

COVER ART

PICCOLA GRAMMATICA DI LETTERATURA DISEGNATA

Benvenute e benvenuti al quarto e ultimo appuntamento con le schede di approfondimento di **ALUCOMICS**, il percorso educativo promosso da **CIAL** (Consorzio Nazionale Imballaggi Alluminio) in collaborazione con **COMICON** - International Pop Culture Festival, per sensibilizzare le e i più giovani ai temi della sostenibilità ambientale e coinvolgerli in un'originale sfida: imparare i segreti alla base delle professioni del fumetto e applicarli nella realizzazione di una storia a strisce con cui partecipare a uno speciale concorso educativo finale, **Welcome to Bauxity!**

Scopri tutti i dettagli dell'iniziativa su www.alucomics.it e su www.scuola.net: il COMICON 2023 ti aspetta!

Questa scheda didattica raccoglie i contenuti sul fumetto trasmessi da **Matteo De Longis** nel corso della Masterclass **AluComics "Cover Art"** visionabile al link

www.alucomics.it/masterclass

COS'È UNA COPERTINA?

La copertina è l'abito che veste il libro, il biglietto da visita dell'opera, il suo volto più rappresentativo. È la prima immagine del libro con la quale il lettore viene in contatto. Dal suo impatto dipende in larga parte il destino dell'opera: un lettore colpito da una copertina comprerà più facilmente il volume che essa riveste. Ma mentre nel caso del romanzo l'immagine di copertina deve in qualche modo "riassumere" le atmosfere e le sensazioni evocate dalla storia narrata e, in base a ciò che intende restituire dell'opera, può essere più o meno descrittiva, simbolica o suggestiva, quando si parla di fumetto ci sono anche altri fattori di cui il copertinista deve tenere conto. Un fumetto, infatti, è un'opera i cui testo e immagini si intrecciano in una narrazione sequenziale: alla sua copertina spetta l'arduo compito di suggerirne con immediatezza il contenuto in termini di tematica e anche di stile grafico.

TRA ARTE E MARKETING

Produrre una copertina efficace ha un'importanza non solo artistica, ma anche commerciale: un fumetto dotato di una copertina che conquista avrà molte più opportunità di essere acquistato di un altro che, anche a parità di qualità, è dotato di una copertina poco invitante per il lettore. Una copertina che spicca tra altre sullo stesso scaffale è come un segnale luminoso che colpisce l'occhio di chi vaga in libreria: il lettore attirato dalla copertina di un libro molto probabilmente lo prenderà per guardarlo meglio, lo sfoglierà... e con ogni probabilità lo comprerà.

COVER O ILLUSTRAZIONE?

Pensare che produrre un'immagine di copertina sia lo stesso che produrre una normale illustrazione è fuorviante: la copertina di un fumetto infatti deriva dall'unione di una serie di elementi e l'illustrazione è solo uno di essi. L'immagine di copertina si presenta infatti contestualizzata all'interno di una grafica ed è normalmente accompagnata dal nome dell'autore (o degli autori), dal logo della casa editrice o anche, in molti casi, da elementi fissi decisi per la collana alla quale appartiene.

