Novel. An Introduction*, New York, Cambridge University Press.
- Barthes, R., 1968, "L'effet de réel", *Communications*, n. 11; trad. it. "L'effetto di reale", in *Il brusio della lingua*, Torino Einaudi, 1988, pp. 151-159.
- Barthes, R., 1970, *S/Z*, Paris, Seuil; trad. it. *S/Z – Una lettura di «Sarrazine» di Balzac*, Torino, Einaudi, 1973.
- Bourriaud, N., 2002, *Relational aesthetics*, Dijon, Les presses du reel.
- Calabrese, O., 1987, *L'età neobarocca*, Bari, Laterza.
- Genette, G., 1987, *Seuils*, Paris, Seuil; trad. it., *Soglie. I dintorni del testo*, Torino, Einaudi, 1989.
- Greco, C., 2014, *Graphic Novel. Confini e forme inedite nel sistema attuale dei generi*, Roma, Nuova Cultura.
- Greimas, A. J., 1984, "Sémiotique figurative e sémiotique plastique", in *Actes sémiotiques. Documents*, 60; trad. it. "Semiotica figurativa e semiotica plastica", in Corrain, L., Valenti, L., a cura, *Leggere l'opera d'arte*, Bologna, Esculapio, 1991.
- Greimas, A. J., 1987, *De l'imperfection*, Paris, Éditions Pierre Fanlac; trad. it., *Dell'imperfezione*, Palermo, Sellerio, 1988.
- Ljungberg, C., 2010, "Intermedial Strategies in Multimedia Art", in *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Ed. Lars Elleström, London and New York, Palgrave Macmillan.
- Lotman, J. M., 2009, *La natura artistica delle stampe popolari russe*, Gudici, L., a cura, Milano, BookTime.
- McCloud, S., 2000, *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, Harper Paperback.
- Stoichita, V., 1993, *L'instauration du tableau*, Méridiens Klincksieck, Paris; trad. it. *L'invenzione del quadro*, Milano, Il Saggiatore, 1998.

Sitografia

- www.15-18.it
www.bdreportage.com
www.provedautore.eu