

Breve storia della brevità a fumetti

La brevità è una dote che il fumetto possiede, per così dire, geneticamente. All'epoca della sua primissima origine, poco più di un secolo fa, il problema dei cartoonist era quello di condensare in una sola pagina una vicenda, a scopo umoristico e moraleggiante. Quando, dal 1906, è nata anche la striscia comica quotidiana, il problema si è fatto più acuto, perché lo spazio a disposizione si era ulteriormente ridotto.

Di questa gavetta il fumetto dovrà fare circa trent'anni, per arrivare, intorno alla metà degli anni venti, alle prime storie continue e di maggiore respiro - ma ancora pubblicate in strisce quotidiane (o tavole settimanali) che impongono comunque che quello che appare in quel piccolo spazio abbia un qualche senso compiuto. E dieci anni ancora dovranno passare perché, con la nascita del *comic book*, ovvero dell'albo a fumetti, il fumetto possa dar vita a storie di un certo respiro fruibili nella loro interezza senza la scansione periodica...

Di brevità dunque il fumetto nasce, figlio com'è della vignetta satirica, il cui massimo pregio è quello di condensare in una figura, in un gesto, in una parola, un intero discorso; e figlio com'è, d'altro canto, della storiella illustrata per bambini, che richiede brevità e intensità per le caratteristiche di attenzione (intensa ma breve) del suo pubblico.

Lo studio necessario, per questa brevità, non è poco.

Dal punto di vista dell'immagine, il disegno deve essere tale da dare al lettore la massima informazione con il minimo uso di segni. Per questo il disegno del fumetto mira, sin dalla sua origine, all'essenzialità. Nel disegnare, proprio un secolo fa, i suoi Yellow Kid e Buster Brown, Richard Felton Outcault doveva inventarsi un segno che di artistico avesse ben poco. Le raffinate evoluzioni del segno di un Aubrey Beardsley, nelle famosissime illustrazioni della *Salomé* di Oscar Wilde, per esempio, richiedono una visione e una lettura *lenta*: la medesima figura richiede di essere percorsa più volte dall'occhio, per essere compresa appieno. La lentezza - e la conseguente lunghezza di fruizione - sono qui una dote, perché il lettore conosce già la storia, e le illustrazioni di Beardsley ne sono un commento, un'interpretazione.

Outcault e i suoi colleghi non possono permettersi di far spendere al lettore del tempo nel riflettere sul proprio segno grafico. Questo deve esser quindi neutro, il più standard e al tempo stesso il più efficace possibile: efficace perché il suo scopo non è quello di illustrare una storia già

nota, ma di dare al lettore gli elementi per comprendere una storia che sta accadendo davanti ai suoi occhi. Il disegno del fumetto è dunque integralmente al servizio del racconto.

Ma c'è una seconda caratteristica importante di questa brevità. Poiché il disegno del fumetto deve montare, costruire le azioni, e non semplicemente illustrarle, si richiede la massima efficacia e brevità anche nel rendere queste azioni. Lo studio del disegnatore riguarda dunque la scelta del momento cruciale, del momento da illustrare per dare al meglio l'idea dell'intera azione. Questa è forse l'arte più difficile da imparare e la competenza più specifica del disegnatore di fumetti: per dare l'idea di un movimento complesso, non tutte le posizioni che il corpo assume nel corso di questo movimento sono ugualmente efficaci; anzi, tipicamente, sono pochissime le posizioni immobili che davvero rendono al lettore l'idea del movimento. L'aggiunta dei cosiddetti "segni di movimento" (le linee che seguono il corpo che si sposta, per esempio) è un espediente che migliora la percezione del movimento, ma non la crea di per sé: un corpo umano che salta, disegnato in posizione sbagliata, anche se è seguito da linee di movimento appare come un manichino gettato.

Di questo stesso carattere, ma più sul versante narrativo, è la scelta dei momenti in cui suddividere l'azione complessiva. In una storia contenuta in una pagina, o peggio, in una striscia, questa scelta è decisiva: ogni vignetta deve essere un flash, evidente e carico di significato narrativo, su un momento cruciale della storia. La scelta sbagliata di questi momenti cruciali significa una caduta di efficacia narrativa: una storia che non funziona, che non è ben raccontata.

