

L'arte visiva dei caratteri Espressività del lettering in due raccolte di fumetti

Dina Adel Ahmed Mohamed¹

Abstract

L'arte visiva del lettering è uno dei pilastri della produzione del fumetto, un'arte che ha cominciato ad attirare l'attenzione degli studiosi recentemente per la sua importanza nella formulazione dei fumetti. Con il termine Lettering s'intende lo studio dei caratteri tipografici e del modo di elaborarli per ottenere una forma particolare. Il lettering viene ampiamente utilizzato nei fumetti. In questo contesto, si intende con il termine i test contenuti nei balloon, e gli altri componenti grafici dei fumetti come le didascalie, le onomatopoeie, i titoli ed i credits. Il lettering offre un tipo di lettura visiva tramite cui il lettore non solo legge, ma anche guarda il testo, in quanto il lettering è la codifica linguistica di vari aspetti degli atti compiuti dai personaggi durante la narrazione: uditivi, olfattivi, oltre alle varie emozioni. Nel presente lavoro s'intende discutere l'espressività del lettering, cioè l'effetto semantico e stilistico del lettering (i testi scritti e le onomatopoeie) nei fumetti, e le varie tecniche con cui si realizza questo effetto. La presente trattazione studia questo effetto tramite l'osservazione della forma di scrittura dei dialoghi nelle vignette e il posizionamento visivo delle parole, specialmente le onomatopoeie. Il contributo mette in esame alcuni episodi tratti da due raccolte di fumetti: "Dylan Dog" e "Corto Maltese".

Parole Chiave: Fumetti – Lettering – arte visiva – onomatopoea – grafia – vignetta.

Premessa

Uno dei pilastri della produzione dei fumetti è il Lettering. S'intende con il lettering non solo i test contenuti nei balloon, ma si tratta anche degli altri componenti grafici dei fumetti come le didascalie, le onomatopoeie, i titoli ed i credits.

Il lettering offre un tipo di lettura visiva tramite cui il lettore non solo legge, ma anche guarda il testo, in quanto il lettering è la codifica linguistica di vari aspetti degli atti compiuti dai personaggi durante la narrazione: uditivi, olfattivi, oltre alle varie emozioni.

Il lettering nel fumetto è la disposizione dei balloon, il posizionamento e il disegno delle nuvolette e delle didascalie che contengono i testi, la scrittura dei dialoghi, dei pensieri, e delle onomatopoeie cioè i suoni ed i rumori che avvengono nella narrazione (Pellitteri, 2011).

Ficarra sostiene che "il fumetto, grazie al lettering, è un media "audio-visivo" e "multi-sensoriale"; il lettering incoraggia e guida i lettori ad immaginare l'espressione delle voci, dei suoni e dei rumori suggeriti dai testi nei balloon e dalle onomatopoeie grafiche." (Ficarra, 2012: 45).

Questo lavoro del lettering è di solito assegnato al letterista che comincia a designare caratteri adeguati alla storia ed ai personaggi del lavoro. Per tale motivo, possiamo osservare che sia la raccolta di Dylan Dog, oppure quella di Corto Maltese hanno un tipo di lettering e font caratterizzanti per tutti e due, e che chiameremo nella tesi il font standard di Dylan Dog e di Corto Maltese.

¹ Faculty of Languages (Al Alsun), Ain Shams University, Cairo, Egypt. Email: dony_os@yahoo.com

È essenziale sottolineare il fatto che il font usato nei fumetti è di solito svolto a mano e deve avere la parvenza di uno stile grafico manuale e che deve essere in linea con il disegno, ma la scrittura manuale ha ceduto il passo, col passar del tempo, ad una lavorazione digitale che consente maggiore velocità e precisione.

Obiettivo del lavoro

Nel presente lavoro s'intende discutere l'espressività del lettering, cioè l'effetto semantico e stilistico del lettering (i testi scritti e le onomatopee) nei fumetti, e le varie tecniche con cui si realizza questo effetto.

