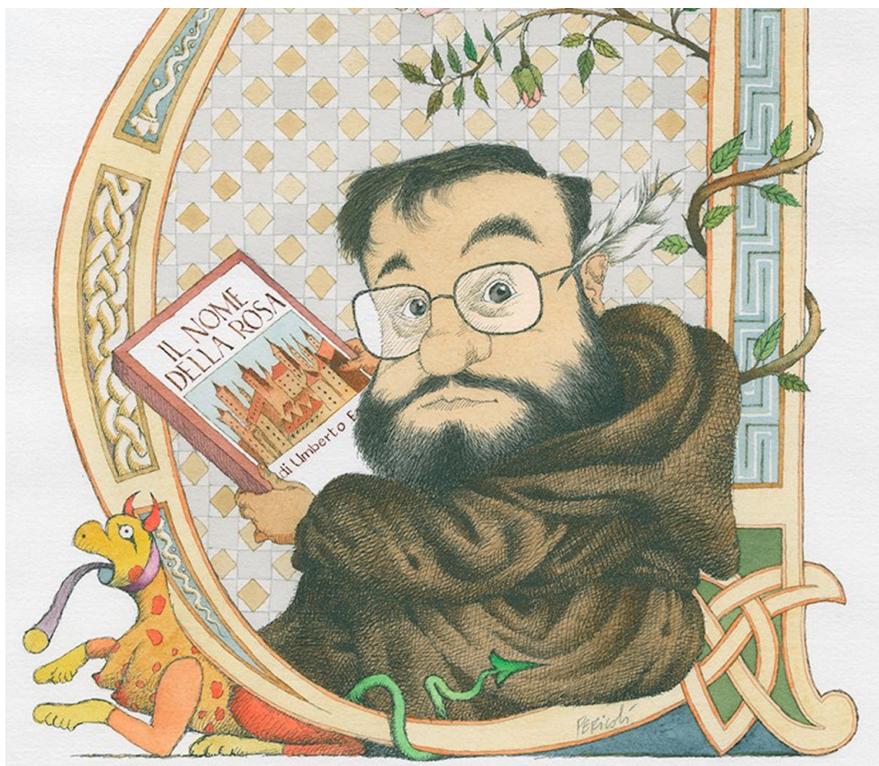


Carte Semiotiche 2025/1

## Tra visibile e leggibile: dal fumetto alla graphic novel



la casa  
USHER

# Carte Semiotiche

Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Annali 12 - 2025/1

Tra visibile e leggibile:  
dal fumetto alla graphic novel

A cura di  
Isabella Pezzini e Patrizia Violi

SCRITTI DI

BARBIERI, BUSI RIZZI, CORRAIN,  
GARBELLI, GRECO, MONTANI, PELLITTERI, PIZZATI,  
RONZONI, ROSSI, TERRACCIANO, VIRGOLIN

la casa  
USHER

Carte Semiotiche  
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Fondata da Omar Calabrese  
Serie Annali 12 - 2025/1

*Direttore responsabile*  
Lucia Corrain

*Redazione*  
Manuel Brouillon Lozano  
Massimiliano Coviello  
Stefano Jacoviello  
Valentina Manchia  
Francesca Polacci  
Miriam Rejas Del Pino (Segretaria di redazione)  
Giacomo Tagliani  
Mirco Vannoni (Segretario di redazione)  
Francesco Zucconi

CROSS - Centro interuniversitario di Ricerca "Omar Calabrese"  
in Semiotica e Teoria dell'Immagine  
(*Alma Mater Studiorum* – Università di Bologna, Campus di Ravenna,  
Università di Siena, Università Iuav di Venezia)  
SEDE Università degli Studi di Siena  
Via Roma, 56  
53100 Siena

*Copertina*  
Tullio Pericoli, *Umberto Eco*, 1980, acquerello e china su carta.  
Per gentile concessione dell'autore

ISSN: 2281-0757  
ISBN: 978-88-98811-99-1

© 2025 by VoLo publisher srl  
via Ricasoli 32  
50122 Firenze  
Tel. +39/055/2302873  
info@volopublisher.com  
www.lacasausher.it

Carte Semiotiche  
Rivista Internazionale di Semiotica e Teoria dell'Immagine  
Fondata da Omar Calabrese

*Comitato scientifico*

Maria Cristina Addis	Università di Siena
Luca Acquarelli	Université de Lyon
Emmanuel Alloa	Universität St. Gallen
Denis Bertrand	Université Paris 8
Maurizio Bettini	Università di Siena
Giovanni Careri	EHESS-CEHTA Paris
Francesco Casetti	Yale University
Lucia Corrain	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Georges Didi-Huberman	EHESS-CEHTA Paris
Umberto Eco †	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Ruggero Eugeni	Università Cattolica di Milano
Paolo Fabbri †	Università LUISS di Roma
Peter Louis Galison	Harvard University
Stefano Jacoviello	Università di Siena
Tarcisio Lancioni	Università di Siena
Eric Landowski	CNRS - Sciences Po Paris
Massimo Leone	Università di Torino
Anna Maria Lorusso	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Jorge Lozano †	Universidad Complutense de Madrid
Gianfranco Marrone	Università di Palermo
Francesco Marsciani	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Angela Mengoni	Università Iuav di Venezia
W.J.T. Mitchell	University of Chicago
Pietro Montani	Università Roma Sapienza
Ana Claudia Mei Alves de Oliveira	PUC - Universidade de São Paulo
Isabella Pezzini	Università Roma Sapienza
Andrea Pinotti	Università Statale di Milano
Wolfram Pichler	Universität Wien
Bertrand Prévoist	Université Michel de Montaigne Bordeaux 3
François Rastier	CNRS Paris
Carlo Severi	EHESS Paris
Antonio Somaini	Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3
Victor Stoichita	Université de Fribourg
Felix Thürlemann	Universität Konstanz
Luca Venzi	Università di Siena
Patrizia Violi	<i>Alma Mater Studiorum</i> – Università di Bologna
Ugo Volli	Università di Torino
Santos Zunzunegui	Universidad del País Vasco - Bilbao

# Sommario

## Tra visibile e leggibile: dal fumetto alla graphic novel

a cura di  
Isabella Pezzini e Patrizia Violi

---

Introduzione <i>Isabella Pezzini e Patrizia Violi</i>	7
Eco, il “Fondo Gregotti”, Alex Raymond e la semiotica del fumetto <i>Daniele Barbieri</i>	13
Il “lettore modello” delle scritture sincretiche <i>Pietro Montani</i>	22
Note sull’immaginazione sonora nel fumetto <i>Marco Pellitteri</i>	32
Sul palcoscenico di una graphic novel: Otto Gabos a confronto con <i>La tentazione dell’abisso</i> di Francisco Goya <i>Lucia Corrain</i>	61
Sin City e l’estetica sincretica: una grammatica dell’inquadratura del fumetto di Frank Miller tra produzione, consumo e interpretazione <i>Silvestro Pizzati</i>	82
As time goes by: fumetto e ricezione nostalgici <i>Giorgio Busi Rizzi</i>	99
Tradurre passioni: l’estetica social(e) in manga, manhwa e webtoon <i>Bianca Terracciano</i>	118
Manga e webtoon: il futuro del fumetto è sempre più digital? <i>Margherita Ronzoni</i>	137

---

*One Piece!* Toward a figural semiopraxis of freedom 151  
*Francesco Garbelli*

Khaliji Off-panels: Rethinking Cultural Identity and Gender Narratives  
in Arabian Gulf Comics 182  
*Cristina Greco*

### Effetti collaterali

---

Dietro le quinte di *Tintin in Tibet*, il libro dove si incontrano vita  
e opera di Hergé 211  
*Sergio Rossi*

Semiotica ad alta quota. Il metodo Floch all'opera in *Tintin in Tibet* 218  
*Luigi Virgolin*

### Dialogo

---

Chi di fumetto ferisce di fumetto perisce:  
*Il Nome della Rosa* in graphic novel 228  
*Igort e Milo Manara in dialogo con Daniele Barbieri*

Biografie delle autrici e degli autori 240

# Note sull'immaginazione sonora nel fumetto

Marco Pellitteri

---

## Abstract

Comics, in all their forms, are commonly considered a visual medium. However, beyond images, they contain graphic signs that evoke sensations related to other senses as well, particularly hearing. After the visual, the auditory element is the second most stimulated sensory aspect in comics, thanks primarily to the use of written texts (dialogues, monologues, descriptions) and typographic and calligraphic representations – onomatopoeic and otherwise – that depict sounds and noises. There are also more subtle, visuo-narrative strategies that suggest the presence of sonic phenomena. This brief article reviews how comics visualize sound and how they stimulate readers' aural imagination, who mentally recreate an acoustic landscape consistent with the narrative. Drawing also on my previous research, the article offers an insight into sonic suggestions as an integral part of the aesthetic-narrative experience in comics.

*Keywords:* sound imagination, multisensoriality of comics, music in comics, comics as “super-language”, noesis.

## 1. Introduzione

I fumetti sono solitamente considerati un medium puramente visivo. Tuttavia, la maggior parte di essi mostra anche simboli grafici che rappresentano sensazioni e situazioni legate agli altri quattro sensi classici. L'udito è il secondo senso fisiologico più importante utilizzato nella creazione e nella lettura dei fumetti; i fumetti mostrano, o possono mostrare, molti segni e simboli visivi che si riferiscono semioticamente a suoni e rumori. Inoltre, ci sono altri modi – più sottili e narrativi, pur essendo intrinsecamente visivi – con cui i creatori di fumetti suggeriscono ai lettori che certi fenomeni uditivi stanno accadendo nella storia.

Ci sono due modi per esprimere la multisensorialità nei fumetti. Il primo risiede nella diegesi: a ciò che accade nella storia e a come i disegni, le convenzioni grafiche e la narrazione trasmettono attivatori visivi e/o contestuali per evocare nella mente del lettore sensazioni interiori o esperienze passate. Il secondo si riferisce ai fumetti come oggetti: questo approccio è stato adottato dallo studioso inglese Ian Hague (2012; 2013), ma lo escluderò qui, poiché il primo approccio offre le implicazioni più necessarie per le idee che illustro di seguito. Credo infatti che una discussione sulla materialità e sensorialità dei fumetti come oggetti abbia poco

a che fare con i linguaggi e la semiotica dei fumetti. Al contrario, non c'è nulla nella fisicità di un fumetto – carta, colori, rilegatura, odore, luminosità – o dello schermo di un *tablet* in cui possono apparire i fumetti, che contenga qualcosa di specifico *dei fumetti*. Questa evidenza è deducibile dalla stessa lettura del libro di Hague, che è stimolante e documentato, ma non prova che la materialità dei fumetti intesi come oggetti fisici abbia qualcosa che li inquadri distintamente rispetto a qualsiasi altro oggetto che, incidentalmente, sia nella forma di un libro o un *touchscreen*. Ci sono certamente situazioni limite, come (nella stampa) la possibilità di gadget, istruzioni di lettura, profumi aggiunti; o come (nel campo del digitale) suoni o animazioni. Ma tutti questi dispositivi producono un passaggio dal medium fumettistico a qualcos'altro: in altre parole, qualsiasi *gimmick* aggiunto alla pagina stampata statica di un fumetto lo trasforma in una forma narrativa, o medium, o oggetto, diversi. Un “fumetto potenziato”, se volete; tuttavia, non più un fumetto come normalmente è inteso.<sup>1</sup>

Tornando a noi, stabilire una polisensorialità dei fumetti smantella l'idea che essi siano un medium solo “visivo”. Il potere dei comics consiste anche nella capacità di suggerire movimenti, accelerazioni e rallentamenti temporali, odori e sapori, sensazioni tattili (per accenni teorici a gusto e tatto nel fumetto, cfr. Pellitteri 2013).

