

Università degli Studi di Bologna

DOTTORATO DI RICERCA IN SEMIOTICA, III ciclo

Daniele Barbieri

TEMPO, IMMAGINE, RITMO E RACCONTO

Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti

Coordinatore

Prof. Umberto Eco

1992

SOMMARIO

PARTE PRIMA LA TEMPORALITÀ E I LIMITI DELLA NARRATIVITÀ NEL RACCONTO A FUMETTI 8

1.1. Tempo e racconto	10
1.1.1. Il racconto e il tempo: Greimas e Ricoeur	11
1.1.1.1. La grammatica narrativa di Greimas	11
1.1.1.2. Il tempo raccontato di Ricoeur	14
1.1.1.3. Riducibilità e irriducibilità del tempo	16
1.1.2. Il discorso del racconto: Genette	19
1.1.3. Il tempo e il lettore	22
1.1.3.1. Lettura e ricezione	22
1.1.3.2. Lettore implicito, Lettore Modello	23
1.2. Dimensioni temporali nell'esperienza del racconto	25
1.2.1. Ordinamento temporale e prospettività del testo e del racconto	25
1.2.1.1. Lettore Modello e atto interpretativo	25
1.2.1.2. La fruizione temporalizzata	27
1.2.1.3. Prospettività del testo	28
1.2.1.4. Testi narrativi	28
1.2.1.5. Dentro il racconto	29
1.2.2. Linee temporali del racconto	30
1.2.2.1. Presente diegetico e intradiegetico	30
1.2.2.2. Passato	31
1.2.2.3. Futuro	33
1.2.2.4. Problemi di percezione gestaltica	35
1.3. Problemi del racconto seriale	38
1.3.1. La serialità a fumetti: una breve storia	39
1.3.1.1. Gli inizi: tavole domenicali e strisce quotidiane	39
1.3.1.2. Il fumetto narrativo	39
1.3.1.3. Il comic book	40
1.3.1.4. Pubblicazione su rivista e raccolta in volume	40
1.3.1.5. Evoluzione del comic book di supereroi	41
1.3.2. Una tipologia della serialità nel comic book di supereroi	43
1.3.2.1. Le riprese seriali	44
1.3.2.2. Lineare e a intreccio	45
1.3.2.3. Serie e saghe	46
1.3.2.4. Ricalchi seriali	52
1.3.2.5. Storie immaginarie	53
1.3.3. Dimensioni temporali nel racconto seriale	53
1.3.3.1. Il presente	54
1.3.3.2. Il passato	56
1.3.3.3. Il futuro	59
1.3.4. Paradossi temporali della serialità a fumetti	62

