



## Il linguaggio del fumetto

### IL TEMPO

Un altro elemento fondamentale nella lettura di un fumetto è il tempo.

L'immagine, nelle vignette, rappresenta un istante della storia, è come la fotografia di un evento che ha uno sviluppo nel tempo e nello spazio.

Quando si legge un fumetto non si fa scorrere lo sguardo con ritmo costante da sinistra a destra, dall'alto al basso, come quando si legge un libro. Di solito si dà un'occhiata a tutta la pagina, poi si concentra l'attenzione su una vignetta, si guarda l'immagine, si leggono le nuvolette e solo allora si passa a esaminare la scena successiva. Tutta questa operazione richiede tempo: un tempo per guardare e un tempo per leggere. La lunghezza dei dialoghi e delle didascalie è fondamentale nel de-



Figura 18

Figura 19

terminare il ritmo di lettura di una storia a fumetti. Il lettore è infatti "trattenuto" sull'immagine per tutto il tempo necessario alla lettura del messaggio verbale.

### L'ONOMATOPEA

Spesso all'interno della scena è presente un altro elemento molto importante nel linguaggio del fumetto: l'onomatopea, cioè una parola il cui suono imita ciò che vuole esprimere. Dai disegnatori dei fumetti è usata per riprodurre visivamente i rumori, come una specie di colonna sonora.

Il **DRiiiiNN** del telefono (figura 17) è un suono "neutro": ci fa capire che sta passando del tempo, perché il suono si diffonde nell'ambiente, ma non ci dà altre informazioni.

Lo **SBAM!**, cioè il rumore prodotto dalla cornetta abbassata con violenza (figura 18), ci comunica la rabbia del protagonista con più efficacia delle parole racchiuse nella nuvoletta!

Il **RRRRR** che proviene dalla vettura (figura 19), ci comunica, inequivocabilmente, che essa si sta muovendo; se non ci fosse l'onomatopea (prova a coprirlo con un dito) non sapremmo con esattezza se l'auto è ferma o in movimento.

Esiste una classificazione dei rumori abbastanza rigorosa. Per esempio l'onomatopeico **BANG** è universalmente riconosciuto al colpo d'arma da fuoco, **SLAM** è la porta che sbatte, **BZZZ... BZZZ...** è il ronzio di una mosca in volo, **SMACK** lo schiacciare di un bacio ecc. Nel fumetto questo procedimento viene applicato anche agli stati d'animo, per dare voce alle emozioni: "**GULP**", per esempio, rende visibile l'atteggiamento di chi per la sorpresa inghiotte saliva, "**SIGH**" è l'espressione tipica di chi soffre e si dispera, "**FIIUU**" sottolinea il senso di sollievo del personaggio che ha superato indenne una prova.



Figura 17

**Questo laboratorio offre un percorso strutturato attraverso 50 pagine operative con proposte divertenti per attività individuali e di gruppo, brani per la lettura e la discussione, giochi, test, mappe cognitive, verifiche e valutazione del percorso svolto.**

**Potete visionare tutto il laboratorio richiedendo copia-saggio di TEAM edizione Paravia. <http://www.prontosoccorsoinsegnanti.it/paravia.html>**