



S. McCloud, **Capire, fare, reinventare il fumetto**, Bao Publishing, 2018

Tre testi fondamentali sul fumetto, raccolti in un unico volume. Passando per la narrazione fino ad arrivare al potenziale rivoluzionario del fumetto, una triade di saggi fondamentali.

M. Pellitteri, **Mazinga nostalgia**, Tunué, 2018

Con un'indagine incrociata e multidisciplinare, Pellitteri s'interroga sui rapporti che intercorrono tra gli eroi dell'immaginario occidentale pre-televisivo e quelli delle generazioni cresciute con i personaggi televisivi e multimediali nipponici dalla metà degli anni Settanta.



M. Pellitteri, **I manga: introduzione al fumetto giapponese**, Carocci, 2021

Un volume che riesce in poco più di 100 pagine a trattare la storia del manga, dalla nascita allo sviluppo, senza dimenticare di fornire informazioni di carattere semiotico, sul contesto storico e culturale del Giappone e di come la produzione fumettistica venga influenzata da quest'ultimo.



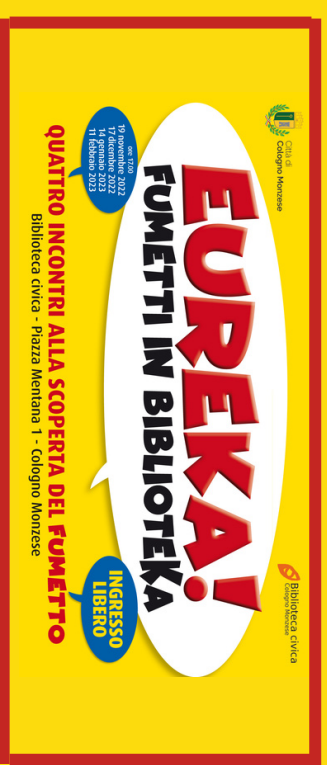
Potete trovare e richiedere tutte le opere su www.biblioclick.it



Città di
Cologno Monzese



Biblioteca civica
Cologno Monzese



Primo incontro: storia e linguaggio dei fumetti

19/11/2022

V. Bindì, **Che cos'è un fumetto**, Carocci, 2021

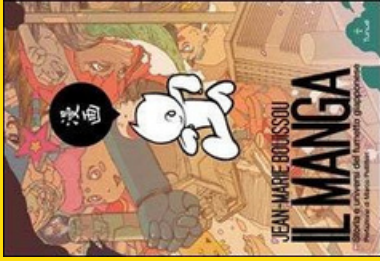
Un saggio che racconta il fumetto in tutte le sue forme: dalla striscia, al volume, al graphic novel. Il suo linguaggio che si interseca con storie e personaggi memorabili.



D. Barbieri, **I linguaggi del fumetto**, Bompiani, 1995

Un'esplorazione del fumetto che permette di attraversare i linguaggi che lo attraversano, aprendo la strada a una lettura ricca di rimandi multimediali, quali un mezzo di espressione carico di riferimenti come questo merita di avere.





J. Bouissou, **Il manga**, Tunué, 2021

libro per chi ama soprattutto la storia, il manga e la cultura giapponese. Al suo interno è presente il parallelismo con il fumetto europeo e statunitense e le intrinseche differenze culturali.



A. Tosti, **Graphic Novel : storia e teoria del romanzo a fumetti e del rapporto fra parola immagine**, Tunué, 2016

Il graphic novel, il romanzo a fumetti è uno dei fenomeni editoriali e culturali più importanti degli ultimi anni. Autori come Zerocalcare e Gipi, solo per restare in Italia, con le loro opere hanno scalato le classifiche delle vendite. Apprezzati dai lettori e dalla critica, hanno definito un nuovo genere: il fumetto adulto



T. Smolderen, **Le origini del fumetto : da William Hogarth a Winsor McCay**, NPE, 2020

Un'opera che si occupa di una domanda fondamentale ma che non era mai stata affrontata prima: quali artisti, quali autori hanno dato il via a ciò che ha portato alla forma fumetto come la conosciamo oggi?



GUID, **Tutti possono fare fumetti**, Tunué, 2013

Lo spazio bianco tra le vignette, le differenze tra illustrazione, animazione e fumetto, le regole del linguaggio, quelle della narrazione, la prospettiva, la sintesi ma anche le motivazioni che spingono a fare questo mestiere



D. Barbieri, **Breve storia della letteratura a fumetti**, Carocci, 2009

Negli ultimi anni, quello che veniva considerato un linguaggio lineare, al limite del semplicistico, ha raggiunto una complessità a molti ancora ignota. Il fumetto ha investito tutti i generi, ha sperimentato, ha ampliato il suo pubblico di lettori.



G. Gandini, **Storie di fumetti**, Skira, 2009

Il montaggio serrato nella scrittura di questo saggio mostra in rapida successione tavole ormai sedimentate nella memoria collettiva e testimonianze di autori, illustratori, editori, critici e celebri consumatori di balloons.