

Daniele Barbieri

Rumori grafici

È un fatto risaputo che, nei fumetti, rumori forti e grida sono spesso rappresentati direttamente sull'immagine, senza contorni che li separino che non siano i loro stessi. Niente *balloon*, e niente spazi privilegiati: un po' come oggetti (in questo caso sonori) con lo stesso diritto di comparire nell'immagine degli oggetti propriamente detti.

Il nostro discorso non vuole essere tuttavia dedicato ai *rumori* (espressione con cui d'ora in poi ci riferiremo tanto a forti rumori quanto a grida, o a qualsiasi altro possa apparire con funzione analoga) nel fumetto in generale, bensì piuttosto a una particolare tendenza a fare dei rumori un uso fortemente *grafico*, dichiaratamente *costruttivo* per la struttura della vignetta o dell'intera pagina. Mentre infatti i rumori esistono praticamente dall'inizio della storia del fumetto, se non addirittura dalla sua preistoria, l'uso fortemente grafico di cui intendiamo parlare è piuttosto recente, non potendo essere fatto risalire a prima della metà degli anni Sessanta. Ancora più recente, tuttavia (metà degli anni Ottanta) è la sua assunzione addirittura a canone per un certo tipo di fumetto americano - ed è questa in particolare l'occasione per cui ce ne occupiamo.

Nella maggior parte dei casi, nel fumetto i rumori non hanno un peso grafico particolarmente rilevante. Naturalmente, all'interno di qualsiasi produzione di buona qualità, in cui sia presente una certa attenzione alla coerenza stilistica, i rumori si inseriscono senza strappi nel tessuto grafico generale. Quando il disegno tuttavia ha un'impostazione esplicitamente "realistica", il rumore assume in generale un aspetto grafico piuttosto dimesso - è abbastanza evidente che in quel contesto visivo il rumore è un po' un *estraneo*. Fanno eccezione quei casi (soprattutto americani degli anni Sessanta-Settanta) in cui lo stesso rumore assume corpo e tridimensionalità, entrando davvero come *oggetto* nello spazio rappresentato: qui la situazione, pur restando simile alla precedente, si è per alcuni versi ribaltata. Per non togliere realistica all'immagine a causa di un'eccessiva attribuzione di rilevanza ad una sua componente non "realistica", cioè il rumore, si materializza invece quest'ultimo, rendendolo a sua volta un oggetto reale.

D'altra parte, molti fumetti che portano grande attenzione all'elaborazione grafica delle immagini fanno un uso estremamente ridotto di rumori, o non ne fanno affatto uso. Si tratta infatti generalmente di prodotti diretti ad un pubblico colto, fumetti poco o per niente interessati a spettacolarizzare narrativamente il proprio impatto sul lettore. I rumori, è ovvio, sono presenti soprattutto in storie principalmente di azione, mentre i racconti "di situazione", a sfondo più

psicologico, ne fanno un uso molto scarso. Che dunque i fumetti colti raccontino più storie “di situazione” che non “di azione” e che, di conseguenza, compaiano in essi pochi rumori non è, naturalmente, una regola, tantomeno prescrittiva; si tratta semplicemente di una constatazione - con le eccezioni (non così rare) che vedremo.

I fumetti (o le parti di fumetto) in cui compaiono rumori con funzione fortemente grafica possono essere dunque in generale caratterizzati attraverso le osservazioni che seguono:

1) Si tratta, come già accennato, di fumetti nei quali l’attenzione alla costruzione grafica della singola vignetta e della pagina in generale (nonché spesso anche dei rapporti tra le varie pagine) è determinante. Per quanto riguarda il cosiddetto “realismo”, è ovvio che qualsiasi disegnatore ha un proprio personale modo di rappresentare la realtà, che si manifesta sottolineandone aspetti e trascurandone altri: a partire da questa considerazione nessuno stile è più o meno “realistico” di nessun altro. Esistono tuttavia canoni culturali impliciti per cui certe rappresentazioni si allontanano più delle altre da un insieme standard di modi di rappresentare riconosciuti come “normali” - in maniera tale che le figure che vi compaiono ci appaiono in qualche modo *deformate*; mentre nelle rappresentazioni che rimangono all’interno di questo insieme standard di modi, le figure appaiono comunque “realistiche”, benché magari variamente *interpretate*. I fumetti di cui parliamo in questo articolo *deformano* dunque spesso le proprie figure, o immagini complessive, sostanzialmente a favore di una coerenza grafica generale (e non, per esempio, a scopo umoristico, caricaturale, espressionistico, ecc.).