## 2. Una forma multimediale, multimodale, multisensoriale

Il fumettista Scott McCloud ritiene che i fumetti siano “un medium mono-sensoriale” (1993: 89), enfatizzandone l'aspetto visivo. Ma gli studiosi sono uniti nel sottolineare come le stimolazioni che i fumetti suggeriscono possano appartenere a una sensorialità più ampia (Sabin 2000: 52; Pellitteri 2007; Hague 2012 e 2013). I fumetti producono ciò che Don Ihde ha definito “immaginazione uditiva” (Ihde 2003: 61)<sup>2</sup> e stimolano una lettura creativa attraverso i linguaggi di cui sono composti. L'interazione di questi codici forma quello che ho chiamato il “super-linguaggio” dei fumetti (Pellitteri 1998; 1999), un codice misto composto da “co-linguaggi”. Questo codice multi-planare mescola elementi iconici con processi interpretativi più articolati, come sequenze di immagini che sfruttano modalità di narrazione visiva che i fumetti hanno in comune col cinema (Lacassin 1972); elementi della messa in scena teatrale; stili illustrativi di forme più antiche, come xilografia, caricatura e *cartoon* politico; e articolazione in vignette che seguono ritmi, dimensioni, forme, distribuzioni e gerarchie variati e che offrono ai lettori diversi ritmi di lettura. Tutto ciò produce nel fruitore un coinvolgimento composto. Infine, lo statunitense Charles Hatfield afferma che la pagina “funziona sia come sequenza che come oggetto, da vedere e leggere in modo sia lineare che non lineare, olistico” (Hatfield 2005: 32).

Ora, la percezione fisico-spaziale del lettore di luoghi/oggetti statici o dinamici rappresentati nei pannelli dei fumetti non è un tema centrale di questo discorso sulla dimensione uditiva (ma su di esso cfr. Lefèvre 2011 e Cook 2012). Però devo almeno sottolineare che il modo in cui le immagini sono presentate nella storia di un fumetto può dare al lettore indizi sullo spazio, sui rapporti spaziali tra gli oggetti, sulla prospettiva, sull'orientamento e talvolta persino sulla vertigine (se ne parla in Pellitteri 1998: 21-87).

Inoltre, la percezione del flusso del tempo nei fumetti (durata, velocità, ritmo, accelerazioni, rallentamenti, pause e salti cronologici, dilatazioni e contrazioni) dipende sia dalla storia in sé sia dai vari equilibri fra tempo diegetico e ritmo di

lettura che i creatori progettano: ad esempio, se vediamo una vignetta molto più grande delle altre, questo ci indurrà a soffermarci su di essa più a lungo. Questo rallentamento può essere seguito da un'accelerazione grazie a una sequenza di vignette più piccole che raccontano una scena agitata; l'alternanza determinerà un ritmo di lettura variegato, che produrrà condizioni di fruizione dette *tensive* (Barbieri 1991).

### 3. *L'immaginazione uditiva nei fumetti*

#### 3.1. *Vedere i suoni*

Si può individuare un paradosso nel contrasto tra la visualità di un'onomatopea grafica e l'uditività del suo significato. Quando guardiamo le singole lettere che, assemblate, formano una parola, un termine onomatopeico o la resa di un rumore, decifrando e dando un significato, stiamo "leggendo un suono"<sup>3</sup>. Così la parola *lcasal*, cioè la sequenza delle lettere e dei fonemi *lcl, lal, lsl, lal*, suggerisce il concetto corrispondente e una o più immagini mentali di una casa (Eco 1984a). Ma in un fumetto c'è di più. È un personaggio della storia o il narratore a pronunciare la parola *lcasal*, quindi il lettore è invitato a pensare anche a una voce, a un accento e a un'intonazione: a variabili intensive, cioè, suggerite attraverso variabili estensive. Nei fumetti, la scrittura è probabilmente la variabile estensiva più influente nella definizione di una voce o di un'"atmosfera sonora", eppure è anche la meno sfruttata. Di solito, sia nelle didascalie che nelle nuvolette, il testo utilizzato è reso in formato maiuscolo (ne parlerò più avanti). Il testo scritto è quindi facilmente leggibile, ma impersonale, e non consente di differenziare tra le presunte voci dei personaggi. In altre parole, la scrittura nei fumetti non fa molto uso di stili calligrafici o di caratteri tipografici variati (*Image [E] Narrative* 2015).

La ragione presentata dai professionisti dei fumetti circa questa scelta è che una scrittura uniforme conferisce unità e pulizia alla composizione. Tuttavia, i lettori possono a volte apprezzare fumetti in cui il parlare di particolari personaggi sia connotato da un tipo di carattere calligrafico o tipografico specifico, come una carolina medievale, un gotico, e così via, in modo da ricreare atmosfere narrative attraverso le quali i lettori possono formare nella loro mente voci, timbri o effetti uditivi particolari (l'Eco, ad esempio).

Per trasmettere l'idea che un personaggio sta raccontando la propria storia in prima persona, i calligrafi o letteristi dei fumetti a volte usano uno stile di carattere scritto a mano che suggerisce indirettamente che tale testo dovrebbe essere mentalmente letto con la voce immaginata del personaggio che ha composto quelle righe. In altri casi, il carattere utilizzato è una simulazione di lettere dattiloscritte dal sapore retrò, per dare l'idea di testi provenienti da documenti ufficiali o articoli di giornale; nel caso di un robot o di un computer, invece, i letteristi usano caratteri destinati a suggerire prossimità alla tecnologia futuristica e così via.

Ma la scrittura nei fumetti non deve necessariamente "parlare". È proprio qui che entra in gioco l'immaginazione uditiva: i lettori si impegnano naturalmente, quando godono di una narrazione, nella formulazione di voci interne immaginate per i personaggi della storia. Ciò che è specifico dei fumetti è che l'immaginazione uditiva non deriva tanto o solo dal testo inteso solo come una sequenza convenzionale di simboli che portano significato linguistico (come in un romanzo), ma soprattutto dai simbolismi grafici e dalla narrazione visiva.

### 3.2. *Ascoltare il silenzio*

Quando leggiamo un fumetto, ci si aspetta che ci immergiamo almeno in parte, o con convinzione, nella sua dimensione diegetica. È quindi compito degli elementi grafici influenzare i lettori affinché possano comprendere non solo che un'onomatopea visiva che dice *lka-boom!* significa o indica “esplosione”, ma anche che si tratta di un tipo specifico di esplosione: possiamo dedurre che è divisa in due suoni caratterizzanti, il primo più corto e forte, il secondo con una tonalità diversa e più lungo. È “compito” del lettore specificare nella propria mente i rumori che desidera sentire come colonna sonora di quel momento diegetico, attingendo dal proprio catalogo personale di suoni delle esperienze passate e mescolandoli in un modo nuovo.

Una nozione popolare condivisa è che i fumetti sono ciò che sono grazie a una generica fusione di testo e immagine. Ma un fumetto non ha, in realtà, bisogno di testi verbali. Vi sono molte storie con intere pagine, o gruppi di pagine, in cui non appaiono nuvolette, didascalie od onomatopee. Un esempio celebre è la pagina 23 di *The Dark Knight Returns* di Frank Miller (DC Comics 1986, Fig. 1), l'omicidio dei genitori del giovane Bruce Wayne da parte di un ladro in un vicolo di Gotham City: non vi viene visualizzata alcuna parola o suono.



Fig. 1. Frank Miller, tavola 23 di *The Dark Knight Returns*, 1986. © Frank Miller / DC Comics.

I fumetti senza parole furono introdotti all'inizio del xx secolo. Qui mi limito a riportare un solo esempio, una pagina di Raymond de la Nézière (1904) (Sausverd 2009a). In essa vediamo due alunni che si divertono con un fonografo: i ragazzi stanno registrando nel dispositivo una lezione scolastica che verrà riprodotta poi davanti all'insegnante, emettendo le voci riprodotte nel tentativo di ingannarlo (Fig. 2). Non ci sono indicatori di tali voci e suoni, ma possiamo immaginare che siano presenti dalle azioni dei personaggi.

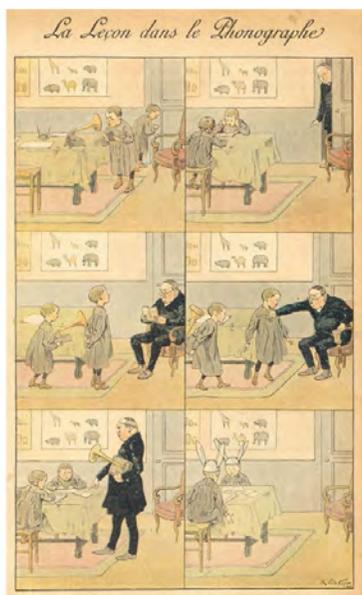


Fig. 2. Raymond de la Nézière, *La Leçon dans le Phonographe*, 1904.

Un'arte grafico-sequenziale che non fa uso di testi verbali è il romanzo senza parole o xilografico, inaugurato da Frans Masereel con le sue *25 Images de la passion d'un homme* (1919). Questo e molti altri che seguiranno, di Masereel e artisti come Lynd Ward o Otto Nückel, sono tentativi di costruire racconti lunghi la cui narrazione proceda senza parole. Le illustrazioni di questi racconti sono organizzate in momenti e mostrano una narrazione coerente articolata in situazioni successive ma non per forza consecutive (Fig. 3). Artisti attivi come Eric Drooker, Thomas Ott, Peter Kuper e Shaun Tan hanno seguito le orme di quegli autori di romanzi senza parole; anche il grande autore Art Spiegelman è un ammiratore di queste opere.<sup>4</sup>



Fig. 3. Tavola da Frans Masereel, *25 images de la passion d'un homme*, 1919.

#### 4. Il lettering nei fumetti come veicolo di suggerimenti sonori

##### 4.1. Osservazioni generali

Il lettering trova le sue origini nella calligrafia ed è poi diventato un'arte grafica le cui applicazioni spaziano su di una vasta gamma di contesti e linguaggi medialti (Bringinghurst 1992; Tinsley 1999: 39-76; Starkings, Roshell 2003; Chiarello, Klein 2004: 82-141; Pellitteri 2012: 263-5). I letteristi per i fumetti trasmettono elementi variegati del significato suggerito dal testo utilizzando un'ampia gamma di mezzi d'espressione grafica: ad esempio, una convenzione diffusa è l'uso del grassetto per enfatizzare parole o frasi che saranno interpretate dal lettore come particolarmente salienti nel discorso del personaggio e/o che saranno intese come un parlare ad alta voce o in tono esclamativo ed enfatico; un *balloon* grande contenente un testo di piccole dimensioni indicherà una frase pronunciata timidamente o a bassa voce; e così via.

In generale, l'uso di corsivo e caratteri minuscoli è impiegato per trasmettere sfumature (ad es., modi di parlare eloquenti e placidi); quando utilizzati sistematicamente, conferiscono un'*allure* più letteraria, come nelle storie di *Blake et Mortimer* di Edgar P. Jacobs (1946-1990). Un carattere elegante utilizzato, ad esempio, per un *lord* britannico, suggerisce che l'enunciazione e l'atteggiamento del personaggio potrebbero essere altezzosi: il lettore sarà invitato, attraverso questi indizi, a conferirgli un certo accento e maniere raffinate.