1.3.4.1. L'età degli eroi	63
1.3.4.2. Un paradosso della serialità	66
1.3.4.3. Aberrazioni laterali	69
1.3.4.4. Rifondazioni: eventi cruciali e riaggiustamenti gestaltici	70
1.3.4.5. La crisi dell'Autore Modello e il ruolo del Lettore	77
1.4. Effetti temporali ed effetti narrativi	78
1.4.1. La resa dello scorrere temporale nella narrazione per immagini: rappresentazione e racconto del tempo	78
1.4.1.1. Tempo rappresentato e tempo raccontato	79
1.4.1.2. Il racconto nella vignetta	80
1.4.1.3. Il racconto nella scena e nell'intero testo	83
1.4.2. L'assenza del narratore	85
1.4.3. L'assenza dei tempi verbali	88
1.4.3.1. Benveniste, Weinrich e il problema del ruolo dei tempi verbali	88
1.4.3.2. Il racconto senza tempi verbali	89
1.4.3.3. L'interazione tra racconto verbale e racconto per immagini	93
1.4.4. Genette riconsiderato	96
1.4.4.1. Ordine	97
1.4.4.2. Durata	100
1.4.4.3. Frequenza	113
1.4.4.4. Modo	114
1.4.4.5. Voce	115
1.5. Il tempo e la serie	120
1.5.1. Il tempo cosmologico della serialità a fumetti	120
1.5.1.1. La prospettività del racconto senza narrazione	120
1.5.1.2. La temporalità della serie nel fumetto	123
1.5.1.3. Uspenskij e il tempo del mito	124
1.5.2. Autore Modello, Lettore Modello, serialità a fumetti	126
1.5.2.1. L'Autore Modello e il suo rapporto con l'enunciatore	127
1.5.2.2. Dove l'Autore Modello non esiste più	128
1.6. Conclusioni	129
PARTE SECONDA ASPETTI DI TEMPORALITÀ PARANARRATIVA NELLA FIGURAZIONE E NEL RACCONTO DEL FUMETTO	131
2.1. La temporalità al di fuori del racconto	133
2.1.1. Il luogo teorico di una temporalità paranarrativa	134
2.1.2. Il tempo-novità	139
2.1.2.1. Una definizione del tempo-novità	139
2.1.2.2. Ritmo e tempo-novità	143
2.1.2.3. Novità, rumore, pertinenza	145
2.1.2.4. Dal tempo-novità al tempo del racconto	146
2.1.2.5. Una manifestazione empirica del tempo-novità	148
2.1.3. Il problema teorico di una temporalità paranarrativa	149
2.1.3.1. Narrare il non narrativo?	149
2.1.3.2. Che cos'è il significato senza il racconto	150
2.1.4. Leonard Meyer e il significato in musica	152
2.2. Forme e ritmi visivi	155
2.2.1. Questioni preliminari	158
2.2.1.1. Ritmi dell'immagine e ritmi percettivi	158
2.2.1.2. L'esclusione del racconto	159
2.2.1.3. Gerarchie	160
2.2.1.4. La saturazione	161
2.2.1.5. Ritmi eminenti	162
2.2.1.6. Rilievo	162

2.2.2. La sequenza delle pagine	163
2.2.2.1. La gabbia grafica	164
2.2.2.2. La pagina come immagine	168
2.2.2.3. Analisi di testi	170
2.2.3. La sequenza delle vignette	177
2.2.3.1. Aspetti globali	178
2.2.3.2. Rapporto testo verbale/immagine	178
2.2.3.3. Registro delle figure e stile grafico	182
2.2.3.4. Inquadrature	182
2.2.3.5. Presenza dello sfondo	183
2.2.3.6. La continuità dello sfondo	183
2.2.3.7. Analisi di sequenze	183
2.2.4. Dentro la vignetta	187
2.2.4.1. Qualche criterio di analisi	188
2.2.4.2. Analisi di vignette	191
2.2.5. Forme e ritmi verbali	196
2.2.5.1. La frammentazione dei testi verbali	196
2.2.5.2. Qualche effetto ritmico verbale	198
2.3. Forme e ritmi narrativi	199
2.3.1. Costruzione dei punti di forza narrativi	200
2.3.1.1. Punti di forza nella struttura narrativa	200
2.3.1.2. Un cambio di prospettiva	201
2.3.1.3. Temi, figure e rilievo	202
2.3.2. Organizzazione e costruzione espositiva di punti di forza	203
2.3.3. Il ritmo della sequenza delle vignette	205
2.3.4. Analisi di testi	206
2.3.4.1. "The Dark Knight Returns" di Frank Miller e Klaus Janson. Rilievo e tensione	206
2.3.4.2. "Un tal Daneri" di Alberto Breccia	210
2.4. Forme e ritmi del testo	213
2.4.1. L'intensità dei ritmi	213
2.4.1.1. Il tempo della Lettura Modello	214
2.4.1.2. L'intensità	216
2.4.1.3. Il ritmo narrativo-espositivo	217
2.4.1.4. Il ritmo visivo	220
2.4.1.5. Il ritmo del testo	221
2.4.2. Interazioni	221
2.4.2.1. Gerarchie	222
2.4.2.2. Chiusure ed enjambement	223
2.4.2.3. Richiami intertestuali nascosti	224
2.4.2.4. Forme della variazione dell'intensità ritmica	225
2.4.3. Analisi di testi	226
2.4.3.1. "Il cuore rivelatore" di Alberto Breccia	226
2.4.3.2. "Fuochi" di Lorenzo Mattotti	229
2.5. Ritmo, racconto, discorso	236
2.5.1. In che senso il linguaggio del fumetto è un linguaggio	236
2.5.1.1. Espressione e contenuto	236
2.5.1.2. Convenzionale e analogico	239
2.5.1.3. Stile e linguaggio	243
2.5.2. Immagine, racconto, discorso	245
2.5.2.1. La costruzione della continuità del racconto: ruolo individuante e ruolo caratterizzante dei segni grafici	245
2.5.2.2. Topic e comment	247
2.5.2.3. Rilievo narrativo e rilievo visivo	248
2.5.2.4. Racconto, discorso, ritmo	250
2.5.3. Paradossi della serialità e temporalità para-narrativa	251
2.5.3.1. La serie iterativa e la ripetizione ritmica	251
2.5.3.2. La serie a spirale, la saga e l'incertezza dell'enunciatore	252

