

*Daniele Barbieri*

## **Il frontespizio narrante**

Il fumetto americano ha due forme privilegiate di pubblicazione: la striscia pubblicata sui quotidiani e il comic book, un albo normalmente di 32 pagine, 17 x 26 cm, su carta povera e con copertina sottilissima, a pubblicazione mensile. Rare sono invece le riviste specializzate, come quelle europee.

Negli anni Ottanta il comic book, soprattutto per quello che riguarda il genere supereroi (che ne costituisce da sempre peraltro il filone di gran lunga principale) ha avuto una particolare evoluzione grafica, passando dalla assoluta rigidità strutturale dei periodi di scarsa fortuna economica a una maggiore duttilità, almeno quanto a spessore, tipo di copertinatura e qualità della carta. Le variazioni nella presentazione grafica sono naturalmente funzionali a variazioni nel modo di presentarsi al pubblico, legate alla conquista di un mercato adulto e più colto - una conquista che è stata effettuata soprattutto con un drastico salto di qualità nei contenuti dei fascicoli.

Pur con le innovazioni degli anni Ottanta, quello dell'impostazione grafica del comic book americano di supereroi continua a rimanere un sistema piuttosto semplice e chiuso; del quale le innovazioni hanno semmai messo allo scoperto una serie di meccanismi, meccanismi che continuano peraltro a funzionare perfettamente anche di fronte a un pubblico colto, che non ha problemi a riconoscerli.

Può essere interessante, all'interno di questo sistema, dare un'occhiata più da vicino al sottosistema dei frontespizi, ovvero di quelle pagine interne nelle quali compare il titolo dell'episodio e i nomi dei suoi creatori. Come vedremo, il sistema dei frontespizi contempla un numero limitato di possibili variazioni di carattere grafico, che permettono di stenderne un breve sintattica e di abbozzarne le linee di una semantica - trascurando comunque le assai più complesse modalità stilistiche delle immagini e dei testi che li riempiono.

Innanzitutto il frontespizio va contrapposto alla copertina: mentre quest'ultima va intesa generalmente come una confezione esterna all'oggetto di consumo (la storia a fumetti contenuta nel comic book), il frontespizio rappresenta invece un momento interno al testo. Per usare una metafora architettonica, di cui continueremo a fare uso anche nelle prossime pagine, possiamo pensare al frontespizio come all'ingresso di quel luogo edificato che è il testo nel suo complesso; una

componente particolare, certo, ma pur sempre una componente. La copertina, in questa metafora, avrebbe piuttosto la funzione del depliant pubblicitario che invita a comperare o visitare il luogo, nel quale del luogo sono brevemente illustrate le caratteristiche più attraenti.

È importante dunque considerare il modo differente in cui copertina e frontespizio caratterizzano ciò che li accompagna: l'una come oggetto di consumo, l'altro come testo. La copertina svolge la sua funzione simbolica principale nell'atto dell'acquisto; il frontespizio la svolge nella lettura. La copertina può "mentire" molto di più di quanto non lo possa il frontespizio: può mentire, per esempio, quanto alla qualità grafica del contenuto, e non è raro avere copertine affidate ad artisti noti, o comunque copertine di notevole impatto visivo a riscontro di contenuti del comic book graficamente piuttosto scarsi. Può mentire, o più spesso esagerare, sull'emotività o sull'importanza degli eventi contenuti - promettendo in ogni caso il più possibile, che il testo lo mantenga poi o meno.

Il compito del frontespizio è invece piuttosto quello di fornire un indirizzo di lettura, un'impronta del registro stilistico o narrativo del testo. Mentre la copertina è decisa solitamente dall'editor, cioè dal rappresentante dell'istanza della casa editrice, il frontespizio viene creato dagli autori come ogni altra parte del testo. Come l'ingresso di un luogo edificato, esso fornisce la prima (e fondamentale) idea di quello che seguirà - un'idea che potrà certamente venire modificata dal seguito del testo, ma che rappresenterà in ogni caso il punto di partenza del percorso interpretativo del lettore.

Nel comic book tradizionale il frontespizio corrisponde di solito alla prima pagina di testo, composta da una sola grande immagine di cui fanno parte anche i caratteri del titolo, nonché quelli, molto più piccoli, dei nomi degli autori; oppure anche da più di una vignetta, ma, in ogni caso, con un'immagine dominante su tutte le altre. L'immagine (unica o principale) può essere o interna alla narrazione, costituendone il punto di partenza, oppure esterna, con funzione di anticipazione rispetto a un momento saliente della vicenda che sarà raccontata nelle pagine seguenti. Già in questa abbozzata tipologia si può intravedere il sistema delle varianti che descriveremo tra breve più estesamente. Costruiremo il piccolo sistema come una serie di opposizioni binarie: in alcune di queste opposizioni i due poli (come nei casi appena elencati) si troveranno in situazione all'incirca simmetrica (entrambi marcati, o entrambi neutri) poiché si tratta di soluzioni opposte ma ugualmente possibili; in altre, che diremo asimmetriche, a un polo neutro (quello di uso normale, e per questo non significativo di per sé) corrisponderà un polo marcato (di uso infrequente, e quindi significativo).

