

Abstract

La mia proposta consiste nel ridurre a fumetto testi d'autore latini da proporre a scuola: è necessario presentare quanto prima testi originali per portare gli studenti a impadronirsi progressivamente dell'*usus scribendi* degli autori e acquisire familiarità con la cultura e il modo di pensare latini. In questa direzione non è da trascurare l'aiuto che, nella fase di comprensione, la riduzione a fumetto può portare alla lettura dei testi d'autore in lingua originale. Allo scopo ho progettato un tipo particolare di fumetto che sia in grado di semplificare visivamente la lettura, ovvero di cogliere e rappresentare l'essenzialità di ciò che il testo vuole comunicare. Non è scontato che un disegno di per sé semplifichi un testo narrativo: è necessario adottare inquadrature, tagli compositivi e stile grafico atti a perseguire l'obiettivo della semplificazione visiva. È su questa base che ho realizzato i fumetti di sei testi latini, ossia le egloghe 1 e 9 di Virgilio; le satire 1 e 9 del primo libro dei *Sermones* oraziani; le epistole 7, 27 e 9, 12 di Plinio il Giovane. Si tratta, come si vede, di testi molto dialogati, ma non teatrali, e di frequente fruizione nell'ambito della scuola.

My proposal is to turn original Latin texts into comic strips to be offered at school: it's essential to present original texts as soon as possible in order to gradually help students learn the *usus scribendi* of the authors and become familiar with the culture and way of thinking of the ancient Romans. In this direction, the help that comic adaptation can offer in the comprehension phase should not be overlooked when reading original language texts. With this goal in mind, I have designed a particular type of comic strip that could visually simplify the reading, capture, and represent the essence of what the text wants to communicate. It is not obvious that a drawing by itself could simplify a narrative text: it is necessary to choose specific panel shots, compositional cuts, and graphic styles aimed at achieving the goal of visual simplification. Based on this concept, I have created comic strips for six Latin texts: Eclogues 1 and 9 by Virgil; Satires 1 and 9 from the first book of Horace's *Sermones*; and Epistles 7, 27 and 9, 12 by Pliny the Younger. As can be noticed, these texts feature frequent dialogue, but they are not theatrical texts, and are commonly used in schools.

La proposta che avanzo consiste nel ridurre a fumetto alcuni testi d'autore latino, così da poterli presentare a scuola come utile integrazione alla normale didattica. In accordo ai programmi ministeriali in vigore nel momento in cui scrivo, è infatti necessario presentare quanto prima i testi originali per consentire agli studenti di impadronirsi progressivamente dell'*usus scribendi* degli autori e acquisire familiarità con la cultura e il modo di pensare latini¹. In questa direzione non sarà dunque da trascurare l'aiuto che, nella fase di

¹ L'importanza di leggere i testi d'autore in originale, o in italiano con il testo latino a fronte, tenendo conto del loro valore storico e culturale, è più volte ribadita nelle "Linee generali e competenze", sezione di "Lingua e cultura latina" dell'allegato F del programma ministeriale (2010).

comprensione, la riduzione di un testo a fumetto può portare alla lettura di brani in lingua originale: non solo perché il fumetto è un genere particolarmente caro ai ragazzi, ma perché è diventato un vero e proprio linguaggio universale, in grado di affrontare e veicolare qualsiasi tipo di argomento e campo del sapere. Senza contare la quantità sempre più estesa di *graphic novels* che campeggiano nei cataloghi editoriali, il fumetto è oggi divenuto un elemento presente in saggi, manuali, giornali, riviste, ricettari etc. Assistiamo anche a una crescita esponenziale delle riduzioni a fumetto di grandi romanzi di successo, nati in altra forma ma trasformati poi in testi a fumetti, in quanto ritenuti di più facile presa². Nelle sue riflessioni in materia, Scott McCloud arriva a suggerire una definizione di fumetto che mostra la piena consapevolezza del suo essere un mezzo narrativo dal potenziale pressoché illimitato:

La nostra definizione [di fumetto come “immagini e altre figure giustapposte in una sequenza intenzionale”] non menziona supereroi o buffi animali [...]; non ci sono generi, né argomenti, temi o stili, come prosa o poesia [...]; nessuna filosofia, nessun movimento, nessun punto di vista è fuori luogo³.