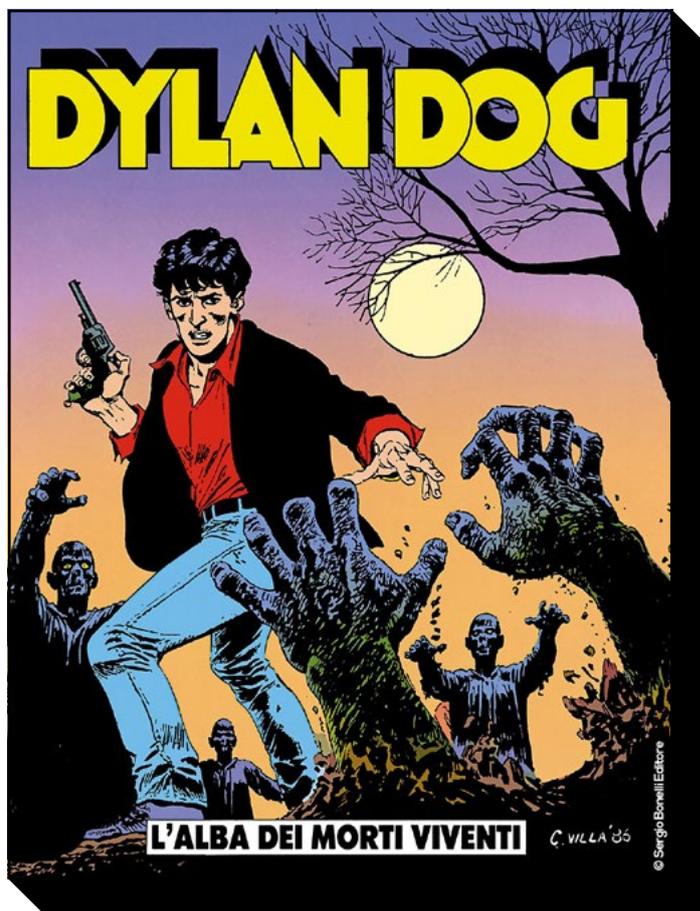


LA COVER NEL FUMETTO SERIALE

Sviluppare copertine per un fumetto seriale - ovvero un fumetto realizzato in più uscite, con personaggi e ambientazioni ricorrenti come può essere per esempio *Dylan Dog* - significa inserire immagini rappresentative della storia all'interno di una grafica rigida, decisa precedentemente per tutte le uscite della serie in questione. Prendendo come esempio la copertina di *Spawn*, fumetto seriale americano, vedremo che in essa sono presenti l'illustrazione creata per la cover e il titolo della testata, ma non solo: c'è anche il talloncino in alto a sinistra, tipico della produzione seriale, che può trasmettere diverse importanti informazioni tra cui la casa editrice dell'opera (in questo caso la Image Comics, ma l'utilizzo di un elemento simile è tipico anche di altre importanti case editrici americane come Marvel e DC Comics), la serie a cui appartiene e il numero seriale dell'albo in questione.

Nel fumetto seriale avremo dunque una struttura grafica rigida, composta da elementi fissi, grazie alla quale il lettore può riconoscere a una prima occhiata la serie e l'editore di riferimento, all'interno della quale viene poi inserita la specifica illustrazione scelta o prodotta per lo specifico albo.

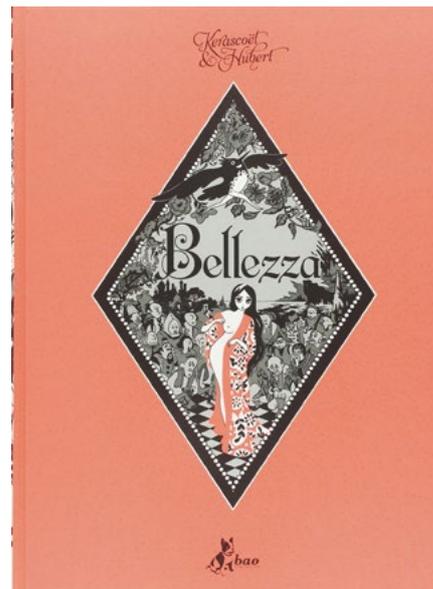
Questo vale per il fumetto americano, ma questo tipo di approccio alla copertina del fumetto seriale vale anche per altri mercati editoriali, compreso quello italiano: è evidente guardando le copertine di una delle serie a fumetti più amate nel nostro Paese: *Dylan Dog*. Nella copertina qui presentata - quella del primo numero in assoluto della serie ideata da Tiziano Sclavi - la struttura grafica rigida è composta dal titolo di serie e dallo stretto rettangolo in basso, contenente il titolo dell'albo.