Le eccezioni a queste regole si fanno via via più frequenti nel corso della storia del fumetto, ma non sono mai eccezioni radicali. Quando, intorno alla metà del primo decennio del secolo, Windsor McCay e Lyonel Feininger iniziano a creare i loro capolavori a fumetti, vengono meno talvolta alla regola della semplicità visiva delle immagini, ma non alle altre. E comunque, la raffinatezza del loro segno grafico è del tutto funzionale alla resa nel più breve spazio possibile delle loro vicende oniriche o surreali. In altre parole: sono i testi che si sono fatti più complessi, ma la brevità, l'essenzialità con cui vengono raccontate le storie è la medesima; anzi, forse, rispetto a Outcault, persino maggiore.

Avvicinandoci ai nostri giorni, osserviamo che il fumetto è diventato un universo di generi e di stili difficilmente riconducibile, nella sua complessità, alle caratteristiche che si potevano individuare un po' in tutte le produzioni delle sue origini. E tuttavia ritroviamo la *brevità genetica* del fumetto in tutte le sue varie forme.

La striscia umoristica, ovvero il genere più vicino alle radici di questo linguaggio, ha accentuato le caratteristiche di brevità. Un esempio straordinario e di grande fama è quello dei *Peanuts* di Schulz, in cui disegno e racconto sono ridotti all'osso, e pochi segni sulla carta, di

semplicissima e rapidissima lettura, sono sufficienti a descrivere al meglio una situazione narrativa in tre, due o anche solo un quadro.

Il racconto di carattere avventuroso, o anche umoristico, da *Corto Maltese* a *Tintin* a *Asterix*, ha abbandonato la brevità del racconto, ma non la celerità, la concisione, in altre parole la rapidità della singola situazione che aveva caratterizzato il fumetto delle origini. Il fumetto, grazie alle caratteristiche particolari del suo tipo di immagine, permette di raccontare con molta maggiore rapidità della parola. Lo stesso racconto, con la medesima dovizie di particolari, richiede tempi di lettura molto differenti quando sia reso a fumetti anziché a parole. Questo vuol dire che il ritmo narrativo di un racconto a fumetti è mediamente assai più elevato di quello di un racconto letterario - non diversamente da quello che accade nel cinema, per ragioni in parte simili e in larga misura diverse. Si noti che la brevità non comporta necessariamente una maggiore capacità di coinvolgimento, e nemmeno un'intensità maggiore del ritmo narrativo: un bravo scrittore è capace di avvincere i suoi lettori anche con ritmi molto lenti, ed è capace di aumentare l'intensità ritmica facendo in realtà accadere molto poco. Ma normalmente, a parità di capacità narrative, un ritmo più intenso genera un coinvolgimento maggiore, e l'intensità del ritmo è data dalla frequenza degli eventi cruciali.

Vi sono anche casi di fumetti che seguono deliberatamente la strada opposta, la strada della lentezza. E' il caso delle storie di Sergio Toppi, di José Muñoz e Carlos Sampayo, o di quelle di Lorenzo Mattotti, che fanno di tutto per rallentare la visione e il racconto, affinché il lettore possa godere dei dettagli e sia costretto a riflettere mentre fruisce. Parafrasando Calvino, potremo dire che elencare i pregi della brevità non vuol dire disconoscere quelli della lunghezza. Nel caso del fumetto, breve, rapido per natura, questi rallentamenti cercati sono difficili e pericolosi. In mano ad autori poco capaci ingenerano noia, spaesamento, scarsa efficacia: l'impressione cioè di avere davanti agli occhi non una storia a fumetti, ma le *illustrazioni* di una storia, solo che la storia, quella verbale, non c'è, e siamo costretti a ricostruirla con degli strumenti visivi che non sembrano fatti per quello.

Quando gli autori sono capaci come Toppi, Muñoz o Mattotti, questa negazione della brevità non la esclude mai del tutto, e il fumetto resta a tutti gli effetti un fumetto. E le difficoltà, i giochi a rallentare, ad allungare, diventano - come le digressioni nelle mani di un bravo romanziere - strumenti espressivi potentissimi, e tanto più potenti, per contrasto, proprio perché la brevità è l'anima del fumetto, molto più di quanto non lo sia del racconto e della letteratura verbale in generale.