Una volta compreso che il fumetto non è un genere, ma un linguaggio dalle potenzialità di utilizzo e sviluppo illimitate, con le quali si può spaziare in tutti i campi del sapere ed esprimere qualsiasi tipo di contenuto, resta da chiedersi se e come lo si possa utilizzare in maniera efficace anche nella didattica del latino.

Allo scopo di fare acquisire sufficiente familiarità con la lingua e la cultura latina, che, uscite dal sapere comune e condiviso, sono percepite sempre più come sconosciute e ostili, nella seconda metà del Novecento sono stati proposti diversi strumenti didattici innovativi: libri per ragazzi, canzoni, riviste enigmistiche, fumetti tradotti in latino e molto altro ancora. Queste operazioni, per quanto mosse da un nobile intento, sono però cadute tutte in un medesimo errore: utilizzare un latino artificiale, realizzato *ad hoc* dai latinisti, per trasmettere contenuti moderni, che si credono più familiari agli studenti. Ne consegue che si è rinunciato a trasmettere idee e testi propri del mondo latino, nella convinzione che una semplice sostituzione di temi, da sconosciuti a familiari, potesse colmare il distacco e la disaffezione che caratterizzano la maggior parte degli studenti. Ma piuttosto che sostituire contenuti noti a contenuti sconosciuti, si dovrebbe a mio parere rendere gli studenti in grado di affrontare quanto è stato scritto in latino, facendo in modo che quei contenuti che all’inizio appaiono loro estranei diventino a poco a poco familiari. E per raggiungere questo scopo, nulla vieta di avvalersi di strumenti e linguaggi moderni, più consoni agli studenti, incluso il fumetto.

Ridurre a fumetto testi latini conservati nella loro integrale originalità può infatti essere utile nella misura in cui, rappresentando gli eventi narrati come in una sorta di teatro, il fumetto concreta agli occhi del lettore storie, personaggi e ambientazioni, facilita l’identificazione con i protagonisti delle vicende narrate e rende accessibili contenuti poco familiari o addirittura del tutto estranei a chi legge. Inoltre, la riduzione a fumetto dei testi antichi non cade nell’errore di “modernizzare” il latino: non lavora sulla forma o sul contenuto del testo, che rimangono intatti, ma opera sul modo di proporli e di presentarli: modo che, auspicabilmente, si dovrebbe rivelare più immediato ed efficace.

² L’idea del fumetto come linguaggio universale, lungi dall’essere una novità degli ultimi anni, ha trovato la sua teorizzazione almeno trent’anni fa, a partire da MCCLOUD 1993. Si tratta - non a caso - di un manuale di fumetto a fumetti.

³ MCCLOUD 2022, 30-31. Il volume raccoglie tre scritti precedenti di McCloud: il già citato *Understanding Comics*, seguito da *Making comics. Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels* (2006) e *Reinventing comics. How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form* (2000).

Quando leggiamo un testo, per comprenderlo pienamente siamo portati a visualizzare mentalmente le scene narrate dall'autore. Tuttavia, questo processo non risulta sempre facile, specie per chi, immerso in un flusso continuo di immagini e di informazioni visive, ha perso la capacità di immaginare autonomamente:

La quantità iperbolica di informazioni visuali a cui gli individui sono sottoposti nell'epoca contemporanea finisce per annullare drammaticamente la facoltà immaginativa [...]: oggi siamo sommersi dalla visualità, a un punto tale che pochissimo spazio è lasciato alla nostra facoltà di pensare autonomamente per immagini, di vedere come "rappresentato" ciò che è semplicemente scritto⁴.

Riuscire a vedere come rappresentato nella nostra mente ciò che è semplicemente scritto, e per di più in una lingua già di per sé complessa come il latino, risulta particolarmente difficile laddove siano limitate le conoscenze di storia e cultura latina. Il fumetto, per sua stessa natura, può supplire proprio a questa difficoltà, collaborando con il lettore nella costruzione di un'immagine mentale del testo e, nel migliore dei casi, cooperando alla messa in chiaro di quanto viene presupposto dal testo, ma non è esplicitamente detto. Quanto tutto ciò risulti difficile da attuare autonomamente per gli studenti, è dato sul quale non occorre insistere troppo; da parte mia, spero ora di dimostrare, anche praticamente, come il fumetto possa venire incontro a una simile difficoltà. La forza del fumetto consiste infatti nella capacità di stimolare una percezione visiva immediata del testo illustrato⁵, che, al contrario, nella sola lettura prevede una percezione mediata dei contenuti e del contesto. È bene precisare che il linguaggio del fumetto non è semplice in assoluto: si tratta pur sempre di un intreccio di codici iconici e verbali che richiede tempo e pratica per essere compreso fino in fondo e richiede un addestramento progressivo. Ma questa complessità può essere sfruttata didatticamente: lo studente per leggere il fumetto deve integrare parole e immagini, operazione che lo porta a lavorare sul testo e a svolgere un ruolo attivo nell'apprendimento. Infatti:

[Il fumetto] necessariamente mette in gioco il lavoro del pubblico, la sua capacità anche collettiva di "far parlare" il testo, di interrogarlo e integrarlo in modo molto più aperto e libero di quanto non faccia lo spettatore cinematografico o il lettore di romanzi⁶.

Proprio perché il linguaggio del fumetto è complesso, è necessario progettare e sviluppare un tipo particolare di fumetto che sia in grado di semplificare visivamente la lettura, ovvero di cogliere e rappresentare l'essenzialità di ciò che il testo vuole comunicare, con l'obiettivo di fornire un supporto didattico accessibile, efficace e funzionale. Non è scontato che un disegno di per sé semplifichi un testo narrativo: è necessario adottare inquadrature, tagli compositivi e stili grafici atti a perseguire l'obiettivo della semplificazione visiva, ed evitare l'errore di complicare e appesantire la fruizione del testo. È su questa base che ho realizzato i fumetti di sei testi latini, ossia le egloghe 1 e 9 di Virgilio; le satire 1 e 9 del primo libro dei *Sermones* oraziani; le epistole 7, 27 e 9, 12 di

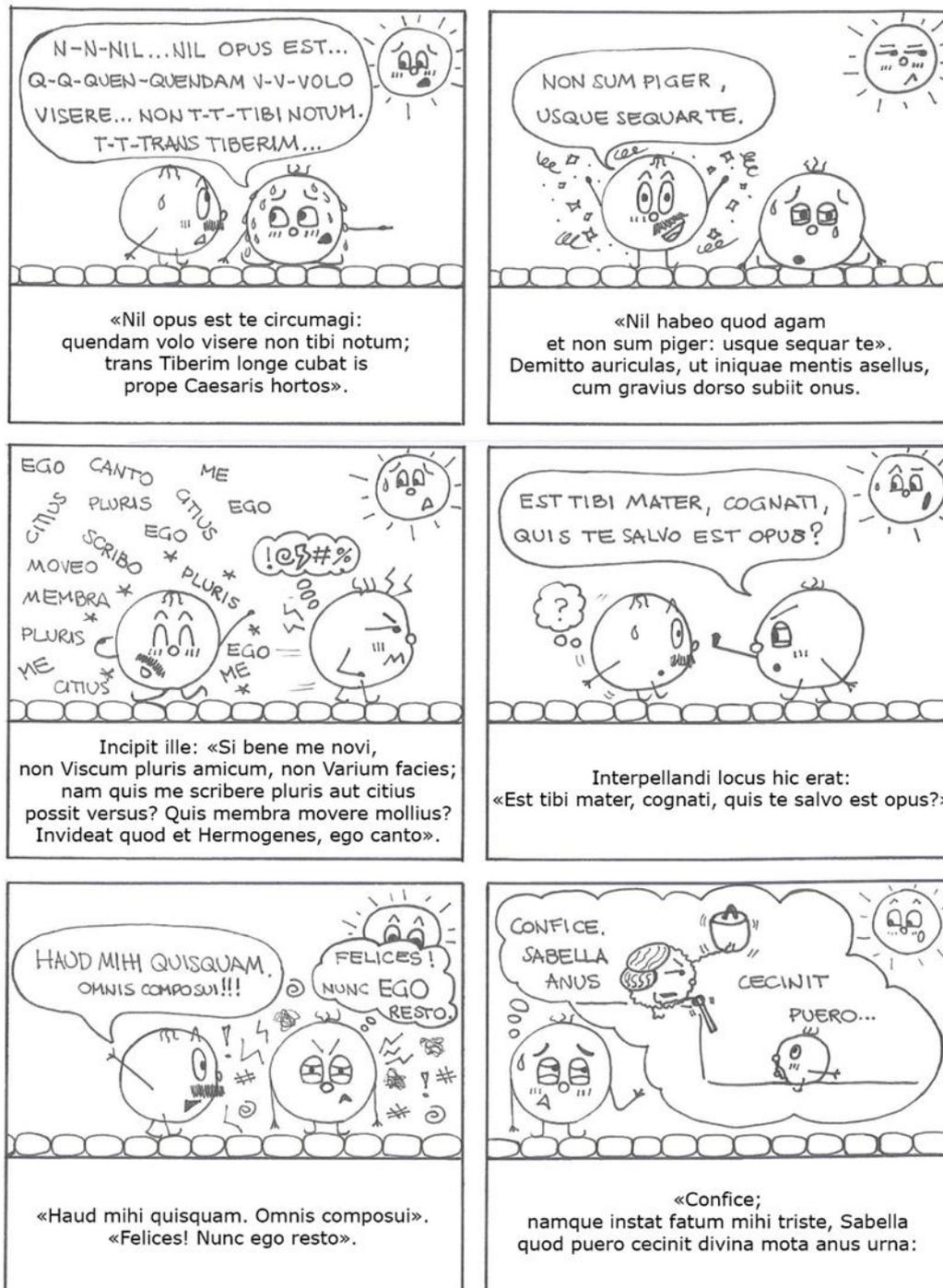
⁴ NERI 2020, 150.

