

11.00-11.30

Marco Pellitteri (collegamento)

Xi'an Jiaotong-Liverpool University

I tanti livelli di comprensione e incomprensione transculturale dei fumetti giapponesi in Italia, 1962-2024

11.30-12.00

Denis Amadio (video)

Webtoon e Manhwa: L'epica digitale che fa impazzire la Gen Z

12.00-12.30

Alessandro Scarsella

Fumetto: poetica e semiotica all'origine di un oggetto teorico



A cura di:

Simona Brunetti, Andrea Campalò,
Andrea Cominetti, Claudio Gallo, Andrea Tenca

Comitato Scientifico

Giovanni Bernardini (Università di Verona)
Donatella Boni (Università di Verona)
Alice Favaro (Università di Venezia Ca' Foscari)
Fabrizio Foni (Università di Malta)
Federica Formiga (Università di Verona)
Pier Luigi Gaspa
Matteo Rima (Università di Verona)
Giuseppe Sandrini (Università di Verona)
Laura Scarpa
Alessandro Scarsella (Università di Venezia)
Valerio Terraroli (Università di Verona)

Il fumetto, nato come *medium* comunicativo in concomitanza con il cinema, a partire dalla fine dell'Ottocento ha conosciuto un successo crescente. Dapprima connotato come prodotto culturale comico, poi avventuroso d'azione ha raggiunto la maturità e la completezza di linguaggio come *Graphic Novel*. Questi ultimi anni segnano il passaggio dall'albo seriale al formato libro, che ha consentito l'approdo in libreria o la diffusione in rete. Il fumetto-*Graphic Novel* è di più: dialoga ed ispira film, serie televisive, rappresentazioni teatrali, romanzi, musica e, quindi, si connota come mezzo transmediale. Espressione di un'avanguardia che parla tanto alle *élites* quanto al grande pubblico, come fecero e fanno il melodramma e il cinema, il *Graphic Novel* ha un vantaggio sugli altri linguaggi: chiede al lettore una partecipazione attiva indotta dallo spazio bianco tra una vignetta e l'altra. Se tale elemento ha sempre connotato il fumetto, la sua espressione nei *Graphic Novel* presenta altre e diverse caratteristiche: la scomparsa della serialità e con essa degli eroi popolari; la preminenza dell'Autore; la ricerca di espedienti grafici più complessi. Il convegno valuterà e approfondirà l'eredità della tradizione del fumetto popolare, seriale, comico, d'azione e di avventure, e le relazioni con i nuovi canali distributivi.

In collaborazione con:



UNIVERSITÀ
di VERONA

Dipartimento
di CULTURE E CIVILTÀ

Tu chiamali, se vuoi, *Graphic Novel*

Il fumetto italiano nel Nuovo Millennio

Convegno di studi
21-23 novembre 2024
Università di Verona
Polo Santa Marta
Via Cantarane, 24