La scelta di questo argomento è nata dall'osservazione che gli studi svolti sulla funzione e l'espressività del lettering sono limitati, e che la maggior parte di tali studi riguardano principalmente l'aspetto tecnico del lettering e le strategie d'uso, con poche riflessioni sulla parte espressiva. Tra gli studiosi che hanno trattato i fumetti e hanno accennato al lettering abbiamo:

Will Einser, fumettista americano, che ha scritto il libro "comics and sequential art" (1985). Einser è uno dei più celebri fumettisti e i suoi studi sono un punto di riferimento per tutti i fumettisti del mondo. Nel suo libro Einser ha sottolineato che il "lettering, treated "graphically" and in the service of the story, functions as an extension of the imagery".(Einser 2000: 10)

Daniele Barbieri, semiologo e saggista italiano, ha scritto importanti contributi sui fumetti e sul lettering, come "I Linguaggi del fumetto" (1991), "Semiotica del fumetto" (2017), "Guardare e leggere, La comunicazione dalla pittura alla fotografia" (2013), e tanti articoli nel suo blog "Guardare e leggere", ed ha scritto anche un articolo che tratta il lettering con il titolo di "Rumori Grafici" per la rivista Linea Grafica. Barbieri definisce il lettering come "l'operazione di scrittura materiale dei testi scritti negli spazi-testo, *balloon* o didascalie che siano. Per estensione del termine, viene usato anche per definire lo *stile* con cui questa scrittura è stata realizzata." (Barbieri 1991:176)

Marco Ficarra, designatore fumetti, ha scritto un libro che si considera uno dei più importanti contributi sul tema del lettering; il libro è intitolato "Manuale di Lettering, Le parole designate nel fumetto" (2012) e tratta il tema del lettering dal punto di vista tecnico con alcune riflessioni sulla funzione del lettering nei fumetti.

Nel corso della mia lettura sull'argomento dei fumetti, ho sentito l'esigenza di dare maggiore spazio allo studio della funzione del lettering e l'effetto che si crea usando certi caratteri o mettendo le parole in una certa posizione. La presente trattazione studia questo effetto tramite l'analisi di:

- 1) la forma della scrittura dei dialoghi nelle vignette;
- 2) il disegno e il posizionamento visivo delle onomatopee.

Le due raccolte, che contribuiscono al corpus di questo studio, sono:

- La raccolta di Dylan Dog, gli episodi:
 - La Mummia
 - Johnny Freak
 - Chi ha Ucciso Babbo Natale,
 - Partita con la morte
- La raccolta di Corto Maltese, gli episodi:
 - Samba con Tiro Fisso
 - La giovinezza
 - Sogno di un mattino di Mezzo Inverno

1. La scrittura nelle vignette

La scrittura dei dialoghi nelle vignette ha un ruolo importantissimo nel descrivere la scena. Quindi spetta al letterista scegliere il tipo di font da utilizzare e decidere la forma e la dimensione adatta.

1.1 Scelta del font

La scelta del font si basa fondamentalmente sul rapporto con il disegno, perciò il tipo di carattere (il font) adeguato viene scelto a seconda del contesto e del tema. A volte il font cambia anche secondo il personaggio.

Si sceglie, per esempio, un alfabeto classico, neutro e lineare privo di qualsiasi dettaglio per una storia seria, oppure si usa un alfabeto più tondeggiante e divertente se i personaggi sono animali o quando si tratta di situazioni buffe.

Di seguito abbiamo un esempio tratto da “La Mummia” di “Dylan Dog”, nel quale abbiamo un uso espressivo del font. La scena parla di una setta segreta “i Figli di Seth” che si ispira a precetti e riti di un Egitto lontanissimo nel tempo, da un passato da cui però proviene un uomo impossibilitato a morire, un custode della setta che da millenni vive il terribile incubo di non poter morire.

I personaggi della scena e la situazione intera hanno spinto il letterista a scegliere un font diverso da quello standard (quello usato, generalmente, nei fumetti di Dylan Dog), una scelta espressiva e significativa, in quanto il font qui è più adeguato al disegno, alla storia e alla natura del testo. Ecco alcuni esempi :



(Dylan Dog, La Mummia: 6)

Nelle altre vignette, invece, quando cambia il tema o il contesto, si ritorna allo stile standard, come nell'esempio qui riportato del dialogo tra due personaggi in una scena neutra, e quindi anche il font è normale (standard):



(Dylan Dog, La Mummia: 15)

La differenza tra l'uso neutro e l'uso espressivo del lettering si vede chiaramente nel seguente esempio, in cui si usano i due tipi di font nella stessa tavola, a seconda del personaggio.