2.6. Conclusioni	255
BIBLIOGRAFIA	258
ELENCO DELLE FIGURE	271

Parte Prima

LA TEMPORALITÀ E I LIMITI DELLA NARRATIVITÀ NEL RACCONTO A FUMETTI

1.1. Tempo e racconto

La prima parte del presente lavoro, che questo capitolo inaugura, intende mettere in luce un problema, un problema di rapporto tra tempo e racconto.

La riflessione che andrò esponendo - che prepara il discorso della parte seconda sulla temporalità fuori dal racconto, ma che vuole avere anche un senso autonomo, indipendente dalle conseguenze che ne svilupperemo in tale sede - è il risultato della lettura incrociata di due teorici del racconto, di differenti scuole, ma avvicinati dal reciproco interesse: Algirdas Julien Greimas e Paul Ricoeur. L'uno critica l'altro situando in posizioni teoriche opposte il tempo nei confronti del racconto: il primo lo vede intervenire solo in una fase conclusiva della generazione del racconto, la discorsivizzazione, l'altro vuole il racconto come il modo stesso di rappresentare il tempo, situando la temporalità al cuore della narratività.

In comune, Greimas e Ricoeur hanno in ogni caso almeno un punto di vista: il tempo viene da entrambi considerato nella prospettiva del racconto, ed è il racconto ciò che dà senso al tempo.

Le tesi che svilupperò in questa prima parte cercheranno di mantenersi all'interno del medesimo presupposto comune ai due autori, ma cercheranno al tempo stesso di mostrare i suoi limiti, e la conseguente necessità di presupporre - almeno per quanto riguarda lo specifico della narrazione a fumetti - dei livelli, o dei modi di utilizzo e di comunicazione della temporalità che si trovino al di fuori del racconto. Il discorso su tali livelli o modi sarà sviluppato nella seconda parte.

Se le grammatiche ed ermeneutiche narrative di Greimas e Ricoeur rappresenteranno il *topic* più o meno esplicito delle prossime pagine, il punto di vista da cui esse saranno prese in considerazione è però differente. La teoria greimasiana è fondamentalmente una teoria generativa, una teoria dell'organizzazione culturale del racconto - e in questo la prospettiva di Ricoeur non si allontana particolarmente dalla sua.

Quello che rimane fuori da una prospettiva di questo tipo è che un testo, al pari di qualsiasi altro segno complesso, naturale o culturale che sia, vive una dimensione che può difficilmente prescindere dal fatto che la sua stessa fruizione è temporale. In particolare,

quando un segno è comunicativo, ovvero è prodotto con l'intenzione di comunicare, ne è parte costitutiva l'ordine temporale con cui si propone al fruitore.