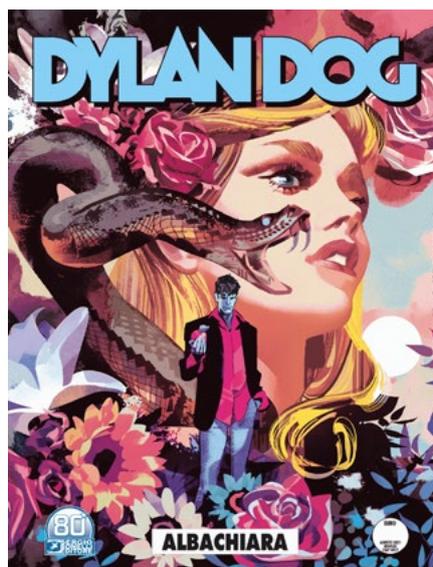
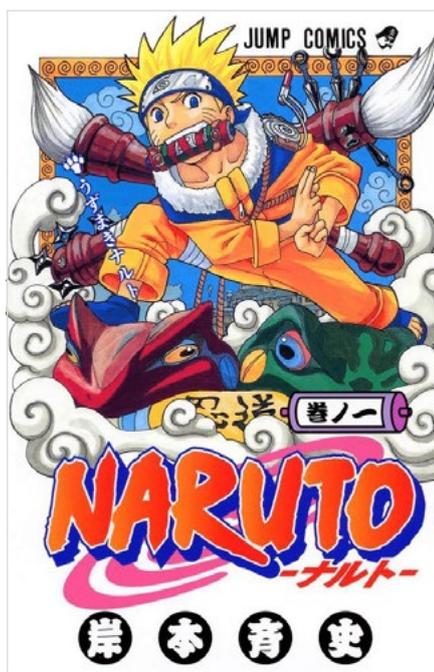
LA COVER NEL FUMETTO NON SERIALE

Nel caso del fumetto non seriale – anche detto *one shot* – l'elaborazione della copertina dovrà necessariamente seguire principi diversi: per un libro a fumetti che non si colloca all'interno di una serie non c'è necessità di imporre una struttura grafica rigida all'interno della quale collocare l'illustrazione scelta.

Nella copertina portata qui a esempio, l'interpretazione dell'opera dal punto di vista grafico è molto più libera rispetto a quanto avviene nel fumetto seriale perché non deve rispettare schemi precostituiti e dà quindi maggiore margine all'autore e al copertinista per esprimere la propria visione artistica dell'opera.



L'IMPORTANZA DEL FORMATO



La copertina di un fumetto non varia solo a seconda del tipo di opera che rappresenta, dallo stile utilizzato e dalla presenza di elementi più o meno fissi, ma è anche legata alle caratteristiche fisiche dell'oggetto libro tra le quali riveste particolare importanza il formato.

Il formato del libro, infatti non è solo una sua caratteristica fisica: spesso e volentieri è talmente importante da plasmare l'opera in sé. Per esempio, in origine i fumetti americani erano piccoli albi di 32 pagine, oggetti agili e leggeri, e così sono rimasti nel tempo, pur evolvendosi sotto tanti altri punti di vista. Il fumetto giapponese – il cosiddetto *tankōbon* – è altrettanto piccolo (13 x 18 cm) ma solitamente assai più spesso di quello tradizionale americano (attorno alle 200 pagine). In Italia, dove il fumetto si è sviluppato principalmente in edicola, il formato dei fumetti richiama molto spesso quello degli albi pubblicati dallo storico editore Bonelli, che proprio in edicola portava – e ancora porta – serie famosissime come *Dylan Dog* e *Nathan Never*. Il cosiddetto formato "bonellide" prevede volumi brossurati (ovvero dotati di copertina morbida, non cartonata) di 16

x 21 cm e generalmente di 96 pagine. In Francia e in Belgio infine, dove il fumetto è tradizionalmente considerata un'arte più che nobile, i libri a fumetti godono di formati e finiture che ne sottolineano l'importanza e la preziosità: per questo il tradizionale fumetto franco-belga, che solitamente si aggira attorno alle 50 o 60 pagine, viene pubblicato cartonato e in grande formato, generalmente 24 x 32 centimetri.

I PRINCIPALI APPROCCI ALLA COVER ART

Posto che il processo di composizione della copertina di un libro a fumetti non può essere rigidamente codificato, possiamo comunque distinguere nella produzione mondiale di fumetto almeno tre diversi approcci di base alla cover art.