(Dylan Dog, La Mummia: 47)

Qui possiamo osservare la differenza tra i due font, la figura alla sinistra ha la scrittura standard di questa serie di fumetti, cioè lineare con caratteri maiuscoli distaccati, invece quella a destra ha le lettere minuscole attaccate, in corsivo.

Possiamo notare la differenza tra il lettering di “Dylan Dog” e quello di “Corto Maltese”, in quanto quell’ultimo usa un lettering un po’ speciale che si avvicina alle linee dei suoi segni grafici ed ai lineamenti dei suoi personaggi. I caratteri sono scritti con certa inclinazione e sono acute come le facce dei suoi personaggi:



(Corto Maltee, Sogno di un mattino di Mezzo Inverno:7)

Nella figura precedente è notevole la coerenza tra il testo e l’immagine; e che la scelta del font favorisce l’armonia tra gli elementi della figura, lo sostiene Barbieri: “I lettering non standard possono enfatizzare la coerenza stilistica tra il segno grafico delle immagini e quello dei caratteri , in modo da evitare che i test verbali rompano il tessuto visivo, e vi si integrano armoniosamente.” (Barbieri D. 2017: 64)

Si tratta della creatività e dell’arte espressiva del letterista, che, tramite la scelta del tipo del font, esegue un ruolo importantissimo nel processo della raffigurazione del fumetto.

Einser sostiene che il lettering stuzzica la fantasia del lettore e aggiunge che “In this context it provides the mood, a narrative bridge, and the implication of sound” (Eisner,2000:10)

In seguito, si vede bene come la scelta del font si presenti come uno strumento efficace per trasmettere la scena e la situazione *horror*, la scrittura è stata eseguita in una certa maniera per comunicare al lettore il suonare spietato delle parole che lo scrittore vuole far sentire. Qui i caratteri sono scritti con linee curve alle estremità e un po’ tremolanti per dare l’effetto del terrore.



(Dylan Dog, Partita con la morte: 13)

E per creare lo stesso effetto in un altro episodio di Dylan Dog “La Mummia”, il letterista scrive il titolo dell’episodio con caratteri che si fondono. Quando il lettore vede il titolo, capisce subito che sta davanti a un episodio che ha il contenuto horror o misterioso:



(Dylan Dog, la Mummia: 5)

Nello stesso episodio, abbiamo la vignetta che segue, in cui è scritto sull’insegna della porta “Dylan Dog indagatore dell’incubo”; anche qui i caratteri dell’insegna sono designati con linee inclinate e spessite in certi punti con un’impronta di terrore che corrisponde giustamente a “l’indagatore dell’incubo”:



(Dylan Dog, La Mummia: 14)

Il letterista in questa vignetta, per maggiore contestualizzazione, fa un’altra coordinazione tra gli elementi della vignetta tramite l’onomatopea “Vargh”, scritta con caratteri fusi e lacerati. Si può osservare anche che la scelta del suono usato per la porta è duro e dà un senso d’inquietudine.

1.2. La scelta della forma e della dimensione dei caratteri

Oltre al fatto della scelta di font diversi ed espressivi a seconda del tema, della situazione o dei personaggi, il lettering si presenta in:

- **lettere in grassetto:** per valorizzare parti di dialogo o esprimere un tono di voce più alto;
- **lettere con andamento tremolante:** per indicare freddo o paura;
- **lettere grandi:** per segnalare emozioni come stupore, rabbia, spavento;
- **lettere piccole:** per indicare parole bisbigliate.

Scrivere le parole in grassetto, in lettere grandi, piccole e tremolanti è un dettaglio importante di cui si dispone il letterista per trasmettere al lettore certi messaggi. Nel corpus, tra le forme citate, si riscontrano:

1.2.1 Il grassetto:

Nella raccolta di Dylan Dog il grassetto si usa frequentemente nei dialoghi con varie funzioni, come segue:

- Per sottolineare e valorizzare una certa parola:

Alcune parole, per una certa importanza, vengono pronunciate dai personaggi con un'intonazione forte, marcata e diversa dal resto della frase, e quindi vengono evidenziate col neretto da parte del letterista. Così queste parole saltano prima all'occhio del lettore.