La scrittura può anche consistere, ancor oggi, nella creazione di forme e codici per le nuvolette: sebbene esista già una vasta e ampiamente cristallizzata varietà di tipi di *balloon*, è sempre possibile aggiornarne le funzioni. I principali innovatori in questo campo sono stati Will Eisner (1917-2005), così come gli ancora attivi Dave Sim e Todd Klein (Eisner 1985; Thomas 2000) e alcuni grandi artisti giapponesi quali Osamu Tezuka (1928-1989) e Sanpei Shirato (1932-2021), che nei loro anni d'attività inventarono nuovi nomi (o adottarono le onomatopee tipiche del giapponese come lingua) e stili grafici per dare un suono all'atto di estrarre una spada, al vento, alla caduta di una foglia, alla pioggia e... al silenzio<sup>5</sup>.

##### 4.2. Lettering dai fumetti classici ai fumetti contemporanei

La presenza di testi nelle composizioni figurative risale al xv secolo, sotto forma di filatterio: il nome dato a "cartellini" oblungi disegnati come rotoli di carta o pergamena svolti che, nelle pitture religiose, indicavano alcune caratteristiche della rappresentazione o i nomi delle figure coinvolte, o talvolta erano destinate a mostrare frasi eventualmente pronunciate dalle figure stesse: santi, martiri, angeli ecc. Filatterio deriva dal latino tardo *phylacterium* e dal greco *φυλακτήριον*, da *φύλαττω* ('preservare' o 'difendere'), e generalmente descrive oggetti utilizzati con funzione apotropaica. Oggi gli studiosi usano la parola per indicare striscioni e stendardi con le estremità piegate che, nelle pitture medievali o in affreschi o illustrazioni, permettevano l'inserimento di *legenda*. Le fasi di sviluppo nell'uso dei filatteri e delle frasi scritte mostrano i passaggi storici che avrebbero portato alle attuali modalità d'inserimento di testi verbali in contesti iconici: dalla fine del xix secolo le versioni rivedute dei filatteri, trasformate in nuvolette con dentro dei testi alfabetici prima intesi a comunicare descrizioni generali dei personaggi indicati dalla nuvoletta stessa, divennero lo strumento per la trasmissione di messaggi verbali o pensieri nei proto-fumetti.

Con lo sviluppo della caricatura politica in Gran Bretagna, grazie a illustratori co-

me James Gillray (1757-1815) e George Cruikshank (1792-1878), l'uso delle nuvolette e dei testi in vignette umoristiche e satiriche divenne familiare al pubblico e costituì una base su cui altri artisti, in vari paesi europei, iniziarono a mescolare illustrazioni con testi (Kunzle 1973; Castelli 2006). Basti menzionare esempi notevoli che provengono anche dagli Stati Uniti, come Joseph E. Baker (1837-1914), e dalla Svizzera, con le storie di Rodolphe Töpffer (1799-1846) già dalla fine degli anni Venti di quel secolo (Couperie *et al.* 1968: 7-33).

All'inizio del medium fumetto nel significato moderno, e via via attraverso i decenni fino agli anni Quaranta del secolo scorso, la scrittura era solitamente eseguita dagli stessi disegnatori di fumetti; o, nel caso degli autori più produttivi e famosi, da assistenti. Fu dagli anni Quaranta del xx secolo, appunto, che si sviluppò una divisione del lavoro detagliata negli studi e nelle agenzie di fumetti (McCloud 2006: 128-57, 184-211).

#### 4.3. La nuvoletta

Molto è stato detto sulla nuvoletta (*balloon* in inglese, *bulle* in francese). Ma negli ultimi anni, la ricerca internazionale si è concentrata sulla nozione condivisa che definire i fumetti dipenda da elementi strutturali diversi dal balloon. Sebbene non ci sia spazio qui per ripercorrere una storia di come i balloon siano stati studiati né per illustrare la loro varietà morfologica (su cui cfr. Forceville *et al.* 2010), è utile fornire una breve serie di esempi. Chiarifichiamo subito una distinzione tra balloon in generale e balloon di dialogo. I balloon di dialogo si riferiscono ai dialoghi parlati provenienti da personaggi che sono "in scena". Il "balloon di testo" si riferisce a qualsiasi nuvoletta contenente parole. I lettori deducono facilmente la differenza tra i tipi di balloon dalla forma del loro contorno, come menzionato in precedenza<sup>6</sup>.

Lo studioso Andrea Tosti (2016: 108-18) fa riferimento a uno studio fondamentale del belga Thierry Smolderen (2006), che analizza le fasi che hanno portato i balloon a essere utilizzati come uno strumento associato ai personaggi che enunciano. Questi dispositivi erano totalmente estranei ai fumetti come linguaggio e non svolgevano la funzione di indicatore di dialogo: per lungo tempo erano state solo etichette descrittive o di commento per i personaggi o figure a cui erano abbinati. Anche i primi maestri dei fumetti e illustratori rinomati del xix secolo, come Töpffer, Cham, Gustave Doré e Casimiro Teja, facevano un uso raro di questo dispositivo.

Nei primi fumetti europei, l'uso dei balloon era spesso goffo, ma creativo, e direi efficace nel suggerire la natura uditiva del testo contenutovi. In una storia di una pagina (1907) del francese Benjamin Rabier, le nuvolette emesse da un fonografo sono rappresentate come addensamenti di suono piuttosto che come contenitori simbolici per testi verbali (Fig. 4) (Sausverd 2009b).

In un altro proto-fumetto francese, i balloon sono assenti e il dialogo tra due utenti del telefono è reso attraverso testi visualizzati quasi come onde sonore. Questa pagina del 1894, di Albert Guillaume, è articolata in nove riquadri tre dei quali, formanti la colonna centrale, mostrano solo le parole pronunciate dai due personaggi principali durante la loro conversazione: tali testi non sono contenuti in balloon ma fluttuano all'interno dei riquadri e sono collegati per prossimità ai rispettivi apparecchi, i quali sono virtualmente appesi ai contorni divisorii delle vignette (Fig. 5). Antoine Sausverd analizza questa composizione così:

A prima vista, sottolineando la separazione dei due lati della conversazione, queste porzioni intermedie simboleggiano la distanza tra le due parti. Ma Guillaume aggiunge anche le linee di dialogo, che sembrano essere prodotte dai dispositivi telefonici, senza né riquadri né nuvolette. Si tratta quindi di spazi puramente testuali? Forse no. Le battute di testo prendono davvero vita: si muovono, si arricciano, rispondono e l'una ammicca all'altra, tutte rispettando la gerarchia spaziale (sopra/sotto) del loro ordine di lettura. (Sausverd 2009c)

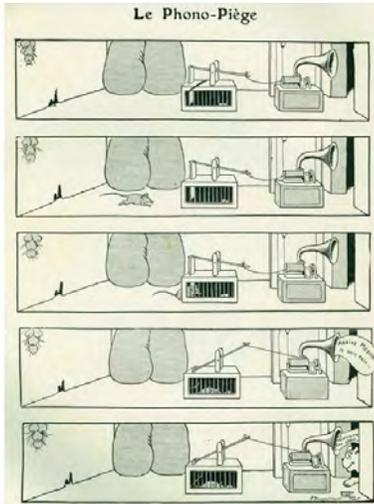


Fig. 4. Benjamin Rabier, *Le Phono-Piège*, 1907.



Fig. 5. Albert Guillaume, *Les Perfidies du Téléphone*, 1894.

A poco a poco, tuttavia, le nuvolette di testo divennero nella maggior parte dei casi nuvolette di dialogo, e i testi nelle storie per immagini sequenziali e nelle vignette singole iniziarono in generale ad assumere il ruolo di voci e suoni diegetici. Il tempo di lettura stesso conferiva agli eventi nelle vignette una durata narrativa realistica. Affinché ciò accadesse, i lettori “dovevano” inventare voci ed espressioni per i personaggi che enunciavano quelle parole. L’apporto creativo dei balloon di dialogo, dunque,

fornisce informazioni su o migliora (i) il modo di parlare; (ii) l’argomento del discorso; e/o (iii) l’identità del parlante. [...] C’è un continuum che va dall’uso completamente convenzionale a quello altamente creativo delle variabili dei balloon. (Forceville 2013: 268)

La punteggiatura è ampiamente utilizzata: specialmente nei fumetti umoristici, le frasi spesso terminano con un punto esclamativo, per sottolineare il tono divertente e/o energetico del parlante. Anche senza considerare la possibilità che i testi all’interno dei balloon siano resi con diversi caratteri o dimensioni (come accennato in precedenza), un modo comune per suggerire stili di conversazione, energie, volumi e atteggiamenti è la forma dei balloon: le nuvolette dal contorno spinoso sono solitamente interpretate dai lettori come balloon di urlo, e i balloon con un contorno tratteggiato indicano che il personaggio correlato sta sussurrando.

do di proposito o comunque parlando a bassa voce, a seconda della situazione narrativa.

### 5. *Onomatopee grafiche: la resa visiva dei suoni nei fumetti*

Secondo Sean A. Guynes, lo studio delle onomatopee nei fumetti è “sottosviluppato” (Guynes 2014: 58). Questo è forse vero negli studi di semiologia; tuttavia, le onomatopee sono state considerate, catalogate e studiate dagli specialisti del fumetto europei in molti saggi, specialmente dagli anni '70, durante un incremento delle analisi strutturaliste incoraggiato dal saggio seminale di Umberto Eco “Lettura di *Steve Canyon*” (Eco 1964). Dagli anni Novanta, i linguisti europei che apprezzano i fumetti come oggetto di studio – nella fattispecie studiosi tedeschi, francesi, spagnoli e soprattutto italiani – portano avanti indagini approfondite sulle onomatopee verbali e visive nei fumetti (ad esempio, Pietrini 2009; Gadducci, Tavosanis 2009).

#### 5.1. *Il ruolo delle onomatopee grafiche per l'immaginazione sonora nei fumetti*

Le onomatopee nei fumetti possono essere di tre tipi: (1) vocalizzazioni provenienti dai personaggi e solitamente, ma non sempre, inserite all'interno dei balloon come testi alfabetici; tuttavia, in questo caso non parliamo di onomatopee visive ma di onomatopee verbali; (2) effetti sonori e rumori, resi visivamente come un “logo” letterato e di grafica variabile che appare come elemento distinto nella vignetta o tra vignette; e (3) in alcuni casi, onomatopee visive che sono vignette a forma di parola all'interno dei quali si svolge l'azione; ad esempio, un'esplosione disegnata e descritta all'interno di un pannello a forma di logo *boom*, o *blam* ecc. La delimitazione delle diverse categorie di onomatopee nei fumetti “indica una distinzione interna all'industria dei fumetti riguardo alla natura del suono rappresentato graficamente e forse suggerisce le limitazioni nel rendere fenomeni uditivi in media non uditivi” (Guynes 2014: 61). Questa nozione si estende alle onomatopee intese come imitazioni o suggerimenti di rumori naturali, e qui il discorso diventa ancora più cogente in relazione al concetto di suono e immaginazione. Di per sé, le onomatopee sono approssimazioni simboliche di rumori e suoni naturali: anche se non c'è corrispondenza diretta tra parole o combinazioni di lettere come |boom|, |powl|, |ka-blam| o altre, e il reale rumore di un'esplosione, i lettori sono in grado di ricostruire nei propri pensieri versioni personali di quei suoni riferendosi a esperienze passate e ad altri media, come il cinema, dove quei suoni sono effettivamente uditi. La “mancata possibilità di interpretare la [...] parola onomatopeica come una parola reale con significati specifici rende il suono della parola l'unico significato che la parola ha il compito di trasmettere nel fumetto” (Petersen 2009, 164). Tuttavia, i lettori hanno libertà e varietà infinita di scelte all'interno del campo semantico generale di una data onomatopea. Un *tag* onomatopeico come *boom* è un asterisco verbale simbolico che dice “qui, esplosione”. Ma mentre la parola scritta |boom| è la stessa per tutti, ogni lettore è in grado e incoraggiato a inventare nella propria mente (o, per lettori più piccoli e proattivi, forse anche a riprodurre con la propria bocca) quale rumore specifico sia quello giusto per quella particolare occasione. È quindi più facile concordare sul fatto che le onomatopee nei fumetti “creano un'interiorità vivace in cui la storia può vivere”, uno “spazio per accumulare significato” (Petersen 2009: 165).