L'opposizione più generale che si incontra nel sistema è quella, fortemente asimmetrica, tra presenza e assenza del frontespizio. Nella metafora architettonica, l'assenza del frontespizio corrisponderebbe al trovarsi nel luogo edificato senza aver oltrepassato nessun ingresso. È un caso molto raro, perché il frontespizio, in una forma o in un'altra, è presente pressoché sempre. Nei casi in cui mi è apparso effettivamente assente in qualsiasi forma, la confezione stessa piuttosto elaborata del volume (nonché il costo elevato) rendeva comunque la copertina credibile come presentazione del contenuto; in un certo senso dunque, il frontespizio era diventato la stessa copertina. In ogni caso, si trattava solo di volumi a uscita unica, nei quali il titolo del volume coincideva con quello dell'unico episodio.

Meno asimmetrica, perché relativamente frequente in certi contesti, è la quasi-assenza del frontespizio: titolo e autori vengono presentati in seconda di copertina, con un'impostazione grafica del tutto a stampa, molto regolare, talvolta anche insieme a qualche testo (verbale, anch'esso a stampa) che costituisce già parte integrale del racconto che segue. Si tratta di un ingresso architettonico che, pur esistendo fisicamente, è nettamente separato e stilisticamente differente dal luogo edificato che gli sta dietro; ha inoltre una forma standard, che lo rende molto poco appariscente: un ingresso di cui non si può fare a meno, ma che ha la minore importanza possibile.

Una seconda opposizione è anch'essa asimmetrica, ma la crescente diffusione della forma marcata sta riducendo parecchio l'asimmetria. Si tratta dell'opposizione tra dominanza di immagine (polo neutro) e dominanza di testo stampato (polo marcato). Esistono infatti frontespizi da cui l'immagine è completamente o quasi completamente assente, dove titolo e riferimenti compaiono in caratteri a stampa, all'interno di una veste grafica che può andare dall'ascetico elenco, centrato o a bandiera, ai più barocchi abbellimenti non figurativi. Nella nostra metafora architettonica, si tratta di un ingresso che, come nel caso precedente, è separato e stilisticamente differente dal luogo edificato che gli sta dietro, ma a differenza che in quel caso, è dotato di un proprio carattere di ingresso: possiede uno stile che non è il medesimo del luogo edificato (uno stile che può caratterizzare solo degli ingressi), ma condivide con quello qualche aspetto. Un'impostazione grafica che ricorda l'immaginario figurativo preraffaellita, per esempio, può ben servire da frontespizio a una storia del Batman che porta il titolo *Gothic*; oppure in certi casi si fa riferimento alla grafica delle titolazioni cinematografiche, o a quella dei frontespizi dei romanzi. I frontespizi a solo testo sono normalmente a pagina unica, ma può capitare che campeggino su due pagine (la seconda di copertina e la prima dell'interno).

La prima opposizione che si incontra all'interno dell'insieme dei frontespizi a dominanza di immagine è oggi leggermente asimmetrica nel senso opposto a quello in cui lo era agli inizi della storia del comic book. L'opposizione è tra frontespizio a immagine unica e frontespizio composto di varie vignette: il secondo polo è quello (leggermente) marcato oggi e neutro ieri. Ma la comparazione è difficile, perché spesso sono cambiati anche altri aspetti, che modificano la rilevanza dell'opposizione. Per esempio, se una storia ha a disposizione poche pagine (come accadeva quando in un solo comic book erano presenti diverse storie) essa non potrà permettersi di sprecarne una intera per il titolo, e la presenza di diverse vignette non costituirà più una scelta stilistica, ma il risultato di una necessità organizzativa.