Nell'esempio riportato in seguito, si può osservare parole marcate col grassetto:



(Dylan Dog, La Mummia: 23)

Qui il grassetto è un codice grafico per dar maggiore enfasi alle parole relative al rituale della mummificazione e per far ricadere l'attenzione del lettore principalmente sui termini chiave della scena, come (Splatter, Canopy, Natron).

A volte si incontra il grassetto in frasi finali come segue:



(Dylan Dog, Johnny Freak: 26)

Nella vignetta precedente il medico che legge il rapporto del malato, sta recitando quello che è scritto, ma quando arriva ad asserire un'informazione importante e sorprendente, la frase viene scritta con il grassetto come se fosse una conclusione al discorso.

Si rappresentano anche in grassetto le metonimie (i simboli grafici) come il punto esclamativo e il punto interrogativo e che rimandano a concetti o stati d'animo come la sorpresa o la perplessità. Riportiamo l'esempio che segue in cui il punto interrogativo riflette la curiosità del personaggio che vuole sapere cosa vuole l'altro personaggio:



(Corto Maltese, La Giovinezza: 61)

Lo stesso caso si rileva un'altra volta, ma questa volta le frasi trasmettono scoperte e fatti inaspettati:



(Dylan Dog, Johnny Freak: 27)

- Per indicare la voce alta del parlante (urli, gride):

Nell'esempio seguente il letterista ha indicato la valenza fonetica della parola 'nove' tramite il grassetto. Il parlante ripete la parola, pronunciandola in modo accentato per enfatizzarla e darle maggiore importanza.



(Dylan Dog, La Mummia:18)

Nella vignetta che segue il poliziotto urla per frenare una persona che scappa, e quindi le parole sono scritte in grassetto



(Dylan Dog, Chi ha Ucciso Babbo Natale:15)

Nella maggioranza dei casi il grassetto che segnala la valenza fonetica segnala anche altre espressioni trasmesse dalla voce alta come la paura e la rabbia.

Nella vignetta riportata in seguito, abbiamo Babbo Natale che parla a voce alta rispetto al personaggio nella macchina, non solo per farsi sentire ma anche per riflettere rabbia nel rimproverare l'altra persona:



(Dylan Dog, Chi ha ucciso Babbo Natale: 24)

Abbiamo anche altri casi in cui il neretto viene usato quando il personaggio è spaventato come segue:



(Dylan Dog, Chi ha ucciso Babbo Natale: 29)

Ma in certi momenti di spavento il personaggio tende a parlare a bassa voce per calmare il nemico e quindi si usa la grafia normale come vedremo:



(Dylan Dog, Chi ha ucciso Babbo Natale:15)

Nell'esempio precedente l'infermiera è spaventata, ma cerca di stare calma e di controllare la rabbia della persona di fronte.

Si possono avere le due funzioni, quella di rappresentare la voce alta e quella di sottolineare certe parole importanti combinate insieme.

La tavola seguente ha una sequenza di immagini che designano un atto di omicidio che si svolge in una macchina con la cintura di sicurezza. Il testo è una trasmissione radiofonica di un certo programma che contiene alcune parole in grassetto che alla prima lettura possono riflettere una variazione del tono della voce del conduttore, ma si osserva dall'altro lato che queste parole hanno una certa relazione con l'azione che si svolge, abbiamo le parole: Dea Bendata – Klippan (marca di cinture di sicurezza) – salvarvi la vita! – Fantasma - vampiro; se osserviamo la scena abbiamo un'omicidio che viene attuato da un fantasma con la cintura di sicurezza e la vittima che ha bisogno di essere salvata.



(Dylan Dog, La Mummia: 12,13)

1.2.2 Lettere di dimensioni enormi

Si usano caratteri di dimensioni enormi per le parole che indicano spavento, stupore o paura, e si usano anche per le onomatopoeie e le interiezioni. Queste parole giganti si trovano nella vignetta senza balloon.

Qui sotto abbiamo una vignetta con l'interiezione "AH" con caratteri giganti ispessiti e con la ripetizione della vocale per trasmettere la lunghezza del grido (vedi Par.1.2.3), e quindi esprimono in modo più efficace il dolore e lo spavento del personaggio:



(Dylan Dog, La Mummia:95)

Anche con le onomatopee si usano caratteri più grandi del normale per indicare l'effetto uditivo di questi suoni. E quindi possiamo osservare che ci sono accoppiamenti di stili, cioè delle formattazioni miste come il grassetto con lettere più grandi.