5.2. *Grandi rumori, piccoli rumori, effetti sonori generici*

In *I linguaggi del fumetto*, Daniele Barbieri chiama le onomatopee visive dei fumetti “grandi rumori” (Barbieri 1991: 173-4). Pensiamo al freno improvviso e prolungato di pneumatici sull’asfalto di una strada. In questi casi, la parola/suono onomatopeico, in inglese, sarà un tipico *screech* o nuovi suoni inventati dai creatori per l’occasione, come *skreeeeeeee* in *Sin City* di Frank Miller (1991, Fig. 6).



Fig. 6. Frank Miller, tavola 73 di *Sin City*, 1991. © Frank Miller / DC Comics.

Questa relazione variabile tra suoni e onomatopee visive produce combinazioni infinite: nei fumetti d’avventura, i tamburi tribali possono risuonare nella giungla attraverso l’onomatopea *doom doom doom*, che mette insieme l’idea del rimbombo di un tamburo e il significato drammaticamente allusivo della parola *doom* (destino, fato) in inglese. Nei fumetti umoristici (ad esempio, nella straordinaria tradizione dei fumetti Disney realizzati in Italia), il suono di una pila di piatti che cade rumorosamente dalle mani di Paperino può essere qualcosa come *sbadabumpumcrash!*: in questo caso, il lettore è informato che il rumore è prolungato nel tempo e formato da diverse fasi in sequenza; pertanto, i lettori sono istruiti a formare nella loro mente un suono lungo e divertente, composito e assordante.<sup>7</sup>

Oltre ai grandi rumori, ai testi delle didascalie e ai balloon di testo, molti fumetti utilizzano anche effetti destinati a rappresentare “piccoli rumori” (mi concentrerò più avanti sulla musica in una sezione dedicata). I rumori di fondo e gli effetti sonori sono comunicati al lettore in due modi. Il primo è un modo diretto e consiste in piccole onomatopee grafiche, singole o ripetute, come quel *doom doom doom* menzionato in precedenza; di solito sono posizionate al centro o nella parte inferiore di una vignetta. Il secondo modo, indiretto, è un dispositivo diegetico: nessun elemento grafico è

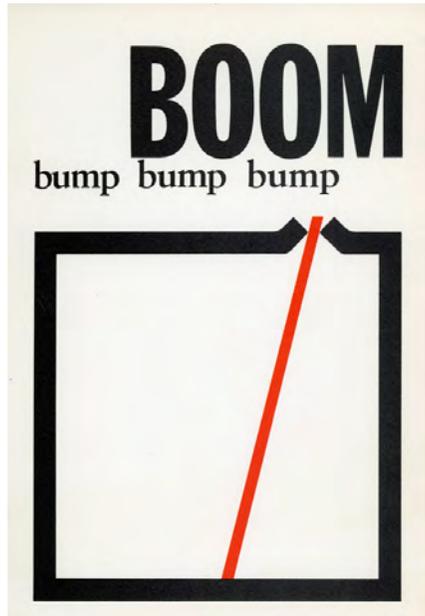
visualizzato, la vignetta o è muta o presenta motivi grafici che non sono sotto forma di parole alfabetiche. Un vento che soffia, il ticchettio di un orologio, il cigolio di una porta, sono tutti elementi di una certa importanza per la caratterizzazione di una scena, e tale scena non deve necessariamente presentare onomatopoeie grafiche: i rumori possono anche essere suggeriti, come abbiamo visto in precedenza, in termini diegetici e attraverso simboli grafici che possono ampiamente appartenere al dominio dell'alfabeto (ne parlo più avanti.)

I fumetti giapponesi offrono spesso inneschi grafici per suggerimenti sinestetici. In *Video Girl Ai* di Masakazu Katsura, l'immaginazione intradiegetica del giovane protagonista, un adolescente, è spesso rappresentata sotto forma di simboli tipografici o calligrafici e metafore visive: un sentimento di dubbio è espresso da uno sfondo pieno di punti interrogativi; un balloon di pensiero con considerazioni sulla possibilità di incontrare in piscina una ragazza carina di cui è infatuato ha un contorno complesso, decorato con molte bollicine, a simboleggiare l'entusiasmo per il possibile evento; e una vignetta che mostra la visualizzazione, nella mente del ragazzo, della compagna di scuola che indossa il suo aderente costume da bagno è decorato con uno sfondo che mostra un sole grafico con una moltitudine di raggi, a rappresentare il genuino entusiasmo del ragazzo e la promessa di un incontro che alimenterà i suoi primi bollori romantici. Se il lettore è attivo nel collaborare con lo scopo della storia, sarà portato a immaginare una pluralità di piccoli e brevi effetti sonori che servono come commento uditivo alla narrazione: ripetuti sospiri di sorpresa, leggeri rumori di piccole bolle d'acqua o di sapone che scoppiano, qualche nota di tromba assertiva o un generico "ta-daa!" corrispondente alla vignetta con la ragazza e lo sfondo illuminato dal sole (Fig. 7). La scelta, ovviamente, spetta sempre al lettore.



Fig. 7. Masakazu Katsura, *Den'ei Shōjo* (*Video Girl Ai*): 22 del primo volume di una recente edizione statunitense (Viz Media). *Video Girl Ai* © 1989 Masakazu Katsura / Shueisha / Viz Media.





Figg. 9a-9b. Eugenio Carmi, immagini realizzate per il volume *Stripsody per voce sola* di Cathy Berberian, 1966. © Eredi Eugenio Carmi e Archivio Eugenio Carmi.

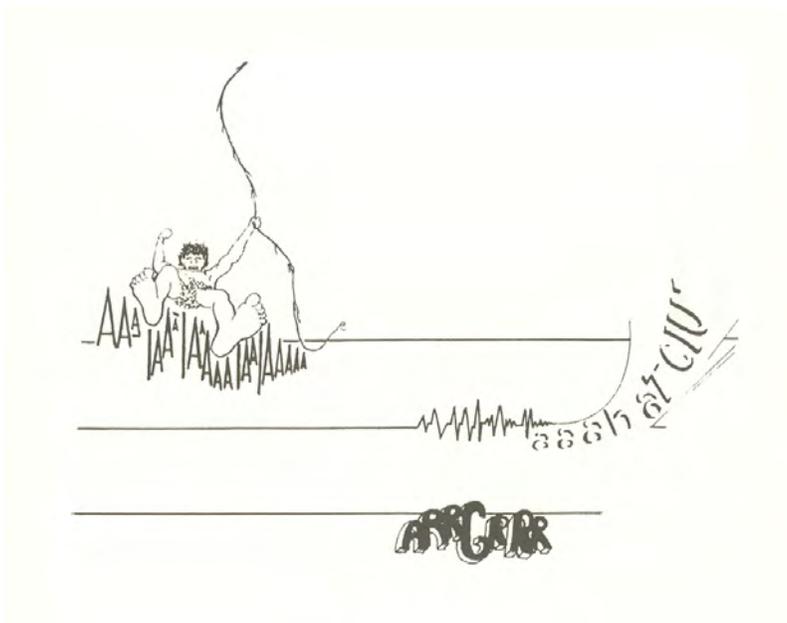


Fig. 10. Roberto Zamarin, particolare di una pagina della sua versione di *Stripsody per voce sola*, 1967. © Roberto Zamarin.

6. La musica nei fumetti

Secondo Richard Wagner e la sua idea di *Gesamtkunstwerk*, un’“opera d’arte totale” potrebbe unificare tutte le forme di espressione in una (nel caso di Wagner, il teatro; cfr. Wagner 1849). I fumetti, come stiamo vedendo, possono essere inquadriati come un medium espressivo composito in cui diversi strati di comunicazione e sensorialità possono convergere nella mente di un lettore creativo e cooperativo.<sup>9</sup> Quindi, in un certo senso, possiamo dire che anche i fumetti potrebbero essere intesi, *mutatis mutandis*, come una forma artistica “totale”, capace di coinvolgere il lettore in esperienze di lettura sinestetiche ripetute. La sinestesia, nel caso della musica nei fumetti, implica necessariamente la visualizzazione di simboli musicali, e/o testi di canzoni, e/o partiture musicali, e/o situazioni narrative in cui i personaggi sono chiaramente impegnati in attività musicali.

Secondo il fumettista e progettista grafico Chris Ware e il suo collega Craig Thompson (Irving 2012; Santirosi 2012), i fumetti sono come una partitura musicale, i disegni sono le note, e spetta al lettore deciderne il ritmo: gli artisti forniscono solo gli indizi. Poiché la musica è ritmo e prosodia, è importante considerare l’apparizione nei primi fumetti di versi e strofe, più spesso in rima: in Töpffer, Doré o nei fumetti in riviste storiche come le citate *Corriere dei Piccoli* (1908-1995; Fig. 11) in Italia e *Dominguín* (1915-1916; Fig. 12) in Spagna.



Fig. 11. Prima pagina del primo numero del supplemento domenicale del quotidiano *Corriere della Sera*, *Corriere dei Piccoli*, 27 dicembre 1908.



Fig. 12. Prima pagina del primo numero del settimanale spagnolo *Dominguín*, 12 dicembre 1915.

Il motivo principale della presenza di versi in rima come commento narrativo a storie illustrate o a strisce comiche pubblicate nelle riviste sopra menzionate era

quello di controllare il potenziale culturalmente sovversivo di questa nuova forma di narrazione visiva per i bambini (Detti 1984). Un altro motivo era l'intenzione di introdurre un'articolazione ritmica, uditiva e vocale, in modo da subordinare il godimento delle immagini alla fruizione letteraria (Tosti 2016: 543-58). La presenza di strofe in rima incoraggia a leggere in modo ritmico, dando alla lettura un ritmo cadenzato durante il flusso della nostra voce interna che declama i versi.

Le partiture e notazioni musicali apparivano sovente nei pre-fumetti, nei proto-fumetti e nei primi fumetti. Basti ricordare *Dés-agréments d'un voyage d'agrément* di Gustave Doré (1851; Fig. 13), la pagina di Jean-Jacques Grandville *Une Valse* (1840; Fig. 14) e *Der Virtuos* (1865) di Wilhelm Busch (Fig. 15). In Grandville vediamo un pentagramma figurativizzato: le note sono ometti che suonano/combattono sulla partitura e conferiscono ritmo all'intera situazione. Fu l'ispirazione per la pagina di Doré in cui compaiono anche riferimenti a musica e partiture. In Busch, osserviamo l'esecuzione di un numero musicale da parte di un pianista: ogni illustrazione della composizione ha un "titolo" che costituisce le indicazioni per l'esecuzione del pezzo da parte del pianista, con un contrappunto umoristico tra le etichette guida e le espressioni facciali esagerate e i movimenti dei due personaggi sul palco (Ries *et al.* 2007). Inoltre, la vivacità della scena e la "materialità" della musica sono rese visivamente dalle note musicali fluttuanti che escono dalla partitura sul leggìo.