Il frontespizio a diverse vignette può a sua volta mostrare la prevalenza di una delle immagini sulle altre (polo oggi neutro) oppure un'importanza sostanzialmente identica delle diverse immagini (polo marcato). Nel primo caso, la metafora architettonica ci suggerisce un ingresso che non è una semplice soglia, ma un intero percorso, che mostra molti aspetti del luogo edificato che seguirà, facendone parte a tutti gli effetti, anche se se ne differenzia per la funzione di ingresso. Anche nel secondo caso le cose vanno spesso al medesimo modo; talvolta, invece, l'impressione è che il frontespizio sia piuttosto stato ridotto al frammento di pagina in cui è graficamente contenuto: si può trattare, come nei primi comic book, di un modo per non sottolinearne l'importanza, ma si può trattare anche, al giorno d'oggi - in quanto manifestazione di un polo marcato - dell'uso dell'inconsueta ristrettezza dello spazio per attirare l'attenzione sul titolo stesso, o sul modo, grafico-narrativo, in cui vi si arriva. Pur essendo meno drastiche, le cose vanno come quando il frontespizio viene posposto di alcune pagine, nelle quali prima di arrivare al titolo si attraversano già degli eventi. A prescindere da questo, l'ingresso viene qui messo in evidenza dalla sua dimensione ridotta; come se ci si dovesse chinare per poter entrare.

L'opposizione prima pagina / pagina diversa dalla prima è oggi pressoché simmetrica, ma in passato il secondo polo era fortemente marcato. Il frontespizio che compare in seconda, terza o qualsiasi altra pagina, corrisponde a un ingresso preceduto da un atrio, più o meno lungo, nel quale le caratteristiche dell'architettura del successivo spazio interno sono già ben esibite, spesso addirittura ostentate. Vi sono casi estremi, e non così rari, in cui il frontespizio si trova addirittura in ultima pagina: come percorrere un lungo atrio, e scoprire solo alla fine che quello era l'intero spazio edificato, e l'ingresso è in realtà l'uscita. Si gioca in questo caso sul prolungamento dell'attesa del lettore-visitatore, comunicando implicitamente che l'azione che si sta raccontando è così compatta che non la si può interrompere nemmeno per un attimo per presentarne gli estremi ufficiali: solo alla

sua conclusione sarà possibile rilassarsi. Molto frequente è il frontespizio nelle pagine dalla seconda alla sesta, un frontespizio “preparato” nel lettore dalla lettura di alcune pagine non presentate - ma è ovvio che il fatto di trovarsi in quella determinata collana è di per sé una presentazione. Di solito, in questi casi, l’evento descritto nell’immagine (o nelle immagini) del frontespizio è un evento importante; è l’evento che apre effettivamente la storia, del quale le pagine precedenti hanno costituito semplicemente la preparazione. Il frontespizio viene perciò a coincidere con un momento narrativamente forte, aggiungendo questa forza a quella naturale che possiede in quanto ingresso: la sua posposizione è un espediente retorico che ne aumenta l’incisività attraverso la spettacolarizzazione.

Ultima tra le opposizioni a carattere prevalentemente grafico è quella tra pagina singola (polo neutro) e pagina doppia (polo marcato) per il frontespizio. Si tratta di un’asimmetria relativamente debole, perché anche il frontespizio a pagina doppia è molto presente nel comic book degli ultimi anni. Si tratta di una scelta di spettacolarità avvolgente, a grandi immagini, solitamente mitigata in qualche modo dal fatto che, all’interno dei frontespizi a pagina doppia, l’opposizione tra immagine singola e diverse vignette vede il primo polo come assai marcato, e dunque il secondo come quello di maggiore frequenza. Le doppie pagine di frontespizio a immagine unica sono infatti rare, rappresentando una scelta di enorme impatto visivo - di solito vi è invece una vignetta principale, la cui considerevole dimensione è sufficiente a caratterizzare l’ingresso del luogo edificato come imponente. La doppia pagina, inoltre, non è praticamente mai all’inizio di una storia, e all’accentuazione grafica si aggiunge di solito l’accentuazione narrativa che abbiamo visto nelle pagine diverse dalla prima.

Oltre a queste opposizioni di carattere grafico, se ne trovano altre di carattere prevalentemente narrativo. La principale tra queste è asimmetrica oggi nel senso opposto a quello in cui lo era in passato: nel comic book di supereroi tradizionale il polo neutro era infatti rappresentato da un’immagine di frontespizio che presentava una situazione esterna alla vicenda, in quanto anticipazione dell’evento cruciale, mentre il polo marcato era l’immagine di frontespizio interna alla vicenda, che ne rappresentava il momento, o uno dei momenti, di partenza. Con il tempo l’opposizione divenne poi simmetrica, poiché entrambe le forme venivano utilizzate con analoga frequenza - eventualmente fungendo da indice di stili narrativi differenti. Oggi infine, è l’immagine interna alla vicenda che costituisce il polo neutro, perché la maggior parte dei frontespizi che contengono immagini sono di questo tipo. Come abbiamo già visto, inoltre, l’opposizione non

riguarda i frontespizi che si trovano in pagine successive alla prima, le cui immagini sono sempre interne alla vicenda.