(Dylan Dog, La Mummia: 48)

1.2.3 La ripetizione di una lettera:

Una delle tecniche usate anche per indicare un urlo o un grido è la ripetizione della prima o l'ultima lettera della parola per prolungare il suono della parola o enfatizzarlo.

“La sequenza di due o più lettere uguali è usata in funzione di rendere una pronuncia enfatica, emotiva, spesso sottolineata da neretto e dal lettering gigante.” (Morgana 2003: 187)

Nel seguente esempio, si può osservare la ripetizione della lettera (O) alla fine della parola “aiuto” che ci riflette l'allungamento vocalico nelle urla del protagonista.



(Dylan Dog, La Mummia: 28)

Non è solo la ripetizione della lettera che viene osservata nell'esempio precedente, ma anche la ripetizione della stessa parola con due dimensioni diverse dei caratteri: la prima più piccola della seconda per riferirsi alla graduazione del volume e alla crescita di panico.

E per l'allungamento si ripete anche la prima lettera della parola:



(Dylan Dog, La Mummia: 29)

O come nell'esempio seguente, l'allungamento della lettera "e" riflette il suono prodotto dall'apertura della porta:



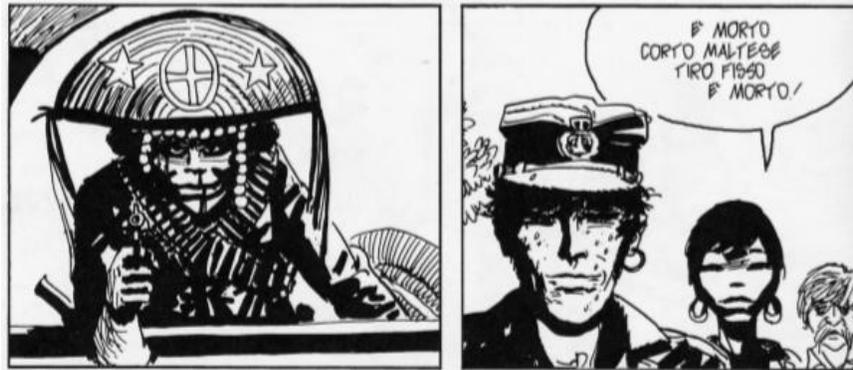
(Dylan Dog, Partita con la Morte: 23)

Questa tecnica della ripetizione di una lettera aiuta a trasmettere al lettore tutti gli effetti sonori che mancano al testo scritto, tanto che, leggendo il testo, può anche sentire i suoni e le voci.

Nella raccolta di Corto Maltese l'andamento del grassetto è del tutto diverso in quanto il grassetto di solito non si usa nei dialoghi contenuti nei balloon, si usa soltanto nelle onomatopie o nelle interiezioni autonome. Nella raccolta di 20 fumetti di Corto Maltese, abbiamo solo un fumetto che ha usato il grassetto nei dialoghi.

Osserviamo questa sequenza di vignette; la scena comincia con una sparatoria tra Corto Maltese e gli uomini di un colonnello, e alla fine quando vince Corto nel confronto, rivolge la parola a Tiro Fisso, assicurandogli che il pericolo è finito, ma lo trova morto.





(Corto Maltese, Samba con Tiro Fisso: 34-36)

La vignetta della sparatoria è accompagnata dalle onomatopee che portano il suono della lancia della mitragliatrice e che sono scritte con caratteri più grandi del normale per riflettere il livello alto del suono che si diffonde in tutto l'ambiente.

Nel resto della scena abbiamo Corto che parla con Tiro Fisso da una distanza e quindi per forza alza la voce o almeno quando lo chiama la frase avrà un'intonazione alta e bassa, però non si vede nella grafia questa intonazione e non abbiamo il grassetto per distinguere quest'intonazione a solo leggerel'autore dipende solo dalle espressioni del viso di Corto alla prima vignetta quando urla: "Eh! Tiro Fisso!.. è finita!" e dalla distanza vista tra i due personaggi.