In altre parole, quasi nessun testo, o forse davvero nessuno, viene colto istantaneamente nella sua complessità significante. Al contrario ogni testo prevede un percorso interpretativo, un viaggio inferenziale dell'interprete per ricostruirne il senso durante la lettura stessa - poiché non solo non è pensabile che un lettore attenda l'ultima parola di un testo per poter interpretare tutto insieme, ma di fatto nessun testo è costruito affinché qualcosa di questo genere accada. (Dove andrebbe a finire il "piacere del testo" se non lo percorressimo e precorressimo con l'immaginazione?)

Quando considero questa seconda dimensione temporale, gli autori che prendo come riferimento sono Umberto Eco, Cesare Segre e, per molti versi, Gérard Genette.

Prevedo sin da ora un'obiezione: di che genere sarà questa temporalità della lettura? Avrà senso pensarla a sua volta come una temporalità narrativa? E se non l'avesse, non sarà proprio il fatto di assumerla come punto di vista a condannare al fallimento la temporalità narrativa comune a Greimas e Ricoeur?

La risposta è, per il momento, che non intendo dimostrare che la temporalità narrativa di Greimas e Ricoeur sia teoricamente fallimentare. Al contrario, ritengo con loro che il quadro della narratività sia fondamentale se non indispensabile per rendere ragione di un vasto e importante insieme di caratteristiche della temporalità. Anche un percorso interpretativo ha un'esito, e di questo esito fa pure parte una rappresentazione del tempo: tale rappresentazione è narrativa.

Ma la narratività non esaurisce la temporalità. Nelle maglie del percorso interpretativo si inseriscono dimensioni temporali estranee al racconto, o si generano paradossi come quelli che vedremo parlando della narrativa seriale in §1.3.4.

In questo capitolo, preliminare al discorso vero e proprio, affronteremo gli aspetti pertinenti delle tematiche degli autori che ho or ora citato: la contrapposizione tra Greimas e Ricoeur sul tema del tempo nel racconto, l'analisi temporale "di superficie" genettiana, le prospettive interpretative di Eco e Segre.

1.1.1. Il racconto e il tempo: Greimas e Ricoeur

1.1.1.1. La grammatica narrativa di Greimas

La semiotica narrativa greimasiana, sviluppo della sua semantica strutturale, nasce e si sviluppa all'interno di una prospettiva dichiaratamente strutturalista. Il racconto vi viene visto come la manifestazione discorsiva (la *figurativizzazione*), di strutture profonde di carattere paradigmatico.

Ne descrive i caratteri fondamentali con chiarezza e brevità Magli-Pozzato[1985], da cui cito:

La teoria greimasiana è una teoria della generazione del senso: tenta di definire il senso secondo i modi della sua *produzione*. Le componenti che intervengono in questo processo si articolano le une in rapporto alle altre secondo un *percorso* che va dal più semplice al più complesso, dal più astratto al più concreto. La generazione semiotica del discorso si presenta dunque sotto forma di un *percorso*

generativo che sta a designare la produzione del senso attraverso una serie di investimenti progressivi del contenuto. Questo percorso, partendo dalle istanze generative più profonde, di tipo logico-semantico, si converte progressivamente in piani semio-sintattici più superficiali fino ad incontrare, attraverso le procedure di enunciazione, una struttura narrativa di superficie.

Il senso di un testo dunque non è colto a livello della sua manifestazione espressiva, bensì nei modi in cui si genera e si svolge in un processo orientato di conversione: ogni testo è solo l'evidenza e la memoria della sua storia generativa.

