

LINEA DI RICERCA "C"	LINGUISTICA
Progetto 33	<i>Fumetto e Graphic novel tra testo e immagine</i>

L'analisi multimediale di *fumetto* e *graphic novel* intende confrontare e integrare, accanto alla prospettiva linguistica, anche quella semiotica, narratologico-letteraria e di *cultural studies*; oltre a IISG, saranno coinvolte nel progetto diverse università italiane (Bologna, Napoli Federico II, Napoli l'Orientale, Roma La Sapienza) e strutture di ricerca e università estere (Universität Bochum; Universität Würzburg). Il progetto si propone anche come un dialogo tra studiosi di germanistica e di italianistica, considerato che il fumetto italiano, e più di recente la *graphic novel*, costituiscono da tempo un ambito privilegiato degli studi linguistici, che invece hanno finora pressoché ignorato il fumetto in lingua tedesca.

La ricerca mira da una parte a analizzare in fumetti tedeschi gli elementi compositivi ricorrenti (cfr. Kress/van Leeuwen 1996), proseguendo quindi gli studi dedicati alla relazione testo-immagine già ampiamente presenti in area tedesca, dall'altra a applicare anche ai fumetti e *graphic novel* tedesche le metodologie di analisi linguistica sviluppate per fumetti e *graphic novel* italiane. Il progetto prevede dunque comprenderà:

- 1) costituzione di un corpus di analisi
- 2) identificazione di elementi compositivi ricorrenti
- 2) identificazione di elementi fonosimbolici (onomatopee, interiezioni)
- 3) identificazione di segnali discorsivi
- 4) identificazione degli elementi di rappresentazione grafica della prosodia
- 5) identificazione di 'metafore visive'

L'analisi sarà condotta in un'ottica interdisciplinare, dove, pur privilegiando l'approccio linguistico, saranno coinvolte anche la prospettiva letteraria, semiotica e di *cultural studies*.

Si potrà quindi passare a un'analisi contrastiva che metta a confronto gli elementi presenti in fumetti e *graphic novel* in tedesco e in italiano

Obiettivi del progetto: Il progetto si prefigge di stilare un inventario commentato di alcuni tratti caratteristici di fumetti e *graphic novel*, e cioè:

- elementi compositivi ricorrenti
- elementi fonosimbolici (onomatopee, interiezioni)
- identificazione di elementi compositivi ricorrenti
- elementi di rappresentazione grafica di prosodia
- presenza di 'metafore visive'

Per le attività relative al progetto sarà bandito dall'IISG un assegno di ricerca.

Il progetto sarà sottoposto per l'approvazione al Consiglio Scientifico dell'IISG, non appena insediato.