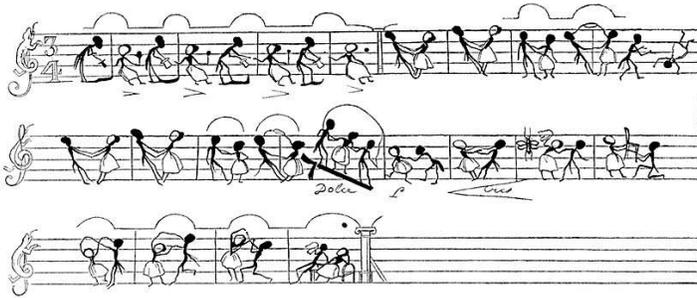


Fig. 13. Gustave Doré, *Des-agréments d'un voyage d'agrément*, 1851.



Fig. 14. Jean-Jacques Grandville, *Une valse*, 1840.



Fig. 15. Wilhelm Busch, *Der Virtuoso*, 1865.

Nella storia dell'arte sequenziale ci sono stati autori che hanno cercato di tradurre in disegni il ritmo, la melodia e il dinamismo di una partitura musicale rappresentante una danza. Un caso importante è quello dell'artista francese Valentine Gross-Hugo. Nel maggio 1913, la partitura di Igor Stravinskij *La sagra della primavera*, insieme alle coreografie di Vaclav Nizinskij, fu accolta con entusiasmo al Théâtre des Champs-Élysées di Parigi. Nello stesso anno, Gross-Hugo disegnò una serie di disegni sotto forma di annotazioni relative alle coreografie messe in scena dal ballerino russo. In questa serie vediamo schizzi dei movimenti del ballerino insieme a frammenti della partitura, con pentagrammi, note e così via (Fig. 16). Qui c'è il tentativo di sincronizzare le porzioni della musica visualizzate con la coreografia, per guidare i lettori a immaginare la musica nella loro mente mentre ricostruiscono anche i movimenti del ballerino. Lo stile di disegno è, in un certo senso, musicale: Gross-Hugo scelse di rappresentare il danzatore con linee avvolgenti, morbide e intrecciate che ricordano lo stile calligrafico usato per scrivere una partitura<sup>10</sup>.

Questi, tuttavia, sono esempi isolati di disegni unici da parte di artisti non strettamente coinvolti nei fumetti. A tal fine, ho anche selezionato altri esempi per rendere il lettore consapevole della complessità e della ricchezza delle possibili combinazioni tra musica e fumetti.

Nei fumetti moderni e contemporanei, le inserzioni di musica nelle vignette e nella storia avvengono su due livelli principali: come colonna sonora extra-diegetica o intra-diegetica. Nel n. 36 (*Diritto e rovescio*) della serie western *Ken Parker* (1977-2015) di Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo; in *Cages* (1990-1996) dell'in-



Fig. 16 . Valentine Gross-Hugo, Le sacre du printemps, 1913.

glesi Dave McKean; in *Valentina* (1965-1995) di Guido Crepax; in *Billie Holiday e altre storie sul jazz* (1993) degli argentini Carlos Sampayo e José Muñoz; in tutti questi esempi, la musica o è protagonista o ha un ruolo molto importante per uno o più personaggi, dando all'intera storia un *mood* sonoro che è destinato a far immergere il lettore in un'atmosfera musicale.

Tuttavia, un dettaglio fondamentale per godere appieno della presenza della musica nei fumetti è che, quando vengono forniti indizi o partiture di una canzone o di un brano musicale al lettore, quest'ultimo dovrebbe sapere di cosa tratta questa musica: conosce la melodia di questa particolare canzone? È in grado di leggere effettivamente la partitura se viene mostrato un pentagramma con note e tutto il resto? Senza tenere conto di queste potenziali difficoltà, l'inserimento della musica nei fumetti potrebbe risultare quasi inutile. In questo senso, ci sono due strategie principali che i creatori di fumetti solitamente adottano per evitare problemi nel far raggiungere ai lettori un pieno godimento del loro lavoro: (1) si avvalgono di canzoni e musiche molto famose, o almeno di composizioni che si presuppone i loro lettori conoscano; in altre parole, i fumettisti vogliono condividere con i loro lettori una conoscenza, una cultura e un'esperienza comuni per creare maggiore empatia tra loro e la narrazione; (2) i fumettisti non mostrano partiture specifiche né menzionano esplicitamente canzoni o musiche che i lettori dovrebbero conoscere, ma creano invece un'atmosfera generale o forniscono indizi ai lettori sul tipo di musica che viene suonata intra-diegeticamente in alcune scene della storia. L'obiettivo, in questo caso, è lasciare che i lettori decidano sulla



(Fig.18). Il canto è reso da balloon allungati e decorati che fluiscono da una vignetta all'altra con il testo della canzone; il carattere utilizzato è paffuto, in rima visiva con l'ambiente ultraterreno fra le nuvole. Vediamo note fluttuare nell'aria, a suggerire che la musica riempie tutto il cielo e convoca gli dèi residenti, che si uniscono felicemente al canto.

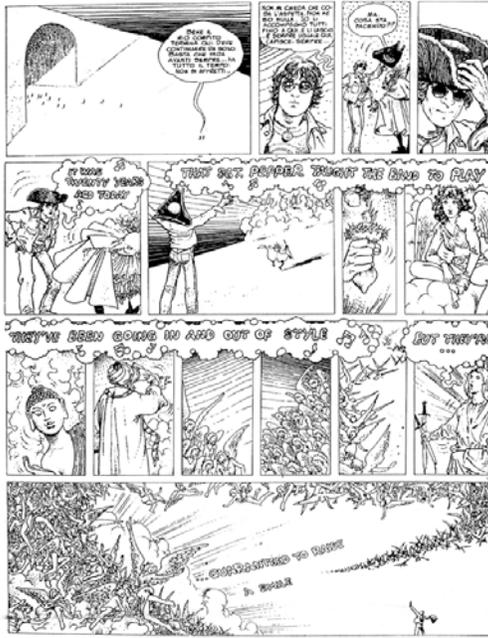


Fig. 18. Milo Manara, tavola da *John Lennon*, 1993. © Milo Manara.

Una strategia simile, ma con un'atmosfera musicale diversa, si trova nel mensile *Lazarus Ledd* (1992-2015). Nel primo numero della serie regolare (Capone e Olivares 1993), l'eroe sta guidando il suo taxi in una notte piovosa a New York. L'uomo sta ascoltando la radio dell'auto, che sta trasmettendo *One* (1991) del gruppo irlandese U2. Noi, come lettori, notiamo diversi dettagli di ciò che sta accadendo a livello uditivo (Fig. 19): (1) Quando un cliente sale in auto (1a vignetta), Lazarus avvia il tassametro (*tlak*, 2a vignetta) e accende la radio (*click*, 3a vignetta). (2) La voce di un conduttore è emessa dalla radio (4a vignetta), e possiamo vedere che il balloon relativo è diverso dalla voce del cliente (1a vignetta): in questo caso, comprendiamo dal contorno del balloon che il suono proviene da una fonte artificiale e siamo spontaneamente portati a immaginare la voce con il tipico fruscio dei suoni provenienti dai dispositivi radio. (3) Nelle ultime tre vignette, i soli suoni esplicitamente visualizzati sono i testi di *One*, emessi dalla radio e resi con un carattere corsivo scritto a mano. Si suppone che il lettore conosca questa canzone e quindi (si spera, dalla prospettiva degli autori) la canti internamente, contribuendo attivamente a dare un'atmosfera all'intera scena che corrisponde al tono mesto del brano. (4) Ci sono diversi indizi che incoraggiano a immaginare suoni aggiuntivi nella scena: il battere della pioggia, lo squittio dei tergicristalli, possibil-



Fig. 19. Ade Capone e Giancarlo Olivares, *Lazarus Ledd*, n. 1 (1993: 8, tavola 4). Lazarus Ledd © e ™ Eredi Ade Capone. *Lazarus Ledd* n. 1 © Eredi Ade Capone, Giancarlo Olivares.

mente i rumori provenienti dalla strada: motori, clacson delle auto e così via. (5) Infine, un dettaglio interessante è che all'inizio del fumetto lo scrittore presenta una nota a margine in cui incoraggia i lettori a godersi la storia mentre ascoltano l'lp degli U2 *Achtung Baby*. Abbiamo qui un incrocio tra musica intra-diegetica ed extra-diegetica, per favorire notevolmente il godimento uditivo in una lettura decisamente cooperativa.

Come primo esempio della seconda strategia, prendiamo in considerazione la storia di sei pagine *El Mago* ([1982] 1991) dei maestri argentini Carlos Trillo e Domingo Mandrafina (Fig. 20). È un fumetto senza nuvolette di dialogo, in cui un illusionista si esibisce in uno spettacolo con l'aiuto di una graziosa assistente. Il numero viene eseguito insieme a una musica melliflua. Come sappiamo che c'è musica e che è melliflua? Il lettore è consapevole che una melodia accompagna l'azione sul palco grazie alle note musicali visualizzate all'interno delle vignette, come commento grafico all'esecuzione del numero; e il registro della composizione si deduce dai movimenti sensuali dell'assistente, che si infila nel cilindro del mago e, da lì, esegue una sorta di spogliarello rimuovendo lascivamente le calze, il reggiseno e le mutandine, benché il lettore possa vedere solo gli arti della donna che spuntano ancora dal cappello mentre si toglie gli indumenti. Come secondo esempio della seconda strategia, da mettere in diretto confronto con il precedente, consideriamo una pagina del primo numero di *Esp* (1995-1999), un'altra serie a fumetti italiana. In *El mago* potevamo vedere cuori simbolici fluttuare nelle vignette e contenere piccole note musicali, a suggerire che la

musica fosse nella vignetta stessa, vicina al mago; nella pagina di questo episodio di *Esp* (La Neve, Caracuzzo 1995), il personaggio in azione sta invece ascoltando una musica che proviene da un'altra parte: fluisce da qualche ambiente nascosto, stanze, corridoi, fino alle orecchie del personaggio. È una musica senza parole, e non potremmo sapere il tipo esatto di musica se nella prima vignetta non ci fosse un testo di didascalia (riferentesi ai pensieri del personaggio in azione) che dice che quella musica è “un'aria straziante”; occorre immaginare una conoscenza extra- e pre-testuale del lettore, che si suppone sappia che cosa sia il genere dell'aria nella musica operistica. Nell'ultimo pannello scopriamo che il canto proviene da una bambina sdraiata su un letto (Fig. 21). In questo modo, il lettore è portato a riformulare retrospettivamente l'intera scena e a reimmaginare la canzone con il lamento cantato di una bambina e non come quello di, per esempio, un soprano adulto. In questo senso, la necessità di un'esperienza di lettura completa, arricchita da questi elementi uditivi, può portare alcuni a voler rileggere la sequenza, utilizzando le informazioni aggiuntive acquisite durante la prima lettura.



