

Daniele Barbieri

Racconti senza narrazione

Non diversamente da quello che succede nel cinema e nel teatro, nei testi a fumetti troviamo molto spesso racconti senza trovare narrazioni. Ma mentre in quei linguaggi la temporalità intrinseca al loro piano dell'espressione supplisce in qualche modo alla conseguente assenza del *débrayage* temporale, nel fumetto gli strumenti enunciazionali sviluppati per dare vita a una dimensione temporale di rilievo sono stati costretti a una crescita del tutto specifica, e di notevole interesse teorico.

Che cosa è un racconto senza narrazione? E', semplicemente, un racconto non raccontato, cioè un racconto dove, per dirla con Genette, manca una *voce*, quella del narratore. Il cinema ci ha talmente abituato a racconti di questo tipo che non ci poniamo nemmeno più il problema di come essi siano possibili. Ma resta il fatto che, a una più stretta analisi, l'idea del racconto senza narrazione continua a conservare elementi di anomalia.

Se infatti si considera l'istanza enunciazionale del narratore come ciò che dà coerenza al racconto, ovvero come la garanzia che il racconto sia veramente tale, allora è davvero un problema come un racconto possa essere un racconto senza essere raccontato. Si noti che il problema non si pone al livello dell'enunciazione principale, quella del *discorso*, o del *testo*, che *contiene* il racconto: la presenza di un soggetto dell'enunciazione è iscritta nei testi fumettistici (o filmici o teatrali) non meno che in quelli letterari, e le modalità di manifestazione non sono diverse in linea di principio, ma solo per quanto concerne le specificità dei diversi linguaggi. Il problema dell'assenza riguarda esclusivamente l'enunciazione narrativa, ovvero il "chi dice io" del raccontare.

Poiché il racconto è una forma primariamente verbale - o forse soltanto perché è stato studiato principalmente come forma verbale - sembrano esserne costitutivi una serie di *débrayage* (temporali, spaziali, attanziali) che sono intimamente legati alla distanza tra l'atto affabulatorio del narrare e gli eventi narrati. L'inevitabilità di questi *débrayage* è una conseguenza del fatto che ove vi sia parola c'è qualcuno che la pronuncia, e di conseguenza ove vi sia racconto verbale c'è qualcuno che lo sta narrando; questo qualcuno non può trovarsi nel qui, ora e "io" dei fatti raccontati, perché raccontare è comunque mettere in prospettiva una serie di eventi (se no, si tratterà magari di teatro, o di radiodramma).

Dove gli eventi vengono trasmessi per immagini, questa implicazione di un narratore non si presenta più. A differenza della parola, l'immagine non richiede che qualcuno la "pronunci": il mondo è pieno, anzi è *fatto di* immagini in libertà. Un'immagine di per sé non implica nessun soggetto che la stia producendo o enunciando. Continuamente, davanti ai

nostri occhi, si svolgono eventi che non sono enunciati da nessuno, e possono, nonostante questo, essere letti come “storie”, e quindi, in seguito, raccontati. Certo, un'immagine prodotta implica l'istanza enunciativa della sua produzione, ma si tratta dell'enunciazione primaria, quella del discorso, del testo, quella che qualsiasi oggetto prodotto con fini comunicativi possiede.

In sintesi, mentre una narrazione verbale può giocare sull'opposizione tra enunciatore primario e narratore, costruendo un narratore extradiegetico evidentemente separato dall'enunciatore, una narrazione per immagini (ferme o in movimento che siano) non lo può fare. Quello che potrà fare sarà di mettere in moto, occasionalmente, dei narratori intradiegetici - oppure di appropriarsi della parola e di fare uso di tutte le sue possibilità. In altre parole, un fumetto senza parole, un film muto, un pezzo di mimo, potranno mostrarci tutto quello che vogliono, ma non potranno mettere in scena un narratore diverso dall'enunciatore, a meno che questo narratore non sia interno alla storia stessa, e quindi già espresso dal racconto. L'espressione che usa Bettetini in *La conversazione audiovisiva* per questo genere di espressioni, il cinema in particolare, è “mostra presentificante”, ovvero un mettere in mostra che rende presente l'evento: in altre parole, l'enunciazione primaria non racconta l'evento, ma ce lo rende presente davanti agli occhi.

Come abbiamo già accennato dunque, se manca la narrazione, mancheranno anche una serie di sue caratteristiche specifiche. Il *débrayage* temporale, per esempio, non ha modo di essere, in linea di principio - anche se, naturalmente, si presenta per le narrazioni interne alla storia, oppure se, con l'aiuto della parola, viene introdotto il narratore principale. Questa assenza è legata in maniera molto stretta (e molto ovvia) all'assenza del sistema dei tempi verbali, il quale è primariamente responsabile della possibilità di distanziamento temporale. Per quanto valide siano le osservazioni di Weinrich in *Tempus* sull'uso del passato remoto come marcatore dell'istanza del racconto (in quanto contrapposta a quella del commento, che si basa invece sul presente), non ha certamente torto Ricoeur quando, in *Tempo e racconto*, fa notare che il passato remoto marca comunque una distanza temporale tra l'ora del raccontare e l'ora dei fatti narrati. Comunque stiano le cose, è attraverso i tempi verbali che il narratore marca la propria autonomia dal narrato, ponendosi in un altrove temporale che potrà essere, a seconda dell'occasione, ora più prossimo ora più remoto. Se i tempi verbali non ci sono, i modi per costruire delle distanziazioni temporali che rompano la continuità del normale incedere dei fatti raccontati saranno solo intradiegetici (come i flash back memoriali) o intradiegeticamente costruiti (quegli stessi flash back memoriali, ma costruiti come una sorta di discorso indiretto libero che ne cela in parte la natura soggettiva).