PERCORSO GENERATIVO			
	componente sintattica		componente semantica
Strutture semio-narrative	livello profondo	SINTASSI FONDAMENTALE	SEMANTICA FONDAMENTALE
	livello superficiale	SINTASSI NARRATIVA SUPERFICIALE	SEMANTICA NARRATIVA
Strutture discorsive	SINTASSI DISCORSIVA Discorsivizzazione attorializzazione — temporalizzazione — spazializzazione		SEMANTICA DISCORSIVA Tematizzazione Figurativizzazione

Figura 1.1/1. Il percorso generativo (da Magli-Pozzato[1985])

Alla base del percorso generativo illustrato in Figura 1.1/1 sta la cosiddetta *semantica fondamentale*. Di essa Greimas[1970:170] dice:

Il progetto di una semantica fondamentale [...] è direttamente connesso all'esplicitazione delle condizioni dell'individuazione del senso e alla struttura elementare della significazione che può esserne dedotta, e che si presenterà, in un secondo tempo, come un'assiomatica. Tale struttura elementare [...] dev'essere concepita come lo sviluppo logico di una categoria semica binaria, del tipo bianco vs nero, i cui termini stanno, tra loro, in relazione di contrarietà, mentre ciascuno di essi, contemporaneamente, è suscettibile di proiettare un nuovo termine quale proprio contraddittorio; i termini contraddittori possono, a loro volta, stipulare una relazione di presupposizione nei riguardi del termine contrario opposto.

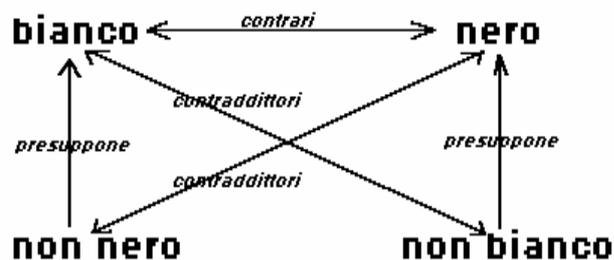


Figura 1.1/2. Il quadrato semiotico

Alla base del senso starebbe dunque una possibilità di articolazione, visualizzabile per mezzo del cosiddetto *quadrato semiotico* (Figura 1.1/2). Esso sarà dunque

quell'istanza tassonomica primaria a partire dalla quale possono essere articolati e manifestati, in una prospettiva statica, i sistemi di valori, o *assiologie*, e i processi ricorrenti di creazione di valori, o *ideologie*. (Greimas[1970:174])

Ma in questa stessa struttura fondamentale del senso è contenuta anche la possibilità stessa del racconto; infatti essa

è nel medesimo tempo suscettibile di una rappresentazione dinamica non appena la consideriamo come un'individuazione o come la produzione del senso da parte del soggetto. Tenendo conto di questo aspetto dinamico, è possibile stabilire un reticolo di equivalenze fra le *relazioni* fondamentali costitutive del modello tassonomico, e le proiezioni di queste medesime relazioni, o *operazioni*, le quali vertono stavolta su termini già stabiliti di questa medesima morfologia elementare; operazioni la cui regolamentazione costituirebbe la sintassi. (Greimas[1970:174])

La relazione di contraddizione si trasforma così, col passaggio dalla semantica fondamentale alla sintassi fondamentale, nell'operazione che consiste nel negare uno dei termini dello schema, affermando contemporaneamente il suo contraddittorio.¹ Ne deriva una piccola combinatoria di operazioni sintattiche fondamentali che *orientano* le relazioni presenti nel quadrato semiotico. Un esempio di quadrato orientato è in Figura 1.1/3.