⁵ «La facilità dell'approccio al libro fumettato è ovviamente basata sulla immediatezza della percezione visiva sollecitata dalle vignette disposte in successione geometrica. Ma l'inserimento delle «nuvolette» distribuite fra i vari personaggi in scena dà ai singoli riquadri una densità di comunicazione espressiva incomparabile» (SPINAZZOLA 2012, 20).

⁶ SPINAZZOLA 2012, 33.

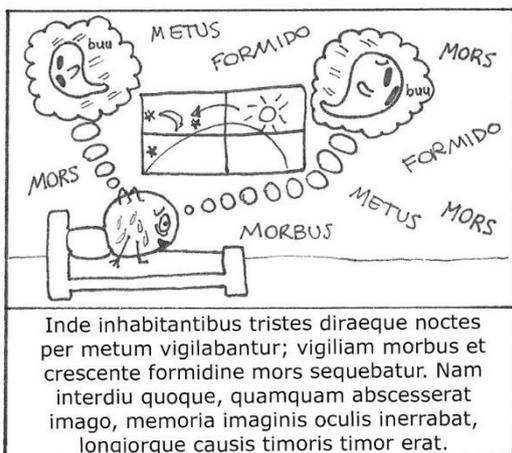
Plinio⁷. Si tratta, come si vede, di testi molto dialogati, ma non teatrali, e di frequente fruizione nell'ambito della scuola.

Prendiamo in esame una sezione relativamente estesa della satira oraziana 1, 9 *Ibam forte via Sacra*. Ecco la mia proposta di illustrazione dei vv. 14-30:



⁷ Tutti gli esempi citati in questo intervento faranno tuttavia riferimento alle sole riduzioni a fumetto di *Ibam forte via Sacra*... (Hor. *serm.* 1, 9, testo tratto da KLINGNER 1970) e *Erat Athenis domus pestilens* (Plin. *epist.* 7, 27, testo tratto da SCHUSTER 1958).

Nella composizione della pagina le vignette, quadrate e di dimensioni identiche, sono collocate simmetricamente a coppie, in un reticolo a gabbia regolare, con bordi sottili e margini bianchi. La semplicità visiva è rafforzata dalla disposizione dei quadri secondo una logica di transitività o prossimità, come nel montaggio analitico del cinema: ogni vignetta si presenta, cioè, come naturale conseguenza spazio-temporale della precedente. Ogni quadro è diviso in due sezioni: una inferiore, di dimensioni minori, presenta il testo latino originale, suddiviso in brevi paragrafi ma riportato nella sua interezza, in didascalia, come voce fuori campo; una superiore, di dimensioni maggiori, che contiene la parte grafica, il fumetto vero e proprio. La ripresa avviene da una posizione fissa e l'inquadratura è frontale e a figura intera, per sottolineare la staticità del nostro punto di vista.