Immagini di frontespizio esterne alla vicenda sono, per esempio, quelle, tipiche degli anni Cinquanta e Sessanta, in cui viene presentato il momento saliente della storia che si sta per raccontare, in modo da ingenerare curiosità e interesse nel lettore. Questa funzione è stata in generale, col tempo, assorbita da quelle della copertina, lasciando alle immagini del frontespizio funzioni più direttamente testuali. Vi sono anche serie in cui l'immagine di frontespizio esterna alla vicenda continua a restare piuttosto frequente: la differenza di funzione rispetto alla copertina è comunque evidente anche in questi casi.

Un'ultima opposizione da prendere in esame, di carattere narrativo-visivo, è quella, fortemente asimmetrica, tra un'immagine di frontespizio spettacolarizzata (polo neutro) e una pulita, piana, tendente a una certa regolarità (polo marcato). Anche questa opposizione riguarda solamente le prime pagine, poiché i frontespizi in pagine successive sono sempre spettacolarizzati. Più che una metafora architettonica, può essere qui di aiuto una metafora musicale: i comic book che iniziano con un frontespizio iniziano di solito con un *forte*, o un *fortissimo*; se si intende incominciare con minore intensità si preferisce di solito posporre il frontespizio, facendolo precedere da qualche pagina introduttiva; e anche iniziare con un frontespizio poco spettacolarizzato corrisponde musicalmente all'iniziare con un *piano* o *pianissimo*. Ma mentre dove il frontespizio è semplicemente posposto, l'inizio in sordina è solo un preludio al momento forte del frontespizio, la sua posizione a inizio storia corrisponde a una richiesta al lettore di attesa e pazienza indeterminate (se non addirittura di rinuncia) per le maggiori intensità.

Trattandosi di una scelta fortemente marcata, tuttavia, quello che si perde in spettacolarità a un primo livello viene recuperato in efficacia retorica a un secondo livello. Se passiamo da questa sintattica (assai spuria peraltro) dei frontespizi a un abbozzo di semantica, possiamo cercare di intravedere come le varie scelte marcate connotino le storie a cui fungono da ingresso. La scelta fortemente marcata dell'immagine di frontespizio non spettacolarizzata fa per esempio riferimento a un universo narrativo (o artistico in generale) in cui, a differenza che nei comic book, la spettacolarità non è un effetto da raggiungere a tutti i costi - un universo narrativo più colto, dunque, il cui pubblico è in grado di apprezzare anche sfumature sottili.

Questa ultima non è comunque la sola scelta antispettacolare, tra quelle che abbiamo visto; spesso anche l'assenza totale o parziale di frontespizio lo è, e più ancora lo è la scelta del frontespizio a prevalenza verbale. In quest'ultimo caso il riferimento al frontespizio del romanzo o

della letteratura verbale in genere (o, anche, alla locandina teatrale) è piuttosto evidente. Nel caso precedente, invece, mi pare che vi sia piuttosto un'ostentazione generica di non rispetto della regola, e quindi un suggerimento di non appartenenza al genere cui la regola appartiene. Per implicazione, essendo il genere "fumetto di supereroi" al grado più basso della pubblica considerazione, l'assenza di frontespizio connota il testo che segue come qualcosa di comunque più "alto".

Si tratta, in tutti i casi, di una funzione retorica: il testo, di cui il frontespizio fa comunque parte, viene presentato come appartenente a un genere e a un linguaggio, ma richiamandosi ad altri generi e altri linguaggi. In tal modo, il frontespizio pone un'ipoteca sul testo, crea un'ipotesi di lettura. Dopo il successo dei comic book per un pubblico colto, è accaduto spesso che testi assai più esili di quelli che l'hanno determinato siano stati spacciati per ciò che non erano attraverso le implicazioni del frontespizio: a questo è, per esempio, dovuta la diffusione dei frontespizi a dominanza verbale. Trenta o più anni fa, il successo dei telefilm, specialmente polizieschi, in cui i titoli di testa venivano dopo alcune delle scene, portò all'affermazione della forma con il frontespizio posposto: poiché il massimo della spettacolarità si trovava nel cinema, il comic book doveva presentarsi fin dall'inizio come il più possibile cinematografico. Poi, da innovazione, quella è divenuta norma.

Difficile è generalizzare di più: se è ancora possibile stilare qualcosa che assomigli a una sintattica di una certa forma, nessuna semantica potrà andare al di là di poche indicazioni di massima. Certe forme possono infatti essere marcate in certi contesti, mentre sono neutre in altri, avendo dunque significato nei primi e non (o quasi) nei secondi - e il gioco dei contesti è talmente complesso che il "significato", così come lo intendiamo quando consultiamo i vocabolari, è destinato a scivolare continuamente. Unica possibilità è il lavoro sui casi singoli, uno per uno - a partire da una dettagliata conoscenza dei loro precedenti, e del loro attuale contesto.