Nell'ultima vignetta però quando la donna dice: "è morto Corto Maltese Tiro Fisso! È morto!", né la grafia nè le espressioni del viso del parlante sono espressive e non ci hanno dato questo effetto di malinconia e spavento che doveva esserci nella scena, si poteva mettere "è morto" in grassetto all'inizio e alla fine della frase per la dinamicità del discorso come, probabilmente, sarebbe successo con una frase simile nella raccolta di Dylan Dog.

Ad esempio la vignetta che segue:



(Dylan Dog, Chi ha ucciso Babbo Natale: 20)

La vignetta designa una persona che sta chiamando altre persone chiedendogli di aspettare "UN MOMENTO! ARRIVO!"; nella frase precedente il carattere del dialogo viene semplicemente ispessito.

Il lettering usato nella raccolta di Corto Maltese è, secondo me, meno vivace di quello di Dylan Dog, perché l'uso del grassetto dà dinamicità al discorso e fa sentire le parole scritte come se fossero dette con la voce dei personaggi.

Da aggiungere anche che l'uso frequente del grassetto nei dialoghi fa concentrare sui dialoghi più che sulle immagini della scena, perché, per forza, attirano l'attenzione del lettore le variazioni grafiche.

2. La disposizione della grafia:

La dimensione delle parole e il posto in cui vengono inserite hanno un ruolo importante nella progettazione del fumetto e nel messaggio che trasmette.

“Nel fumetto, analogamente, il rapporto tra testi e immagini è fondamentale anche da un punto di vista grafico, e non solamente da quello narrativo. Le parole, sia quando contenute in un balloon, sia come parte di una didascalia, sia come rumori o grida fuori balloon, sono importanti per l'aspetto grafico della pagina intera e per il ritmo grafico”(Barbiere 1991:173).

Soffermiamoci in questo punto sul posizionamento delle parole fuori dei balloon e le onomatopee in particolare. Le onomatopee nei fumetti sono una rappresentazione visiva dei rumori (espressione con cui ci riferiremo a forti rumori come le gride o l'urto di oggetti o colpi) e dei suoni (espressione che riferisce ai suoni prodotti da persone o il suono tipico di certi oggetti) e si estendono a volte a sostituire i segni cinetici ed a rappresentare il movimento.

“I rumori, i suoni, vengono rappresentati sotto forma scritta con una forte caratterizzazione grafica, che non viene racchiusa in un balloon ma si sovrappone e si lega al disegno essendo essa stessa disegno” (Ficcaro 2012: 80).

Nell'esempio che segue la scena designa un evento di movimento intenso e veloce, le macchine nella vignetta stanno per far un incidente; la scena usa per forza le onomatopee scritte con lettere più grandi del normale, che vengono posizionate in prossimità degli oggetti che le producono (le ruote della macchina):



(Dylan Dog, Johnny Freak:35)

Come abbiamo visto nella vignetta la parola “skreeek” è scritta sotto le ruote della macchina che sta per fare l'incidente e con una dimensione più lunga e più grande (rispetto alla parola “Peet” che è scritta accanto all'altra macchina) per enfatizzare il fracasso prodotto dalla prima. Inoltre la parola è designata in modo da assomigliare il movimento della macchina e viene a illustrare il lato cinetico del movimento.

Nei fumetti d'azione si tende a spettacolizzare fortemente le azioni; i rumori in questo tipo di fumetti assumono una rilevante funzione grafica ed hanno una forte presenza narrativa, dominante dentro la vignetta. (Barbieri 1990)

Nella scena seguente la macchina passa velocemente evitando e sorpassando una catena di macchine per la strada. L'onomatopea evidenziata per rendere il suono della macchina è scritta in modo ondolante per riferirsi all'itinerario che ha fatto la macchina, e la parola viene scritta con lettere che non sono chiare nel punto più lontano dell'itinerario, e diventano molto grandi nel punto più vicino, per riflettere la graduazione della voce, ossia il *fade in*.

Inoltre, l'annerimento graduale dei grafemi anche rappresenta l'innalzamento del volume con l'avvicinamento della macchina al centro della scena.



(Johnny Freak, Dylan Dog: p.60)

Da sottolineare anche che la parola scritta ha una dimensione grande rispetto alla scena, e quindi il lettore immagina il fracasso che prevale sull'immagine e quindi sulla scena.