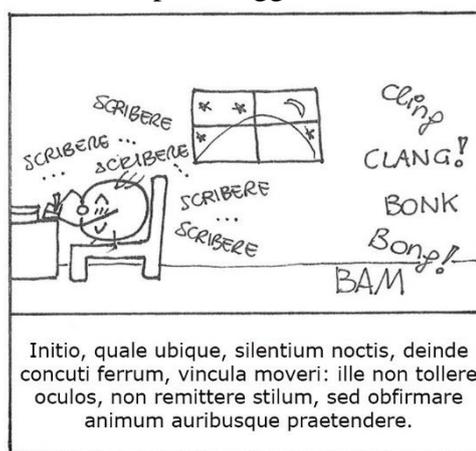


Il tratto grafico scelto privilegia uno stile sintetico e immediato, rispetto a uno stile analitico, dettagliato, di lettura più lenta: una linea nera continua e uniforme, realizzata con penna a inchiostro di china su foglio bianco, delinea figure bidimensionali prive di prospettiva e ombre, che si muovono su sfondi in cui l'ambiente è assente o solo sinteticamente accennato.

I *balloons*, disegnati con il medesimo tratto, hanno forma varia (rotonda, rettangolare, frastagliata o “a nuvoletta”) in base alle emozioni che le parole dei personaggi vogliono comunicare. Il loro contenuto è caratterizzato da

frasi brevi, preferibilmente tratte dal testo stesso, con lettering a mano, a differenza del lettering uniforme delle didascalie. Nei *balloons* si è scelto di inserire tre tipi di contenuto: le battute del personaggio così come sono nell'originale, oppure un loro breve riassunto, comunque fedele al testo d'autore, oppure ancora una loro rappresentazione a fumetto, così da costituire una sorta di vignetta nella vignetta. Del resto, non è insolito che nei *balloons* a sostituire le parole si trovino immagini finalizzate a esemplificare visivamente eventi particolarmente lunghi e complessi, ricordati o narrati dai personaggi.

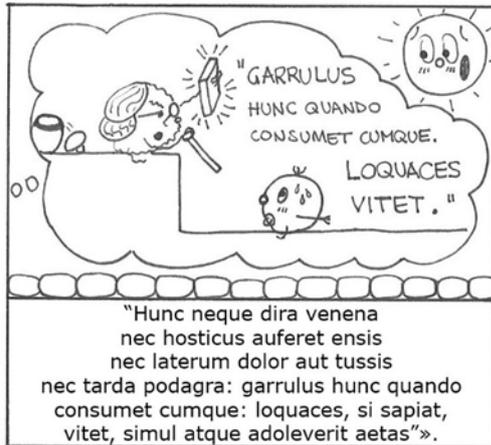
Può anche capitare che i *balloons* vengano eliminati del tutto e che le parole siano collocate nel corpo dell'immagine con la stessa funzione, ossia rendere la ripetizione di concetti, azioni, o rumori, ma con obiettivi diversi: fissare i concetti principali (*metus*, *formido* e *mors* per indicare il terrore suscitato dal fantasma nei nuovi inquilini della casa infestata, ad esempio); mostrare la continuità di un'azione nel tempo (come nel caso della forsennata ripetizione del verbo *scribere*); rendere in forma aurale un rumore attraverso l'onomatopea (*Cling! Clang! Bonk! Bong! Bam!*) o il termine latino che indica il rumore che si vuole evocare⁸.



Questa ripetizione di parole nelle vignette contribuisce all'apprendimento del lessico latino: un termine si fissa più saldamente nella memoria a lungo termine se lo si trova inserito “in situazione”, in un contesto, se vi appare con una certa frequenza e se è agganciato a una realtà sensibile, a un'azione fisica e tangibile, oppure, come nel nostro

⁸ Per la sonorizzazione della vignetta a neologismi o neoformazioni latini costruiti artificialmente a posteriori si sono preferite le onomatopoeie inglesi, in quanto linguaggio ormai codificato e universalmente condiviso del fumetto.