Fig. 20. Tavola da *Il mago* (1982), di Carlos Trillo e Domingo Mandrafina. © Eredi Carlos Trillo e Domingo Mandrafina.



Fig. 21. Michelangelo La Neve e Giancarlo Caracuzzo, *ESP*, n. 1 (1995: 91). © Michelangelo La Neve e Giancarlo Caracuzzo.

### 7. Suggestire il suono: allusioni visive e illusioni uditive

Com'è possibile udire qualcosa che provenga dai fumetti? Se escludiamo la nozione di libro o albo a fumetti in quanto oggetto fisico (come analizzato nel già citato Hague 2013), siamo limitati a considerare solo ciò che vediamo rappresentato sulla pagina stampata. Qui incontriamo uno dei tanti paradossi della comunicazione narrativa e multiplanare dei fumetti; e possiamo notare una differenza importante con un medium contiguo, l'illustrazione. In qualsiasi illustrazione

tipica, la scena è solitamente muta anche se magari rappresenta una situazione molto vivace, perché il disegno è destinato a descrivere e rappresentare qualcosa che, come avviene nelle fotografie, è visibile a occhio e costituisce un “passato ripresentificato” (Ferrarotti 1992: 8). Al contrario, i fumetti abbondano spesso di testi verbali, linee cinetiche, onomatopee e altri elementi che contribuiscono a far percepire al lettore che ogni singola vignetta della pagina è funzione di due variabili: spazio e tempo. V'è sempre qualcosa che accade all'interno di ogni vignetta. Ma chiaramente nessun suono esce dalla pagina.

Anche in un'illustrazione destinata a comunicare una situazione vivace, le presunte voci, i suoni e i rumori provenienti dai personaggi e dagli oggetti nella scena “appartengono” all'immagine tanto quanto altre variabili, come i colori, la luminosità e le figure e oggetti. Tutto ha un accento descrittivo piuttosto che narrativo (presente, ma secondario): ne è un esempio *Homecoming*, illustrazione del 1945 di Norman Rockwell (Fig. 22). Al contrario, in una vignetta di fumetti o in un gruppo di vignette in cui vediamo due persone parlare o un oceano tempestoso, anche in assenza di balloon o onomatopee ciò che vediamo non è solo una scena resa in senso descrittivo ma anche pura narrazione: i suoni emergono idealmente dalla pagina perché sono evocati dal modo stesso in cui la scena è costruita graficamente. Posso quindi proporre qui la nozione di *design sottrattivo*: i non-segni visivi (cioè, la loro semplice assenza) che sono altrettanto efficaci quanto i segni effettivamente disegnati, ma che, in un certo senso, si rivelano più incisivi per la loro rarità in un medium solitamente ricco di segni simbolici che vengono aggiunti ai disegni illustrativi per indicare la presenza di voci e suoni.

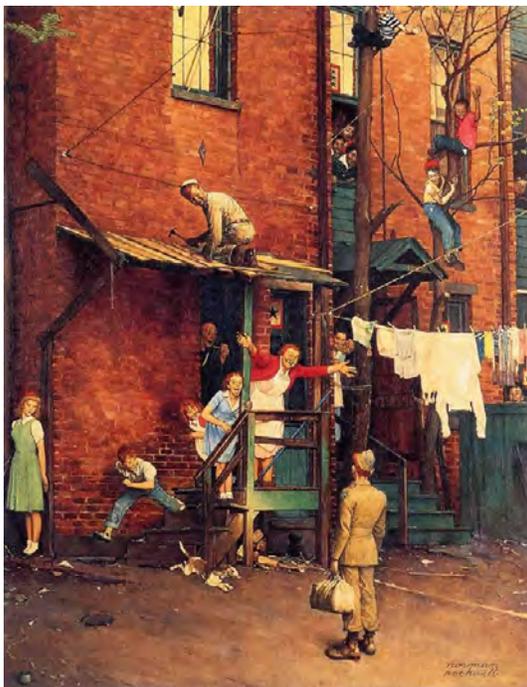


Fig. 22. Norman Rockwell, *Homecoming!*, 1945. © Eredi Norman Rockwell e Norman Rockwell Estate.

Questo gioco tra presenza e assenza esplicita o implicita di parole, suoni e rumori, e più specificamente nel caso della presenza/assenza della parola parlata, è stato commentato in modo chiaro da Daniele Barbieri:

Tutti i fumetti sono costruiti come una relazione tra immagini e parole, anche quelli in cui non ci sono parole, perché la loro assenza, in un contesto in cui di solito sono presenti, è altamente significativa. Un errore diffuso è quello di credere che poiché i valori rappresentativi dei fumetti non sono solitamente comparabili a quelli delle arti visive, e poiché i valori letterari dei fumetti non sono comparabili a quelli del romanzo, i fumetti non possano nemmeno sperare di raggiungere la dignità dell'uno o dell'altro: molti dimenticano che nei fumetti, il vero valore sta nella relazione tra parole e immagini, e non in queste ultime prese singolarmente. E questa relazione si rivela in innumerevoli modi, che sono difficili da catalogare. (Barbieri 1996: 16)

La relazione tra silenzio e rumore, tra ciò che vediamo e la nostra immaginazione uditiva, è anche una variabile delle abilità degli autori nell'utilizzare un medium visivo per guidare i lettori nella costruzione di suoni nella loro mente. Questo accade anche quando si crea un accordo culturale ed emotivo tra il lettore e la narrazione. Gli autori dovrebbero riuscire a far entrare il lettore in uno stato di estasi letteraria; una resa al flusso della narrazione. Ma il lettore dovrebbe anche essere disposto a entrare in questo processo interno che passa anche attraverso certe condizioni di lettura, come un po' di quiete, concentrazione, atmosfera e comodità.

In una pagina del secondo numero regolare (Vietti, Olivares 1995) della serie di fantascienza italiana *Hammer* (1994-96), un modulo spaziale si sta muovendo da una stazione orbitante verso un terzo veicolo. Il lettore nota subito la verticalità delle forme e impaginazione delle vignette, la tecnologia dei veicoli e le fiamme di propulsione. Notiamo anche le ombre sugli oggetti che ci dicono quanto sia netto il contrasto tra luce e oscurità nello spazio cosmico; la traiettoria dello *shuttle* dalla stazione verso l'altro veicolo; la rotazione della stazione; e il nostro punto di vista che si allontana dalla stazione (Fig. 23). L'intera sequenza è un omaggio a *2001: Odissea nello spazio* (1968) di Stanley Kubrick. Anche in questa pagina non possiamo vedere o sentire suoni, perché nel cosmo il suono non può propagarsi. Ma, allo stesso tempo, i lettori che condividono con gli autori di *Hammer* le convenzioni del cinema di fantascienza possono aggiungere alcuni effetti sonori nella loro ricostruzione mentale della scena, ricorrendo a suoni tipici di questo tipo di paesaggio sonoro cinematografico.

In una storia breve di Katsuhiro Ōtomo (Ōtomo 1980) c'è una scena insolita che rende anch'essa omaggio a Kubrick. Due astronauti entrano in uno strano veicolo spaziale alla deriva nel cosmo, e scoprono che i suoi interni sono arredati come in una casa inglese dei primi del Novecento. Il contrasto tra la navetta spaziale e i suoi interni molto terrestri, e tra i mobili in stile edoardiano e gli astronauti, dà al lettore una sensazione di disorientamento ma, allo stesso tempo, fornisce anche indizi sull'atmosfera uditiva della scena: la stanza è in silenzio ma, ancora attraverso un'intertestualità e pre-testualità che dialoga col cinema (Eco 1984b), si suppone che si possa sentire almeno il leggero tonfo ovattato degli stivali spaziali degli uomini sul tappeto e il loro affanno all'interno dei caschi (Fig. 24).



Fig. 23. Stefano Vietti e Giancarlo Olivares, *Hammer*, n. 2, “Doppia fuga”, luglio 1995, Edizioni Star Comics: 2. *Hammer* n. 2 © Stefano Vietti e Giancarlo Olivares.



Fig. 24. Katsuhiro Ōtomo, tavola dalla storia breve *Le memorie della signora*, 1980. © Katsuhiro Ōtomo e Kōdansha.

## 8. Nota conclusiva

Come osservazione di congedo, ricordo la nozione di *Erlebnis*, un’esperienza presuntamente completa e vivida, in quanto “esperienza vissuta”: percezioni personali, eventi attraversati e il contenuto stesso della propria coscienza non sono ricevuti o formulati in modo passivo, ma, al contrario, colti vitalmente attraverso il flusso interiore della coscienza. Ora, mentre le implicazioni filosofiche dell’*Erlebnis* si estendono alla comprensione della storia, della logica e delle leggi del pensiero, qui mi riferisco all’*Erlebnis* per come definita da Edmund Husserl nelle sue *Logische Untersuchungen* (1973 [1900–01]): una “coscienza intenzionale”, un concetto che risale ad Aristotele con il nome di *noesis*, il fenomeno per il quale vengono concepite immagini e idee nella propria mente attraverso l’atto stesso del pensare. L’attività mentale coinvolta nella lettura dei fumetti e nella costruzione interna di evocazioni sensoriali simulate e immaginate (in un medium che è semplicemente stampato su carta) è allora la fusione di un atto di volontà e di una resa intellettuale a ciò che il fumetto sta cercando di trasmetterci attraverso i suoi due potenti strumenti: i dispositivi grafici e la narrazione verbosiva.

In queste pagine ho mostrato – con un approccio panoramico e tuttavia, spero, teoricamente informato – le implicazioni delle dimensioni sensoriali nei fumetti, con particolare riferimento a quella sonora. Certamente, la ricerca su questo tema non è (mai) finita e richiede, io credo, approcci sì specifici e teoricamente densi, ma anche multidisciplinari e, come suggeriva Charles Hatfield, “olistici”: proprio come il medium studiato.