In genere le onomatopee sono designate con lettere che si sovrappongono tra loro e che si accostano per trasmettere al lettore la dinamicità del suono e per avvicinarlo il più possibile alla realtà. Per una maggiore chiarezza, portiamo la vignetta sotto che designa un telefono accompagnato con l'onomatopea "Drin Drin", che raffigura il suono prodotto dal telefono. Lo spazio dato alla prima sillaba è più grande della seconda, ed i caratteri della seconda si sovrappongono per dare l'effetto reale del suonare conosciuto del telefono al lettore, in cui sempre la prima parte è più enfaticata della seconda.



(Dylan Dog, Partita con la morte: 31)

Nella stessa storia di Dylan Dog (Partita con la morte), abbiamo un altro suonare di telefono, ma questa volta si tratta di un tipo diverso di telefono che si può identificare dall'onomatopea usata. Quando si designa un suono o un rumore si deve tener conto che il lettore dovrà farsi un'idea di ciò che si vuol trasmettere, perciò nel seguente esempio i caratteri dell'onomatopea sono disposti in modo staccato e con uno spazio tra le due sillabe per riflettere un suono più lungo e più lento di quello nella vignetta precedente:



(Dylan Dog, Partita con la morte:36)

Oltre alla disposizione delle onomatopее, abbiamo l'esempio che segue, in cui Dylan Dog combatte una Mummia e dopo un confronto lungo e violento riesce a portare un'arma per decapitarla, e con tutta la sua forza, urla dicendo "VAI AL DIAVOLO BASTARDO":



(Dylan Dog, La Mummia: 47)

La frase come abbiamo visto è scritta con lettere enormi e in grassetto e la frase è disposta in modo orizzontale per coprire due vignette successive. La frase non riesce solo a riflettere la voce alta con cui viene detta, ma anche tutta la stanchezza del protagonista e lo sforzo fatto; si può vedere anche che lo spazio dato alla frase permette di dare una durata più lunga all'azione e di dare l'effetto di "slow motion".

Conclusionе

Il lettering è la colonna sonora dei fumetti e riveste un ruolo molto importante nella rappresentazione di tutti gli effetti sonori e visivi del dialogo. Il lettering offre un medium di lettura visiva e piena di dinamicità. Per realizzare questi effetti, il letterista tende ad usare varie tecniche come la scelta del font adeguato che meglio rappresenta i personaggi della storia, le dimensioni e la forma dei caratteri designati, e la disposizione delle parole nella vignetta.

Nella raccolta esaminata dei fumetti, si osserva che il lettering nelle storie dei Corto Maltese è lineare e serio e non tende a riflettere tante tecniche, forse per andare in linea con la natura di Corto Maltese, il marinaio inglese serio. Mentre nella raccolta di Dylan Dog possiamo trovarci davanti a dialoghi ricchi di manipolazioni di lettering che si adattano molto bene alla dinamica degli avvenimenti e dell'azione nelle storie.

Referimenti bibliografici

- Barbieri, D. (1991), *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano.
- Barbieri, D. (2017), *Semiotica del fumetto*, Carocci, Roma.
- Barbieri, D. (2013), *Guardare e leggere*, La comunicazione visiva dalla pittura alla tipografia, Carocci, Roma.
- Eisner, W. (2000), *comics and sequential art*, Poorhouse Press, Florida.
- Ficarra, M. (2012), *Manuale di Lettering*, Le parole designate nel fumetto, Tuné Editori dell'Immaginario, Pomezia.
- Morgana, S. (2003) *La Lingua del Fumetto*, in “La lingua italiana e i mass media”, Carocci, Roma.
- Pratt, H., “Corto Maltese”:
Samba con Tiro Fisso, Rizzoli Lizard editore.
La Giovinezza, Rizzoli Lizard editore.
- Scalvi, T., Dylan Dog:
(1992) *Partita con la morte*, Sergio Bonelli Editore, Milano.
(1993) *Johnny Freak*, Sergio Bonelli Editore, Milano.
(1995) *La Mummia*, Sergio Bonelli Editore, Milano.
(2003) *Chi ha ucciso Babbo Natale?*, Sergio Bonelli Editore, Milano.

Siti web

- Pellitri, M. (2011), *Il Lettering nella produzione dei Fumetti*. [Online] Available:
<https://conversazionisulfumetto.wordpress.com/2011/10/12/il-lettering-nella-produzione-dei-fumetti/>.