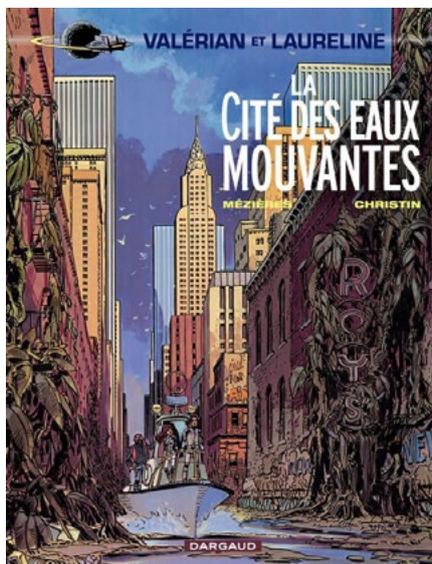
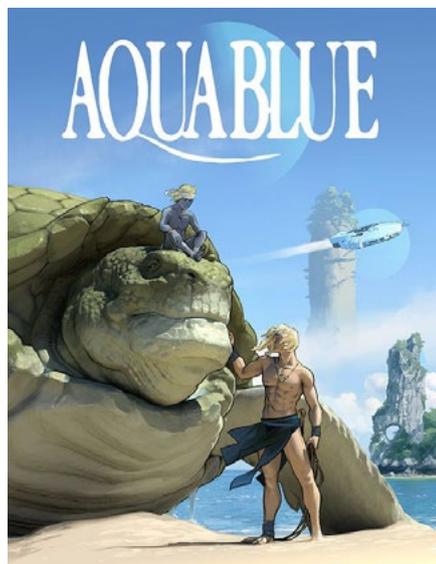
L'APPROCCIO DIDASCALICO

I comics americani, specialmente quelli "degli inizi", sono un buon esempio di quello che potremmo chiamare un approccio didascalico alla copertina di fumetto: nel fumetto americano le copertine danno solitamente quante più informazioni possibili sull'opera che rappresentano, ragion per cui in una gran quantità di casi a farla da padroni in questo tipo di cover sono i protagonisti. Nella cover portata a esempio, i personaggi addirittura parlano, trasformando la copertina in una sorta di "minitrailer" dell'opera. È come prendere una vignetta particolarmente significativa dagli interni e utilizzarla per trasmettere l'atmosfera dell'opera attraverso la rappresentazione di una sua scena.

Una cover didascalica - anche chiamata cover "diretta" - è dunque una copertina che, prima di tutto, comunica informazioni, ma ciò non toglie che attraverso questo approccio il copertinista sia anche in grado di creare un certo grado di suspense e di mistero attorno all'opera. Del resto, è quello che fanno i trailer cinematografici: anticipare decisamente il contenuto del film per ingolosire lo spettatore e spingerlo ad approfondire l'opera. Anche le classiche cover bonelliane forniscono un buon esempio di copertina didascalica: nella copertina del primo numero di Dylan Dog, che abbiamo appena visto, il protagonista ha un importantissimo spazio centrale.

Ma questo tipo di approccio non è tipico solo delle copertine di fumetto del secolo scorso: ancora oggi, il fumetto seriale predilige un'impostazione che mette al centro i protagonisti della storia raccontata. È il caso per esempio della copertina creata da Matteo De Longis per la serie Bonelli Orfani - Nuovo Mondo: anche qui, l'illustrazione creata dal cover artist per la copertina mette al centro il personaggio protagonista del racconto.