## Note

- <sup>1</sup> Sugli approcci materico-centrici allargati al fumetto, oltre a Hauge (2012, 2013); McCloud (2000).
- <sup>2</sup> Gli altri tre sensi dopo la vista e l'udito in realtà possono diventare la marcia in più di due generi basati sul coinvolgimento anche fisiologico del lettore: i fumetti erotici e pornografici. In questo articolo non ci sono né lo spazio né l'opportunità per dilungarsi anche sui sensi dell'olfatto, del gusto e del tatto, ma cfr. Pellitteri (2007, 2010), in cui si sviluppa il tema. Si consideri inoltre un mio contributo in inglese sul suono nei fumetti, Pellitteri (2019), dal quale questo saggio di minore estensione riprende le tesi chiave.
- <sup>3</sup> Trovo che la definizione in Pollmann (1999: 15) ("ascoltare con gli occhi") sia anch'essa cogente, forse anche di più.
- <sup>4</sup> Spiegelman, lavorando col compositore jazz Phillip Johnston, il 25 gennaio 2014 condusse un concerto musicale-visivo, *Wordless!* (Logan Center, Chicago), incentrato sui romanzi senza parole e i loro principali autori. Tra le opere degli autori menzionati: Drooker (1992), Ott (1997), Kuper (2003), Tan (2007). Sui romanzi senza parole, cfr. Beronà 2008 e Tosti 2016: 504-21.
- <sup>5</sup> Cataloghi e analisi di rumori e suoni nei fumetti occidentali così come in quelli giapponesi, e le loro visualizzazioni grafiche, sono in in Khordoc (2001), Pollmann (2001), Posocco (2005), Covey (2006) e Petersen (2009)..
- <sup>6</sup> Nel 1868, Baudelaire descrisse come un *vieux procédé* ('un vecchio metodo') l'uso di ciò che chiamava, riferendosi al caricaturista francese Grandville, le *banderoles parlantes*, 'bandieruole parlanti' (Baudelaire 1868: 411).
- <sup>7</sup> In tali casi, la multimedialità, le possibilità multisensoriali e l'immaginazione uditiva dei fumetti si intrecciano con una certa intertestualità, in quanto i lettori possono possedere ricordi personali, nella loro storia specifica di spettatori di cinema o televisione, di classici cortometraggi animati Disney in cui Paperino si trova in qualche guaio e l'esito della sua disattenzione provoca un danno maggiore agli oggetti: ciò accade, ad esempio, in *Cured Duck* (7', 1945, regia di Jack King).
- <sup>8</sup> Una registrazione di *Stripsody* è disponibile al link <https://youtu.be/rmOwX1xTAak>. Oltre a Berberian sul palco, la registrazione mostra anche la particolare partitura musicale di Zamarin, piena, appunto, di onomatopее grafiche genericamente ispirate ai fumetti. Per uno sguardo più approfondito su *Stripsody* e sul lavoro di Carmi e Zamarin, cfr. <https://musicomix.wordpress.com/stripsody>.
- <sup>9</sup> Alcune parti di questa sezione sono state assemblate con l'aiuto e i suggerimenti amichevoli del collega studioso Andrea Tosti.
- <sup>10</sup> Esempi simili si trovano in Edvard Munch (*Tingeltangel*, 1895), Pablo Picasso (la copertina della partitura di *Ragtime* di Stravinskij, 1918-19) o nella caricatura di Jean Cocteau di Stravinskij stesso mentre suona *Ragtime* al pianoforte.
- <sup>11</sup> Sulla visualizzazione delle musiche jazz cfr. Massarutto (2011: 127-48).
- <sup>12</sup> Per amor di precisione, la voce non era quella di Rita Hayworth: la canzone era stata eseguita da Anita Ellis.

## Bibliografia

- 
- Barbieri, Daniele  
1991 *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.  
1996 *Alchimie tra immagini e parole*, “Domenica” (supplemento domenicale de “Il Sole–24 Ore”), 4 febbraio, 16.
- Baudelaire, Charles  
1868 *Œuvres complètes de Charles Baudelaire. Curiosités esthétiques*, Paris, Michel Lévy Frères.
- Berardi, Giancarlo, Milazzo, Ivo  
1981 *Diritto e rovescio*, in *Ken Parker*, n. 36 (gennaio-febbraio), Milano, CEPIM.
- Berberian, Cathy  
1967 *Stripsody: Solo Voice*, New York, C.F. Peters.
- Beronä, David A.  
2008 *Wordless Books: The Original Graphic Novels*, New York, Harry N. Abrams.
- Bringhurst, Robert  
1992 *The Elements of Typographic Style*, Point Roberts, Hartley and Marks.
- Carmi, Emilio  
1966 *Stripsody: Interpretazione vocale di Cathy Berberian*, con una nota introduttiva di Umberto Eco, Roma e Houston, Arco d’Alibert – Kiko Galleries.
- Castelli, Alfredo  
2006 *Eccoci ancora qui! 1895-1919: I primi 25 anni del fumetto americano per quotidiani*, Milano, Edizioni If/Museo Nazionale del Fumetto.
- Chiarello, Mark, Klein, Todd  
2004 *The DC Comics Guide to Coloring and Lettering*, New York, Watson-Guptill.
- Cook, Roy T.  
2012 *Why Comics Are Not Films: Meta-Comics and Medium-Specific Conventions*, in “The Art of Comics: A Philosophical Approach”, Meskin, Aaron, Cook, Roy T. (a cura di), Chichester, Wiley-Blackwell, 165-87.
- Couperie, Pierre, Horn, Maurice (a cura di)  
1968 *A History of the Comic Strip*, New York, Crown.
- Covey, Suzanne  
2006 *Beyond the Balloon: Sound Effects and Background Text in Lynn Johnston’s For Better or for Worse*, “ImageText: Interdisciplinary Comics Studies”, n. 2, 2. [English.ufl.edu/imagetext/archives/v2\\_2/covey](http://English.ufl.edu/imagetext/archives/v2_2/covey).
- Detti, Ermanno  
1984 *Il fumetto tra cultura e scuola*, Scandicci, La Nuova Italia.
- Drooker, Eric  
1992 *Flood! A Novel in Pictures*, Milwaukee, Dark Horse.
- Eco, Umberto  
1964 *Lettura di Steve Canyon*, “Comunicazioni di Massa”, n. 2 (4-5) (marzo-giugno), Roma, Centro di Sociologia delle Comunicazioni di Massa – Istituto di Pedagogia dell’Università di Roma, 41-76.
- 1984a *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi.  
1984b *Tipologia della ripetizione, in L’immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Casetti, Francesco (a cura di), Venezia, Marsilio, 19-35.
-

- Eisner, Will  
1985 *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press.
- Ferrarotti, Franco  
1992 *Mass media e società di massa*, Roma-Bari, Laterza.
- Forceville, Charles  
2013 “Creative Visual Duality in Comics Balloons”, in *Creativity and the Agile Mind: A Multi-Disciplinary Study of a Multi-Faceted Phenomenon*, Veale, Tony, Feyaerts, Kurt, Forceville Charles (a cura di), Berlin – Boston, Walter de Gruyter, 253-70.
- Forceville, Charles, Veale, Tony, Feyaerts, Kurt  
2010 *Balloonics: The Visuals of Balloons in Comics*, in *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*, Goggin, Joyce, Hassler-Forest, Dan (a cura di), Jefferson, McFarland, 56-73.
- Gadducci, Fabio, Tavosanis, Mirko  
2009 *La scrittura non standard nei fumetti italiani*, in *Die Sprache(n) der Comics: Kolloquium in Heidelberg* (16-17 giugno 2009), Pietrini, Daniela (a cura di), München, Martin Meidenbauer, 113-26.
- Garbuglia, Andrea  
2011 *Stripsody. La vocazione musicale delle strisce a fumetti*, Macerata, Edizioni Universitarie di Macerata.
- Guynes, Sean A.  
2014 *Four-Color Sound: A Perceian Semiotics of Comic Book Onomatopoeias*, “Public Journal of Semiotics”, n. 6 (1), 58-72. [Http://journals.lub.lu.se/ojs/index.php/pjos/article/view/11916/10586](http://journals.lub.lu.se/ojs/index.php/pjos/article/view/11916/10586).
- Hague, Ian  
2012 *Beyond the Visual: The Roles of the Senses in Contemporary Comics*, “Scandinavian Journal of Comic Art”, n. 1 (1), 98-110.
- 2013 *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*, New York – London, Routledge.
- Hatfield, Charles  
2005 *Alternative Comics: An Emerging Literature*, Jackson (MS), University Press of Mississippi.
- Husserl, Edmund  
1973 [1900–1901] *Logical Investigations*, J.N. Findlay (a cura di), London, Routledge.
- Ihde, Don  
2003 “Auditory Imagination”, in *The Auditory Culture Reader*, Bull, Michael, Back, Les (a cura di), Oxford e New York, Berg, 61-6.
- Image [ & ] Narrative*  
2015 *The Narrative Functions of Photography in Comics*, “Image [ & ] Narrative”, Numero speciale, n. 16 (2).
- Irving, Christopher  
2012 *Chris Ware on Building a Better Comic Book*, “Graphic NYC”, 6 marzo, Nycgraphicnovelists, [com/2012/03/chris-ware-on-building-better-comic.html](http://com/2012/03/chris-ware-on-building-better-comic.html).
- Kennedy Knight, Marcy  
2013 *Redbeads Rule!* “The Saturday Evening Post”, maggio-giugno, [Saturdayeveningpost.com/2013/06/11/art-entertainment/norman-rockwell-art-entertainment/rockwell-redbeads.html](http://Saturdayeveningpost.com/2013/06/11/art-entertainment/norman-rockwell-art-entertainment/rockwell-redbeads.html).
- Khordoc, Catherine  
2001 *The Comic Book's Soundtrack: Visual Sound Effects in Asterix*, in *The Language of Comics: Word and Image*, Varnum, Robin, Gibbons, Christina T. (a cura di), Jackson (MS), University Press of Mississippi, 156-73.
- Kunzle, David  
1973 *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, Berkeley, University of California Press.
- Kuper, Peter  
2003 *Franz Kafka's "The Metamorphosis" adapted by Peter Kuper*, Danvers, Crown.
- Lacassin, Francis  
1972 *The Comic Strip and Film Language*, *Film Quarterly* 26 (1) (autunno), 26-33.
- Lefèvre, Pascal  
2011 *Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences*, “SubStance”, 40, 1, fascicolo 124, 14-33.

- Lindekens, René  
1976 *Analyse structurale de la Stripsody de Cathy Berberian*, "Communications", 24, 140-176..
- Masereel, Franz  
1919 *25 images de la passion d'un homme*, Genève, Éditions du Sablier.
- Massarutto, Fabio  
2011 *Assoli di China. Fra jazz e fumetto*, Roma, Stampa Alternativa.
- McCloud, Scott  
1993 *Understanding Comics: The Invisible Art*, Amherst, Kitchen Sink Press.  
2000 *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, New York, Paradox Press.
- Ott, Thomas  
1997 *Exit*, Paris, Delcourt.
- Pellitteri, Marco  
1998 *Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto*, Roma, Castelvecchi.  
1999 *Fumetto, apripista della multimedialità. I tre piani della percezione nei fumetti*, "Liber", 43, 38-44.  
2007 *Pornography and Sinaesthesia in Manga: Multi-sensorial Reception of Eros in Japanese Comics*, "International Journal of Comic Art", 9, 2, 425-440.  
2010 "Giappornologie. Passionali multisensorialità del manga e nuove frontiere della nippomasturbazione", in Marcello Ghilardi, *La filosofia nei manga. Estetica e immaginario nel Giappone contemporaneo*, Milano, Mimesis, 65-96.  
2012 "Lettering in Comics: Giving Sound to a Silent Medium", in *Critical Survey on Graphic Novels: History, Theme, and Technique* Beaty, Bart, Weiner, Stephen (a cura di), Ipswich, Ebsco, 263-5.  
2013 "Die fünf Sinne und Synästhesie in Comics: Annäherende Erklärungsversuche über Wie und Warum Comiclesen nicht nur den Sinn des Sehens betrifft", in *Erzählen im Comic*, Brunken, Otto (a cura di), Bochum, Bachmann, 49-59.  
2019 "Aural imagination in comic art", in Grimshaw, Mark, Walther-Hansen, Mads, Knakkegaard, Martin (a cura di), *The Oxford Handbook of Sound and Imagination*, Oxford, Oxford University Press, vol. 1, 511-48.
- Petersen, Robert S.  
2009 "The Acoustics of Manga", in *A Comics Studies Reader*, Heer, Jeet, Worcester, Kent (a cura di), Jackson (MS), University of Mississippi Press, 163-71.
- Pietrini, Daniela  
2009 *Parola di papero. Storia e tecniche della lingua dei fumetti Disney*, Firenze, Cesati.
- Pollmann, Joost  
1999 "An Art of the Real: About the Adulthood of Contemporary Comics", *International Journal of Comic Art*, 1, 2, 107-26.  
2001 *Shaping Sounds in Comics*, "International Journal of Comic Art", 3, 1, 9-21.
- Posocco, Cristian  
2005 *MangArt. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*, Milano, Costa & Nolan.
- Ries, Hans, Haberland, Ingrid, Guratzsch, Hervig, Neyer, Hans Joachim  
2007 *Wilhelm Busch: Die Bildergeschichten. Historisch-kritische Gesamtausgabe in drei Bänden*, 3 voll., Hannover, Schlütersche Buchhandlung.
- Sabin, Roger  
2000 "The Crisis in Modern American and British Comics, and the Possibilities of the Internet as a Solution", in *Comics and Culture: Theoretical Approaches to Reading Comics*, Magnussen, Anne, Christiansen, Hans (a cura di), Copenhagen, Museum Tusulanum Press, 43-57.
- Sampayo, Carlos, Muñoz, José  
1993 *Billie Holiday*, Milano, Rizzoli.
- Santirossi, Silvia  
2012 *Craig Thompson: I fumetti sono spartiti musicali*, "L'Unità", 4 gennaio, 40.
- Sausverd, Antoine  
2009a *La leçon dans le phonographe » par Raymond de la Nézière*, "Töpfferiana", 14 gennaio, [Topfferiana.fr/2009/01/la-lecon-dans-le-phonographe](http://Topfferiana.fr/2009/01/la-lecon-dans-le-phonographe).  
2009b *'Le phono-piège' par Benjamin Rabier*, "Töpfferiana", 9 febbraio, [Topfferiana.fr/2009/02/le-phono-piege](http://Topfferiana.fr/2009/02/le-phono-piege).  
2009c *Les perfidies du téléphone*, "Töpfferiana", 29 gennaio, [Topfferiana.fr/2009/01/les-perfidies-du-telephone](http://Topfferiana.fr/2009/01/les-perfidies-du-telephone).