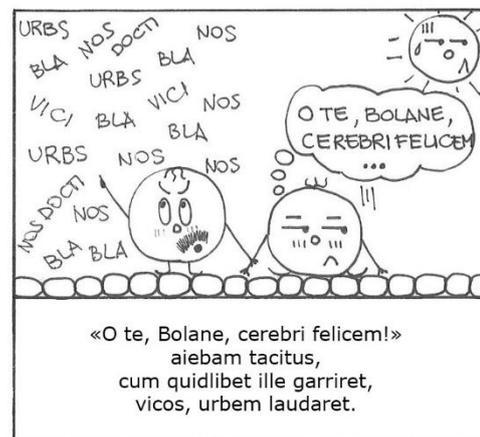
caso, a un'immagine⁹. Sfruttando la memoria visiva degli studenti, il fumetto consente alle parole di ancorarsi a un elemento concreto, favorendone una memorizzazione più stabile.



Sempre allo scopo della semplificazione visiva, ho rinunciato alla minuziosa ricostruzione antiquaria tipica di alcuni possibili precedenti come, per dirne uno, i volumi della serie *Plautus in Comics* curata da Helmut Oberst¹⁰, che considero il più diretto antecedente della mia riduzione a fumetti. Ho cercato, all'opposto, di inserire frequenti dettagli anacronistici, con lo scopo di rendere più esplicite al lettore talune figure e situazioni, fattesi più chiare perché maggiormente vicine alla sensibilità contemporanea: ad esempio in *Ibam forte via Sacra...* gli occhiali da vista e il bastone

dell'anziana fattucchiera evocata da Orazio e il ciuccio in bocca al piccolo Orazio svolgono proprio questa funzione. L'evidente anacronismo vuole avere anche un effetto comico, nella speranza di innescare una reazione (e stimolare di conseguenza l'attenzione) del lettore.

Se non è complicato rappresentare le intenzioni dei personaggi attraverso le loro espressioni e le loro azioni, non è però altrettanto semplice rappresentare le intenzioni e i pensieri dell'Autore: in *Ibam forte via Sacra...* ho scelto di inserire il Sole come una terza figura sempre presente in tutte le vignette, facendolo assistere al dipanarsi delle battute, commentando grazie alle proprie espressioni lo svolgimento della vicenda, così da dare voce al giudizio implicito di Orazio stesso rispetto agli eventi narrati. Credo che anche questo possa essere un elemento importante per favorire l'approccio al testo, considerando che proprio il non detto dall'Autore è, in molti casi, ciò che impedisce di comprendere pienamente la consequenzialità di quanto si sta leggendo. Ma è viceversa proprio la rappresentazione del "non detto" – le opinioni dell'autore, così come le emozioni e i sentimenti provati dai diversi personaggi – ciò che permette al lettore di identificarsi e riconoscersi nei personaggi e nelle situazioni narrate, rompendo quella barriera di distacco emotivo che epoca, lingua e cultura diverse hanno eretto tra noi e loro, tra contemporanei e antichi*.



⁹ MARCHI – LO CASTRO 2015.

¹⁰ Helmut Oberst è stato professore di latino, arte e ginnastica prima a Eppingen e poi a Pforzheim, ma è noto anche per la sua produzione come pittore e fotografo. Ha ideato e disegnato la serie di fumetti *Plautus in Comics* per la Artemis Verlag a partire dal 1971.

* Questo contributo riprende e amplia il lavoro svolto nell'ambito della tesi di laurea magistrale in Lettere Moderne, frutto di riflessioni congiunte con il Chiar.mo Professor Massimo Gioseffi dell'Università degli Studi di Milano.

Riferimenti bibliografici

KLINGNER 1970

F. Klingner (Hg.), *Horatius Opera*, Lipsiae.

McCLOUD 1993

S. McCloud, *Understanding Comics. The invisible Art*, New York.

McCLOUD 2022

S. McCloud, *Capire, fare e reinventare il fumetto*, Chivasso (TO).

MARCHI – LO CASTRO 2015

G. Marchi – A. Lo Castro, *Pregiudizi da sfatare sul metodo natura*, «Grecolatinovivo», 29 maggio 2015 (<https://grecolatinovivo.blog/2015/05/29/pregiudizi-da-sfatare-sul-metodo-natura/>).

NERI 2020

L. Neri, *I silenziosi circuiti del ricordo. Etica, estetica e ideologia nella poesia di Giovanni Giudici*, Roma.

SCHUSTER 1958

M. Schuster (Hg.), *Plinius Minor*, Lipsiae.

SPINAZZOLA 2012

V. Spinazzola (a cura di), *Graphic Novel. L'età adulta del fumetto*, Milano.