2) Si tratta di fumetti (o, al loro interno, di scene) d’azione, talvolta con un forte accento sulla spettacolarizzazione di questa azione. I rumori hanno funzione fortemente grafica nella misura in cui la loro presenza ha un peso determinante anche da un punto di vista narrativo: nel fumetto, naturalmente, nulla è gratuito; sottolineare i rumori significa sottolineare gli aspetti di frastuono, di fracasso, di grido.

3) Si tratta di fumetti, in generale, in cui l’integrazione grafica corrisponde a un’integrazione percettiva. Le immagini di questi fumetti non rappresentano semplicemente delle *scene visive*, ovvero non rappresentano nella maniera in cui *semplicemente le vedremmo* - eventualmente con la giustapposizione di rumori e parole - le scene che vi vengono raccontate. Le immagini di questi fumetti rappresentano le proprie scene come totalità percettive in cui vengono integrati diversi sensi: vista e udito prima di tutti, e più mediamente spesso anche olfatto e tatto. L’unità grafica di rumore e figure rimanda all’unità percettiva di chi è presente alla situazione reale, e la vive non solo con gli occhi, ma con tutti i sensi. Naturalmente, il referente più prossimo di queste rappresentazioni è l’integrazione cinematografica di immagine e suono; ma a chi non è mai parso, assistendo a scene

cinematografiche particolarmente coinvolgenti, quasi di sentire gli odori, o di provare freddo o caldo, o di sentire la sensazione tattile di qualcosa, al pari dei personaggi sullo schermo?

Lasciando perdere le più discutibili connessioni con olfatto e tatto, salta fuori comunque che il tipo di rappresentazione che troviamo in questi fumetti intende produrre nel suo lettore un coinvolgimento assai più radicale di quello dei fumetti cosiddetti “realistici”, il cui realismo si limita all’aspetto visivo. Potremmo chiamarlo, se vogliamo, “realismo sinestetico”. Lo scopo è in molti casi quello di spettacolarizzare al massimo grado possibile l’azione, portando, per quanto ci si possa riuscire, il lettore al suo interno.

In altre parole, l’unitarietà grafica diventerebbe quindi, in questi fumetti, il corrispondente espressivo dell’unitarietà percettiva. L’immagine bidimensionale sulla carta non rinvierebbe semplicemente ad un’immagine tridimensionale nello spazio, ma a un’intera situazione vissuta o vivibile, assai più complessa o composita della semplice componente visiva. Non credo che si tratti di una caratteristica precipua delle immagini di questi fumetti - credo piuttosto che una larghissima parte delle immagini che ci circondano quotidianamente abbiano, in varia misura, un comportamento simile. Nel caso che abbiamo preso in esame la cosa è certo più evidente che in molti altri.

Non escludo che possano esistere, nella storia del fumetto, casi precedenti a quelli che indicherò. Forse in *The Spirit* di Will Eisner, disegnato a partire dai primi anni Quaranta, si può trovare qualche precursore dei rumori con funzione fortemente grafica, o di integrazione sinestetica. Il gioco grafico di Eisner era tuttavia più metatestuale che sinestetico; le lettere, cioè, che entrano con forte impatto grafico nelle sue immagini sono titoli o testi narrativi, non rumori - mentre raramente i rumori hanno un impatto grafico particolarmente rilevante. Mi pare piuttosto che i primi esemplari veri e propri di rumori grafici si trovino nel fumetto francese degli anni Sessanta.