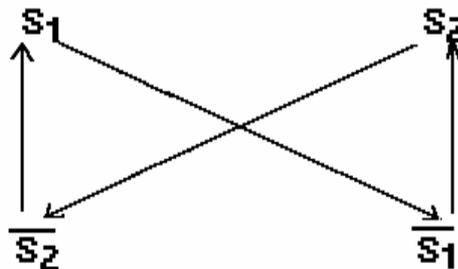


Figura 1.1/3. Un quadrato semiotico orientato

Al livello superficiale delle strutture semio-narrative troviamo una semantica e una sintassi narrative. Della semantica Magli-Pozzato[1975] dice:

Mentre a livello fondamentale la semantica si presenta come un dispositivo assiologico di valori virtuali, a livello narrativo essa si costituisce come l'istanza di attualizzazione di questi valori che vengono investiti nell'attante-oggetto. L'oggetto di valore, a sua volta può trovarsi in congiunzione o in disgiunzione con il soggetto. [...] I soggetti non possono essere riconosciuti come soggetti se non in rapporto con gli oggetti di valore e, a loro volta, gli oggetti di valore non sono valori se non in quanto si costituiscono come "voluti" dai soggetti.

Le operazioni che regolano tali congiunzioni e disgiunzioni tra soggetti e oggetti sono invece argomento della sintassi narrativa:

a livello narrativo, le operazioni astratte del quadrato si convertono in un "fare" antropomorfo. A questo fare Greimas annette tutto il fare dell'azione umana: che sia un "agire" o un "dire" o un "pensare", poco importa. (Magli-Pozzato[1975])

La maggior parte della riflessione greimasiana si concentra su questo livello, che è inteso come il livello davvero rilevante per quanto riguarda il racconto. E' al suo interno che si pongono i problemi di struttura narrativa di cui la semiotica narrativa si occupa.

¹. A Greimas[1970:175] preme sottolineare, come prima immediata conseguenza di questa dinamicizzazione del modello, che "l'individuazione acronica del mito è un'istanza instabile: la struttura 'dogmatica' del mito è sempre suscettibile di svilupparsi in racconto. Anche gli studi compiuti su generi minori (proverbi, *wellerismi*, *manchettes* di fatti di cronaca ecc.), generi che sembrano, a prima vista, pure manifestazioni assiologiche, ne rivelano, al contrario, la pronunciata instabilità e la tendenza spiccata alla narrativizzazione."

Poco studiato è invece il livello ancora superiore, quello che vede tematizzazione e figurativizzazione in campo semantico e discorsivizzazione in campo sintattico. E' tuttavia solamente qui, come si può vedere in Figura 1.1/1, che entra in campo la temporalità: è solo quando le strutture narrative prendono corpo in attori, luoghi e tempi, che nella teoria greimasiana si può parlare di una dimensione temporale.

Coerentemente con la sua impostazione strutturalista, Greimas ha portato la temporalità il più al di fuori possibile della genesi del racconto: essa non sarebbe dunque altro che una delle forme che il discorso può prendere quando esprime un racconto. Come dire che il medesimo racconto può essere espresso in forme temporali del tutto differenti.

Questa posizione viene espressa molto chiaramente in Greimas[1976:69-72] dove l'articolazione temporale *prima/durante/dopo* viene ricondotta ad essere l'espressione di "posizioni temporalizzate" dell'articolazione puramente logica, intemporale, di *anteriorità/concomitanza/posteriorità*. Analogamente l'opposizione aspettuale *duratività/puntualità* viene ricondotta a quella di *permanenza/incidenza*, a sua volta temporalizzazione di *continuo/discontinuo*.

Nel modello greimasiano esistono solo opposizioni semantiche: il tempo non è che una delle loro figure.

1.1.1.2. Il tempo raccontato di Ricoeur

Tutt'altro approccio è invece quello che Paul Ricoeur esprime nei tre volumi di *Temps et récit* (Ricoeur[1983, 1984, 1985]), a partire da una prospettiva di carattere ermeneutico.