- Starkings, Richards, Roshell, John "JG"  
2003 *Comic Book Lettering: The Comcraft Way*, Los Angeles, Active Images.
- Tan, Shaun  
2007 *The Arrival*, New York, Arthur A. Levine Books.
- Thomas, M.  
2000 *The Invisible Art in Plain Sight: A Look at the Art of Lettering*, "Comic Book Resources", 9 giugno 2000, [Comicbookresources.com/?page=article&id=188](http://comicbookresources.com/?page=article&id=188).
- Tinsley, Kevin  
1999 *Digital Prepress for Comic Books: The Definitive Desktop Production Guide*, New York, Stickman Graphics.
- Torelli Landini, Enrica  
2012 *Grafia musicale e segno pittorico nell'avanguardia italiana, 1950–1970*, Roma, De Luca.
- Tosti, Andrea  
2016 *Graphic Novel. Storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola e immagine*, Latina, Tunué.
- Wagner, Richard  
1849 *Die Kunst und die Revolution*, Leipzig: Otto Wigand Verlag, <http://users.belgacom.net/wagnerlibrary/prose/wagartrev.htm>.
- Zamarin, Roberto  
1967 *Stripsody: Solo voice*. Composizione per Berberian 1967, New York, C.F. Peters.

## Biografia dell'autore

**Marco Pellitteri** è professore associato di media e comunicazione alla Xi'an Jiaotong-Liverpool University. Fra le sue pubblicazioni recenti, i volumi *I manga* (Carocci 2021), *Japanese Animation in Asia* (a c. di, con H.-w. Wong, Routledge 2021), *Goldrake dalla A alla U* (Rai Libri 2024) e *The Palgrave Handbook of Music and Sound in Japanese Animation* (a c. di, Palgrave 2024).

la casa  
USHER

I libri di Omar

# I libri di Omar

## Serie rossa



Lucia Corrain  
*Una infinita memoria*  
pp. 150; euro 32,00



Omar Calabrese  
*L'età neobarocca*  
pp. 202; euro 25,00



Lucia Corrain  
*Il velo dell'arte*  
II edizione; pp. 314; euro 30,00



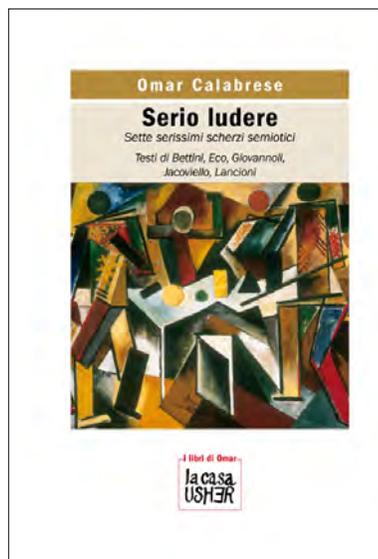
Marvin Carlson  
*Luoghi per lo spettacolo*  
pp. 224; euro 28,00

# I libri di Omar

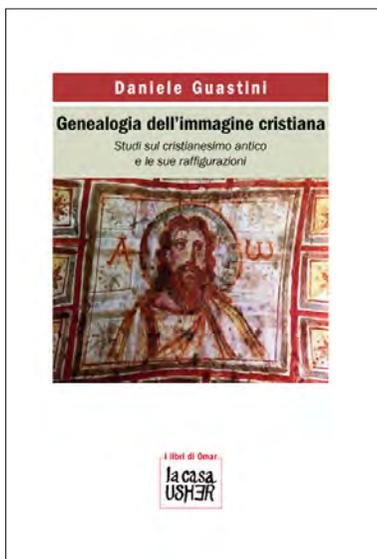
## Serie rossa



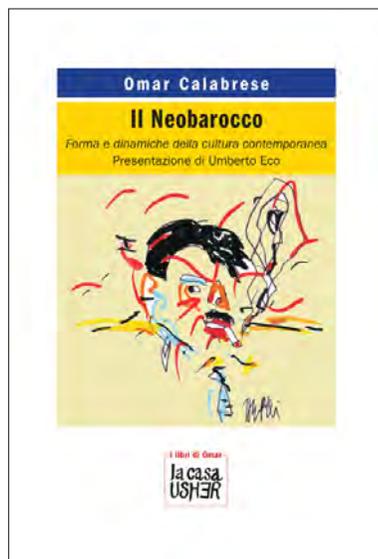
Victor I. Stoichita  
*L'immagine dell'altro*  
pp. 240; euro 29,00



Omar Calabrese  
*Serio Ludere*  
pp. 272; euro 27,00



Daniele Guastini  
*Genealogia dell'immagine cristiana*  
pp. 400; euro 25,00



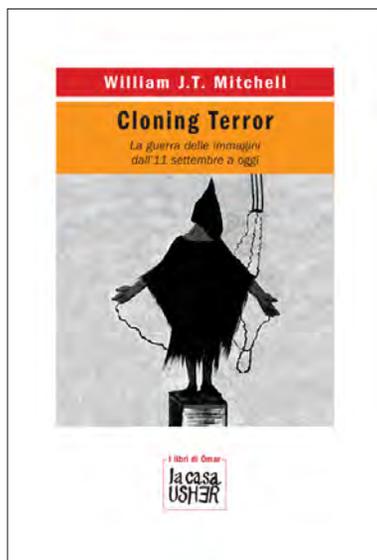
Omar Calabrese  
*Il Neobarocco*  
pp. 464; euro 29,00

# I libri di Omar

## Serie rossa



Tarcisio Lancioni  
*Il senso e la forma*  
pp. 336; euro 19,50



William. J.T. Mitchell  
*Cloning Terror*  
pp. 248; euro 22,00



Louis Marin  
*Opacità della pittura*  
pp. 352; euro 30,00



Omar Calabrese  
*La macchina della pittura*  
pp. 352; euro 30,00

# I libri di Omar

## Serie blu



Andrea Rauch  
*Il racconto della grafica*  
III edizione; pp. 416; euro 48,00



Francesca Della Monica  
*A voce spiegata*  
II edizione; pp. 148; euro 30,00



Andrea Rauch  
*Uno, cento, mille Pinocchi...*  
pp. 320; euro 45,00



Andrea Rauch  
*Libri con figure*  
pp. 272; euro 39,00

# I libri di Omar

## Serie blu



Andrea Rauch  
*Il racconto dell'illustrazione*  
pp. 304; euro 38,00



Carlo Titomanlio  
*Sul palco*  
pp. 376; euro 25,00



Maurizio Boldrini  
*Dalla carta alla rete andata e ritorno*  
pp. 344; euro 22,00



Paola Pallottino  
*La storia dell'illustrazione italiana*  
III edizione; pp. 520; euro 40,00

# Oggi, del teatro

---



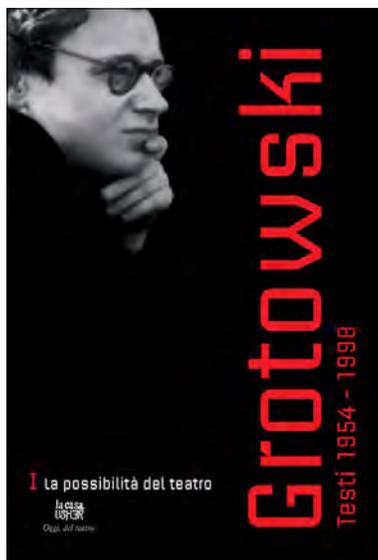
Louis Jouvét  
*Lezioni su Molière*  
pp. 282; euro 29,50



Ferdinando Taviani  
*Uomini di scena uomini di libro*  
pp. 232; euro 28,00



Giuliano Scabia  
*Scala e sentiero verso il Paradiso*  
pp. 280; euro 25,00

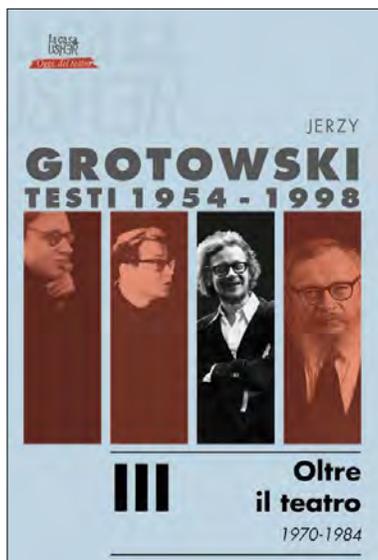


Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol. I*  
pp. 264; euro 20,00

# Oggi, del teatro



Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.II*  
II edizione; pp. 280; euro 20,00



Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.III*  
II edizione; pp. 272; euro 20,00



Jerzy Grotowski  
*Testi 1954-1998 vol.IV*  
II edizione; pp. 172; euro 15,00



Konstantin S. Stanislavskij  
*La mia vita nell'arte*  
II edizione; pp. 450; euro 25,00

# Oggi, del teatro



Jacques Copeau  
*Artigiani di una tradizione vivente*  
II edizione; pp. 288; euro 24,00



Vsevolod Mejerchol'd  
*L'ultimo atto*  
pp. 240; euro 22,00



Marco De Marinis  
*Il teatro dell'altro*  
pp. 232; euro 25,00



Gianni Manzella  
*La bellezza amara*  
pp. 264; euro 26,00

# Oggi, del teatro

---



Sergio Secchi  
*Il teatro dei sogni materializzati*  
pp. 112; euro 16,00



Jerzy Grotowski, Ludwik Flaszen  
*Il Teatr Laboratorium*  
pp. 200; euro 20,00



Ferdinando Taviani, Mirella Schino  
*Il segreto della Commedia dell'Arte*  
pp. 546; euro 29,00