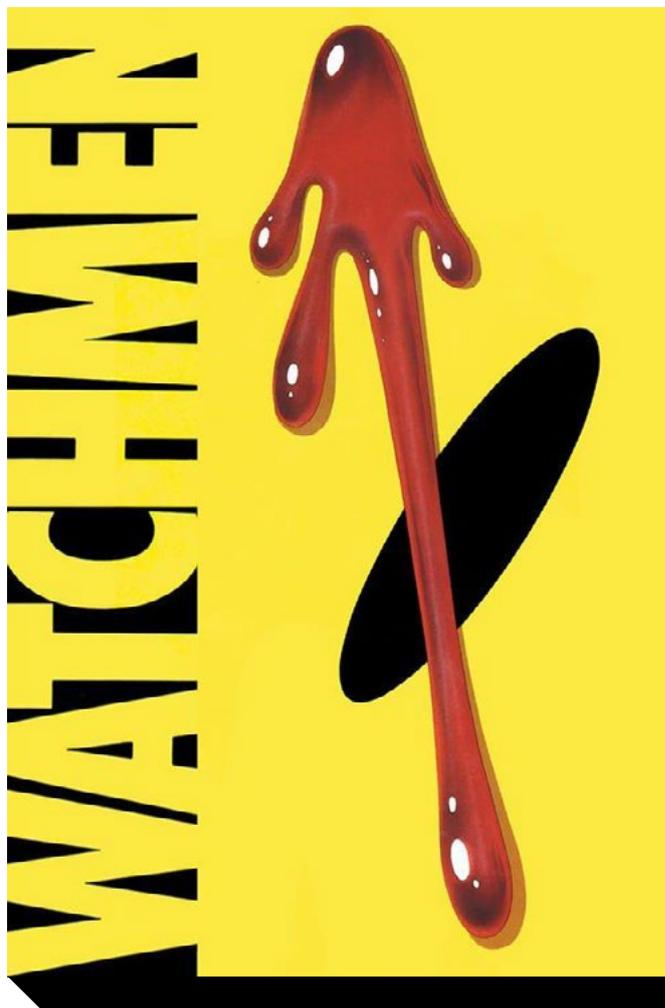
L'APPROCCIO BD

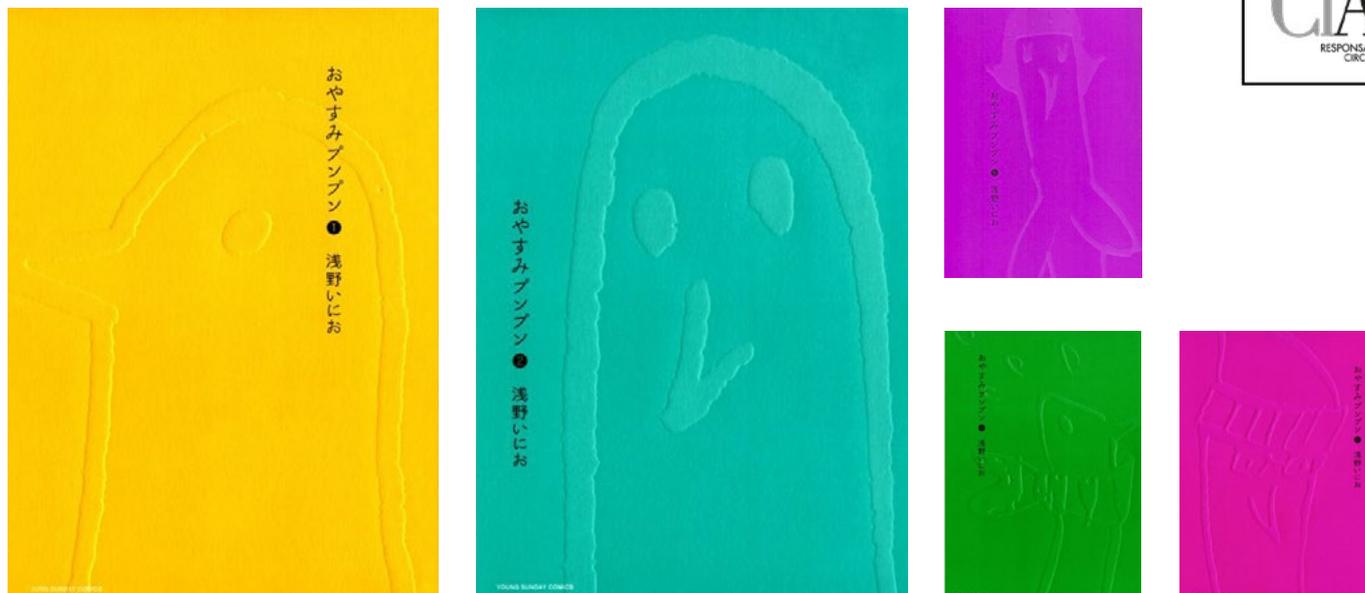
La copertina di fumetto francese, la cosiddetta BD (bande dessinée), è caratterizzata – tenendo naturalmente conto delle dovute eccezioni – da un ricorso massiccio all'ambientazione, che diventa la vera protagonista della cover. Questo genere di copertine sono pensate per invitare il lettore a viaggiare negli scenari in cui la storia è ambientata. Come mai?