Jodelle e Pravda, disegnati da Guy Peellaert nel 1966 e nel 1968, sono veri piccoli condensati della cultura visiva di quegli anni - tra figli dei fiori e psichedelia. Le protagoniste di entrambe le storie sono personaggi simbolici, alle prese con sfrenate avventure altrettanto simboliche. Il disegno di Peellaert è sostanzialmente piatto, secondo una moda piuttosto diffusa in quel periodo (un altro capitolo di precursori potrebbe infatti riguardare l’underground americano e inglese, dove si possono trovare molti esempi interessanti di questo modo di fare immagine - ma porterebbe via troppo spazio). È questa piattezza, comunque, che permette ai frequenti rumori di integrarsi graficamente con le altre parti dell’immagine; ed è questa piattezza che produce quell’“antirealismo” cui facevo riferimento più sopra. Al di là di questo, la concezione di Peellaert è

ancora molto *per singole immagini*, senza un progetto grafico complessivo e coerente per le pagine intere.

Un progetto che è invece evidente in *Saga de Xam*, disegnata da Nicolas Devil nel 1967. Fumetto più colto, più legato alle avanguardie artistiche francesi, spesso di difficile (se non quasi impossibile) lettura, spesso costruito secondo una logica più grafico-visiva che narrativa - un fumetto da vedere ancora prima che da leggere. Ma forse proprio per questo ancora non davvero un esempio di integrazione sinestetica riuscita. Lo spettacolo è ancora troppo basato soltanto sull'immagine, e l'immagine è ancora troppo dominante sull'effetto generale perché si produca davvero quel "realismo sinestetico" di cui si diceva sopra.

Più o meno nello stesso periodo, in Italia, Dino Battaglia stava invece già andando molto più in là. Non che i rumori siano frequentissimi nella sua produzione (continuata poi ancora sino al 1984), ma è ben evidente nella sua opera l'alto livello di integrazione grafica che essi raggiungono quando sono presenti. Battaglia non ha bisogno della piattezza delle superfici per creare un'unità grafica delle pagine; nel suo caso si tratta piuttosto di un attento uso del bianco, ambiguo spesso tra fondo immagine e fondo pagina. Il "realismo sinestetico" che viene dal suo uso dei rumori è tuttavia il meno vistoso e roboante che si possa immaginare - del tutto differente da quello, che vedremo più sotto, degli autori americani. La drammaticità (grafica e acustica) dei rumori si staglia contro un primo piano degli eventi che è tutt'altro che concitato - anzi, piuttosto immobile, tranquillo; eventualmente, al massimo, turbato, mai sconvolto; talvolta addirittura indifferente. Quando Battaglia (e non solo in questo caso) alza un registro, ne abbassa sempre un altro; così che non ci sono mai dei *fortissimo*, ma una continua, crepuscolare modulazione di tinte emotive.

Non molto diverso è il discorso che si potrebbe fare per il coetaneo Sergio Toppi, che entra però nel mondo del fumetto "per adulti" qualche anno dopo Battaglia. Ancora più che per Battaglia, tutto quello che compare sulla pagina di Toppi è, con lo stesso ordine di importanza, prima di tutto una componente grafica: i rumori insieme con tutto il resto. A questo graficismo piuttosto totalizzante si deve forse, un poco come in Devil, un allontanamento dal "realismo sinestetico" che invece Battaglia aveva a modo suo raggiunto, un allontanamento ancora nel senso del predominio del visivo.

Questa ambiguità, nell'uso dei rumori, tra integrazione sinestetica e predominio del visivo viene ereditata in pieno dalla generazione successiva di fumettisti italiani, quella emersa intorno alla fine degli anni Settanta. Anche in questo ambiente, in generale, nei fumetti ad impostazione più graficista l'uso dei rumori è piuttosto limitato - probabilmente per una certa generale dominanza del visivo. Tra i diversi autori di questa generazione in cui il problema dei rumori si pone nei termini che abbiamo esposto sopra, possiamo vedere Igort, nel quale, più o meno come in Toppi - anche se

con un tipo di grafica del tutto differente - i rumori sono veri componenti grafici dell'immagine complessiva, al pari di qualsiasi altra rappresentazione che vi compaia. D'altra parte, in Igort, la partecipazione che si impone allo spettatore/lettore è comunque così mediata che l'integrazione sinestetica si raggiunge ugualmente, ma non - come nei fumetti americani - intensificando l'impatto degli effetti sonori, bensì quasi moderando quello degli effetti visivi. Una mediazione intellettuale così determinante da lasciare sì l'effetto sinestetico, ma abbandonando completamente qualsiasi velleità di realismo, anche rinnovato.