Per Ricoeur, è il racconto stesso, inteso nella sua componente di *intreccio*, o, come preferisce il traduttore italiano, di *intrigo*, ciò che permette alla temporalità di essere comunicata. Secondo le parole di Ricoeur, la sua ipotesi consiste nel

considerare il racconto come il custode del tempo, nella misura in cui non vi sarebbe tempo pensato se non raccontato. (Ricoeur[1985:369])

Così

il tempo diviene tempo umano nella misura in cui è articolato in modo narrativo; per contro il racconto è significativo nella misura in cui disegna i tratti dell'esperienza temporale. (Ricoeur[1983:15])

Tempo e racconto sono dunque per Ricoeur inscindibili nel pensiero: la dimensione propriamente umana del tempo è il racconto. Il che non significa che il tempo si risolva completamente nel racconto: alla fine del suo percorso, Ricoeur ammette infatti che rimangono ancora delle aporie che la narrativizzazione del tempo non è in grado di risolvere. Ma su questo torneremo più ampiamente nella parte seconda del presente lavoro.

Ricoeur caratterizza la sua nozione del rapporto tra tempo e racconto attraverso un lungo percorso critico, che si sviluppa per le oltre mille pagine dell'opera. Due tipi di opposizioni vengono messe a confronto: da un lato un'opposizione di carattere filosofico tra una temporalità oggettiva o cosmologica² e una interiore o fenomenologica, dall'altro l'opposizione classica tra racconto storico e racconto di finzione.

². Ricoeur fa uso di entrambe i termini; noi useremo invece soltanto l'espressione "tempo oggettivo", riservando il termine "cosmologico" all'uso proposto da Uspenskij[1987] che vedremo in §1.5.1.

Quanto alla prima, cui sono dedicate la sezione introduttiva e la quarta sezione, Ricoeur contrappone due coppie di filosofi esemplari, ponendo Aristotele contro Agostino e Kant contro Husserl. Comune ad Aristotele e Kant è una visione oggettiva del tempo, cosmologica nel primo, trascendentale nel secondo; comune ad Agostino e Husserl è invece una visione del tempo come *vissuto*. Storicamente, tra queste due opposte concezioni non esiste mediazione; nemmeno il tentativo di Heidegger (di costruire un'ontologia sulla fenomenologia) è riuscito. Ma in realtà, sostiene Ricoeur, nessuna delle due opposte concezioni è in grado di stare in piedi sulle proprie gambe: tanto nella coppia di antichi quanto in quella di moderni, ciascuna concezione prende surrettiziamente in prestito qualcosa dall'altra, per cui un tempo fenomenologico non è effettivamente costruibile senza alcuni presupposti oggettivi, né un tempo oggettivo è costruibile senza presupposti fenomenologici.

La ragione di questa impossibilità, e delle aporie a cui essa ha dato vita, starebbe per Ricoeur proprio nel fatto che è il racconto a porsi come mediazione tra le due concezioni, poiché è il racconto *il modo umano di concepire il tempo*. I tre livelli di *mimesis* che egli descrive ricordano da vicino le concezioni narrative del pensiero che si trovano in psicologi come Jerome Bruner: troviamo una *mimesis I* che costituisce un livello di *prefigurazione* narrativa, o in altre parole una *competenza* del soggetto umano che è già in anticipo narrativa, e che gli permette di comprendere i racconti; troviamo poi una *mimesis II* che è quella della stessa *configurazione* narrativa; e infine una *mimesis III*, che costituisce un livello di *rifigurazione* dell'esperienza temporale sulla base del testo esperito.

La seconda opposizione che caratterizza il percorso di Ricoeur è quella tra racconto storico e racconto di finzione. A Ricoeur preme sottolineare che non si tratta di un'opposizione forte, poiché il racconto è il medesimo in entrambe i casi. Tuttavia, all'interno di ciascuna delle due forme esso ha assunto caratteristiche specifiche al suo ruolo, da una parte di interprete del mondo reale passato, dall'altra di configuratore di un mondo immaginario. L'ultima sezione dell'opera sarà perciò dedicata - una volta analizzata una lunga serie di posizioni differenti sia di carattere filosofico, sia sul racconto storico, sia sul racconto di finzione - al tentativo di ritrovare quella convergenza tra i due tipi di racconto che permetta di parlare effettivamente della configurazione narrativa del tempo.