I tempi verbali sono tuttavia preziosi per rendere la modulazione dello scorrere temporale anche in assenza di anacronie, ovvero anche quando non vi sono *flash back* o *flash forward* a sconvolgere l'ordine naturale dei fatti raccontati. Con l'aiuto degli avverbi e delle espressioni avverbiali, essi permettono di costruire lo scorrere degli eventi, ora accentuando ora minimizzando o del tutto neutralizzando i salti temporali (quando i protagonisti dormono o fanno altre cose), ora dilatando la durata delle scene, ora imponendo delle frenate o accelerazioni improvvise al flusso della storia.

Il racconto a fumetti, come quello del cinema o del teatro, può fare a meno di queste possibilità, anche se nulla vieta che le immagini siano accompagnate da una narrazione verbale molto simile a quella del racconto letterario, e un certo numero di fumetti sfrutta appieno questa opportunità. Il racconto puramente per immagini, a ben guardare, non è esattamente un racconto: vi sono immagini che rappresentano eventi, poste in sequenza. Forse sarebbe più opportuno definirle “sequenze pre-narrativizzate”, ovvero sequenze di immagini disposte in maniera tale da generare la comprensione degli eventi così come essa sarebbe se quegli eventi fossero raccontati.

Nella vita quotidiana vediamo continuamente sequenze di immagini; anzi, non vediamo altro che sequenze di immagini. Ben poche di queste si prestano spontaneamente a una comprensione narrativa: per costruire come storie gli eventi che percepiamo dobbiamo operare un'enorme selezione, e accostare solo le immagini pertinenti, trascurando - per lo meno per il proposito specifico che stiamo seguendo - tutte le altre. Eppure continuamente ci costruiamo storie del mondo che ci circonda, e quindi continuamente compiamo questa operazione di selezione e accostamento. Il fumetto e il cinema, ciascuno a modo suo, ce la presentano già fatta: e sarà dunque naturale che queste sequenze “pronte all'uso” siano percepite direttamente come racconti.

Poiché siamo naturalmente (o culturalmente) disposti a vedere racconti in sequenze di immagini, in teoria qualsiasi sequenza potrà essere letta come un racconto, ma è ovvio che vi saranno sequenze più efficaci e altre che lo sono meno, sequenze cioè in cui riconosciamo con più facilità o con più interesse un racconto di qualche rilievo per noi. E qui entrano in gioco le caratteristiche specifiche dei vari linguaggi, e fumetto e cinema, che avevamo tenuto per mano sino a questo punto, prendono strade diverse, anche se talora intersecate.

Il cinema ha un vantaggio sul fumetto, quello di poter rendere lo scorrere temporale con lo stesso scorrere temporale. Al di là di questo, ha naturalmente sviluppato una quantità di strumenti per modulare l'effetto di questo flusso, in modo che i rapporti tra il flusso temporale del piano dell'espressione e quello del contenuto siano complessi e proficui. Il fumetto ha un problema in più in partenza, trovandosi costretto a ricostruire integralmente la temporalità del raccontato.

In questo, persino il racconto verbale sembra avvantaggiato rispetto al fumetto. La parola scritta fa infatti comunque riferimento alla temporalità dell'oralità, per quanto accelerata o rallentata. In altre parole, un racconto verbale procede naturalmente e più o meno omogeneamente nel suo flusso espressivo. E' questo che permette a Genette, nel suo "Discorso del racconto" in *Figure III*, di assumere porzioni di testo scritto uguali come unità di misura per valutare la *velocità* del racconto. Ogni lettore avrà infatti la propria velocità di lettura, ma possiamo assumere senza troppi problemi che un testo di complessità costante sarà letto dal medesimo lettore grosso modo a velocità costante.

Questa costanza nel flusso dell'espressione è assoluta nel cinema, garantita dal procedere della pellicola nel proiettore, ed è tendenzialmente nulla nel fumetto. Non solo ogni racconto a fumetti avrà una propria tendenziale velocità di lettura, ma la modulazione di questa stessa velocità è parte degli strumenti espressivi del linguaggio, e componente fondamentale della resa degli eventi raccontati. La dimensione e la complessità delle vignette, in assoluto e relativamente a quelle che precedono e seguono, la quantità e la complessità del testo verbale e del rapporto che esso ha con le immagini, sono tutti elementi che influiscono sulla velocità di lettura, rallentando o accelerando il lettore nel suo percorso lungo il testo.

Il tempo di fruizione, dunque, lungi dall'essere costante come nella gran parte degli altri linguaggi, si contrae ed espande come una fisarmonica, ora ponendo accenti retorici particolari ora implicando particolari durate degli eventi mostrati. Per quanto diverse siano le modalità e gli effetti, la modulazione del tempo di lettura finisce per avere un effetto sulla resa degli eventi raccontati paragonabile a quello dei tempi verbali nel racconto letterario: si tratta cioè di uno strumento di natura temporale cui vengono delegate una quantità di effetti retorici che non sono solamente temporali, ma anche di messa in rilievo e messa in prospettiva.

Sarebbe interessante poi vedere come lo stesso sistema dei tempi verbali trasforma il proprio ruolo e la propria efficacia quando viene utilizzato all'interno del sistema della modulazione del flusso di lettura, ovvero di che cosa ne è della parola quando viene utilizzata come componente narrativa del fumetto. Ma questo aprirebbe un nuovo e faticoso capitolo, per cui ci fermeremo per ora a questi insoddisfacenti ma - almeno nelle nostre intenzioni - stimolanti accenni.