Il motivo principale è che, complice il grande formato, i fumetti francesi presentano spesso al proprio interno ambientazioni grandi e riccamente dettagliate, cosa che sarebbe decisamente più complessa da fare all'interno di fumetti di piccolo formato. Questo comporta la presenza di una nutrita serie di ambientazioni particolarmente dettagliate ed evocative che si prestano bene a rappresentare l'opera nell'immagine di copertina. Permettendo di inquadrare una grande ambientazione, il formato francese consente al cover artist di collocare anche i personaggi all'interno di essa e comunicare così al lettore sia l'ambiente che ospita la storia che i suoi protagonisti.

L'APPROCCIO SIMBOLICO

Un cover artist che decide per un approccio simbolico alla composizione di una copertina avrà come obiettivo quello di creare interesse per l'opera attraverso la negazione, ovvero negando al lettore la visione del protagonista o dell'ambientazione e, allo stesso tempo, fornendogli informazioni sulla storia attraverso l'utilizzo di elementi metaforici o astratti. Osserviamo per esempio la copertina di una delle opere capostipiti del graphic novel – ovvero il fumetto autoriale – americano, quella di *Watchmen*: in questo caso, la cover non mostra alcun elemento tratto dagli interni, non include né protagonisti né ambientazioni, ma ricorre a elementi unicamente grafici pensati per intrigare e incuriosire il lettore. Chiaramente si tratta di una grande sfida per il copertinista, specialmente nel caso dei libri a fumetti, per definizione ricchi di illustrazioni potenzialmente utilizzabili per una buona copertina. Chi ricorre a un approccio simbolico alla cover art si prende il rischio di comunicare l'opera ai lettori attraverso canali evocativi non scontati e a una sintesi grafica dall'equilibrio delicatissimo. È una scelta, questa, da prendere in considerazione se ci si rivolge a un pubblico che vuole lasciarsi incuriosire, aperto alle sperimentazioni e dal gusto particolare e raffinato.