Nei fumetti americani di supereroi i rumori sono sempre stati una componente importante: i super-eroi infatti "super-agiscono", e fanno sempre molta confusione. L'azione e il combattimento sono da sempre al centro delle loro storie. Questi fumetti diventano tuttavia importanti per il nostro discorso soltanto a partire dalla metà degli anni Ottanta, quando cioè incominciano ad imporsi tendenze che giocano sulla deformazione rappresentativa in senso grafico, pur continuando a fare largo uso di rumori. Difficile dire chi sia venuto prima di chi; ma è interessante notare per esempio come l'uso grafico determinante dei rumori nel *Batman* di Frank Miller, che è del 1986, non abbia precedenti nella precedente produzione del medesimo autore; una produzione che, attraverso *Daredevil*, *Wolverine*, *Ronin* e altro ancora, pur essendo stata impostata sin dall'inizio in senso piuttosto graficista, faceva dei rumori un uso relativamente scarso e piuttosto tradizionale da un punto di vista grafico.

In *Batman - The Dark Knight*, quello che abbiamo chiamato "realismo sinestetico" trova comunque una spettacolare e compiuta applicazione. Vi troviamo infatti immagini, o addirittura intere pagine, costruite sostanzialmente su rumori. Il rumore è sempre grande, sempre in posizione dominante - in certi casi addirittura *costituisce* la forma dell'immagine, come se quello che succede accadesse *dentro* al rumore. A volte poi è contenuto e tagliato dai bordi dell'immagine, come se si trattasse di un oggetto reale, mentre in altri casi deborda tra le vignette, a ricostituire quella continuità che era ovviamente rotta dalla frattura necessaria tra le immagini successive. A volte è a sua volta deformato dagli eventi che accadono nello spazio circostante, o si deforma nella propria continuità temporale.

Elemento fondamentale di questo realismo sinestetico è infatti la funzione dei rumori per quanto riguarda il tempo. Classicamente la vignetta rappresenta un'unità temporale, eventualmente durativa, ma comunque certamente staccata dalle unità che precedono e seguono. Per questo la temporalità del fumetto è in generale caratterizzata dal ritmo battuto dei momenti delle singole vignette; e la continuità deve essere ricostruita a partire da questa necessaria frammentazione. I rumori di Miller definiscono in primo luogo, attraverso la propria durata, la durata della singola

immagine con una intensità che non ha precedenti, e in secondo luogo riempiono con la propria continuità la frattura temporale tra immagini successive, quando ne oltrepassano i confini.

Le scene di grande azione diventano a questo modo non più sequenze discrete di elementi separati, ma un'unica compatta continuità, la cui unitarietà grafica complessiva rimanda all'unitarietà percettiva dello spettatore - uno spettatore, comunque, *gettato* dentro alla scena, attraverso l'uso accorto di piani ravvicinati, obliqui, o in ogni caso particolari, che rendono l'azione così come se fosse percepita molto da vicino. Ugualmente a questa vicinanza, e a questa partecipazione *immediata* (esattamente il discorso opposto a quello, per esempio, di Igort) rimanda la grande dimensione dei rumori.

Le differenze tra Miller e gli altri autori americani di cui presentiamo qualche esempio si pongono in generale più o meno all'interno di questo discorso. Bill Sienkiewicz, per esempio, tende più degli altri a utilizzare i rumori in senso visivo - un po' nella direzione degli autori italiani visti sopra; rimanendo comunque molto più vicino al realismo sinestetico di Miller che non a loro. Howard Chaykin, per conto suo, crea un distacco partecipativo nel lettore non con strumenti grafici (utilizzati nel senso del realismo sinestetico non meno che in Miller) ma con una giustapposizione narrativa di scene che risulta molto antiintuitiva e molto difficile da seguire. In modo che il lettore si trova continuamente gettato nel vivo di una situazione che fa fatica a riconoscere - costretto, per così dire, prima a percepire/subire e solo poi a capire. Kyle Baker, infine, ripropone il discorso filtrandolo attraverso una linea continua di ironia grafica: nuovamente uno strumento per creare nel lettore il distacco dagli eventi raccontati (con meno traumi che in Chaykin, comunque) mentre lo si getta contemporaneamente al loro interno.