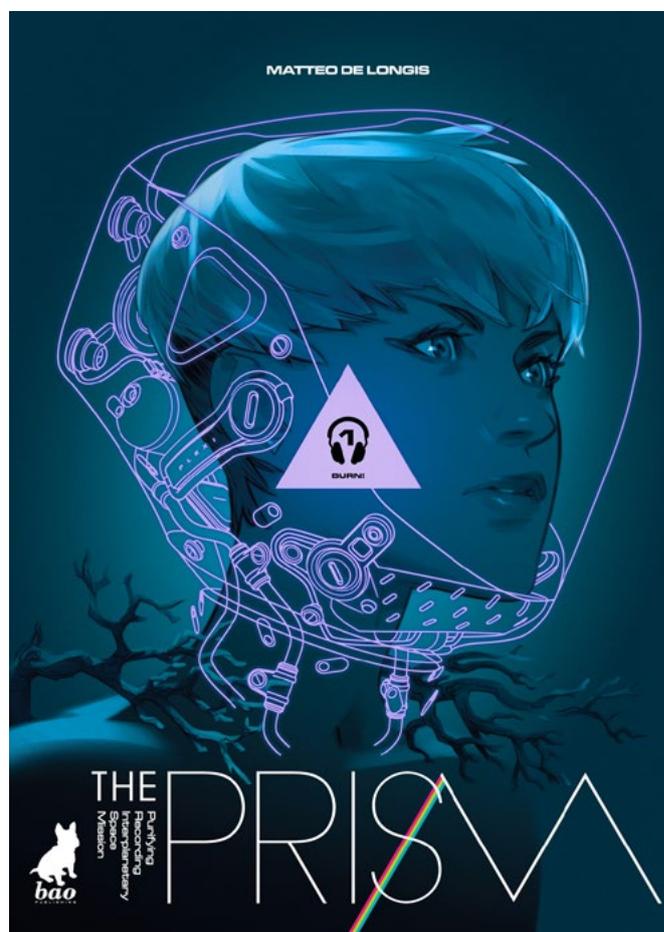




Un approccio, questo simbolico, portato agli estremi per esempio in questa serie di copertine di fumetti manga concepite per il mercato giapponese, dove il processo di creazione della copertina è praticamente un'operazione di design dell'oggetto libro. Il libro, infatti, non è solamente l'opera che contiene, ma anche un oggetto d'arte di per sé. Nel caso specifico di queste copertine l'approccio simbolico non è evidente solo dal punto di vista visivo ma anche da quello tattile: in esse infatti l'elemento grafico e simbolico è ulteriormente sottolineato dalla realizzazione di rilievi.

REGOLE DA INFRANGERE

È chiaro che, come sempre nell'arte, anche nel fumetto i generi e gli stili non possano essere rigidi e univoci: la creazione di una cover per il fumetto è un processo fluido, incontenibile, che deve sì rispettare alcuni paletti dettati dalle necessità di mercato o da caratteristiche fisiche dell'oggetto libro, ma non è affatto esente da contaminazioni e sperimentazioni. Una copertina potrebbe tranquillamente unire uno o più degli approcci elencati, così come adottarne di ancora diversi: tutto dipende dalla tipologia di opera presentata, dalle necessità dettate dal mercato editoriale e in ultimo, ma non certo per importanza, dalle caratteristiche interpretative dell'artista. In libreria troveremo perciò - e per fortuna - copertine di ogni tipo: copertine simboliche, didascaliche, evocative, grafiche, ricchissime o estremamente minimali; copertine colorate, scintillanti, fosche, lucide o opache, semplici o lavorate. Le possibilità alle quali può accedere un cover artist sono pressoché infinite: l'unico vero discrimine, nella sua produzione, è creare copertine in grado di attrarre e conquistare il pubblico di lettori.



IL COMPITO DI UN COVER ARTIST

Chiunque si trovi a dover progettare la copertina di un fumetto (proprio come capiterà a chi come te potrebbe decidere di partecipare con una storia a fumetti al concorso **Welcome to Bauxity** legato al percorso **AluComics**), dovrà dunque tenere in considerazione una serie di fattori importanti. Tra questi:

L'argomento della storia a fumetti.

Se la tua storia ha come argomento principale il riciclo e la sostenibilità, è importante che questo sia evidente sin dalla copertina. Come? La scelta sta a te! Potresti comunicarlo rappresentando una particolare ambientazione o un particolare personaggio, o ancora ricorrendo a elementi simbolici che richiamino metaforicamente questi argomenti.

Il pubblico di riferimento.

A chi è rivolta la tua storia? A un pubblico di bambini, di ragazzi, di adulti? Dovrai modulare lo stile, il tratto, il grado di complessità della copertina anche a seconda del lettore che hai in mente.

Il formato.

In quale formato uscirà la tua storia a fumetti? È importante deciderlo prima di lavorare alla copertina: un formato grande ti permetterà di utilizzare per la tua cover anche immagini ad alto livello di dettaglio che in un piccolo formato sarebbe sprecato.

E last but not the least, ultimo ma non per importanza: progetta sempre la tua copertina in modo che grazie a essa il tuo libro riesca a spiccare tra tutti gli altri. Solo così aumenterai le tue possibilità di conquistare nuovi lettori... e magari anche di vincere i fantastici premi del concorso **Welcome to Bauxity!**

E ORA TOCCA A TE!



Vuoi continuare a scoprire i segreti e le tecniche per diventare fumettista e partecipare al concorso educativo finale **Welcome to Bauxity?**

Rivedi le Masterclass su www.alucomics.it/masterclass, leggi le schede di approfondimento ai temi e partecipa al concorso!