Non meno che per Greimas, il racconto è per Ricoeur al cuore della comunicazione, ma mentre l'uno vede la temporalizzazione come un fenomeno di superficie, che può anche non manifestarsi esplicitamente, l'altro la considera l'aspetto fondamentale, il *sine qua non* della narrazione. In questo Ricoeur affronta la teoria greimasiana con una critica attenta e precisa dei suoi fondamenti, che vedremo tra breve.

Come si legge chiaramente nelle ultime pagine di Ricoeur[1985], persino il senso di identità della persona è narrativo: noi siamo la nostra storia così come la raccontiamo a noi stessi o ad altri³. Il tempo non è un fenomeno da escludere dalle analisi dei racconti: al contrario, è qualcosa che preesiste e che solo col racconto può essere comunicato.

³. Cfr. la citazione da Ricoeur al proposito in §1.3.4.2 nota §30.

1.1.1.3. *Riducibilità e irriducibilità del tempo*

Sostanzialmente la critica principale che Ricoeur muove alla semiotica narrativa è quella di escludere la dimensione temporale dagli obiettivi della propria analisi. Un intero capitolo di Ricoeur[1984] è dedicato a questa critica.

A Propp Ricoeur rimprovera di ricondurre le sue favole non ad una reale *proto-favola*, come egli vorrebbe:

La proto-favola ricostruita da Propp non è una favola; come tale non è raccontata da nessuno a nessuno. E' un prodotto della razionalità analitica: la frammentazione in funzioni, la definizione generica delle funzioni e la loro collocazione lungo un unico asse di successione, sono tutte operazioni che trasformano l'oggetto culturale di partenza in un oggetto scientifico. [...] Tale successione non è neppure più una proto-favola, perché non è più una favola: è una serie, vale a dire la traccia lineare di una sequenza o movimento (o *move*).

In conclusione, la razionalità che produce questa serie a partire dalla frammentazione dell'oggetto culturale iniziale, non può sostituirsi all'intelligenza narrativa che è inerente alla produzione e alla ricezione della favola, poiché *essa continuamente prende a prestito da questa intelligenza per costituirsi*. (Ricoeur[1984:69])

Critica analoga viene mossa anche alla logica dei possibili narrativi di Bremond, il cui "inventario sistematico dei ruoli principali" ha a sua volta bisogno di presupporre "una *praxis* del raccontare, quindi una pragmatica della parola, non una grammatica della lingua" (pag.77), concludendo che "questa pragmatica è supposta ma non può esser costruita nell'ambito della grammatica dei ruoli".

Nei confronti di Greimas, l'atteggiamento di Ricoeur si fa molto più rispettoso, al punto di sottolineare, prima di passare dall'esposizione alla critica delle posizioni greimasiane, "l'intenso spirito di ricerca che anima l'opera di Greimas e della sua scuola", e concludendo infine la critica con la precisazione che riconoscere il carattere e i limiti "del modello di Greimas non vuol dire affatto rifiutarlo: vuol dire, al contrario, far emergere le condizioni della sua intelligibilità" (pag.101). Non si tratta perciò di una critica distruttiva, bensì piuttosto dell'inquadramento di una prospettiva che Ricoeur giudica comunque di grande fertilità all'interno del proprio differente quadro teorico.

Data la diversità di prospettive che abbiamo già esposto, sarà facile immaginare il punto di attacco di Ricoeur nei confronti di Greimas. Si tratta di quella equivalenza, che abbiamo visto in §1.1.1.1, tra le *relazioni non orientate* della semantica fondamentale e le *operazioni orientate* della sintassi fondamentale.⁴ Anche qui l'accusa di fondo è analoga a quella rivolta a Propp e Bremond, di presupporre nascostamente quello che si sta cercando di spiegare, con il dubbio che ancora una volta sia l'"intelligenza narrativa" quello che permette davvero il funzionamento del modello:

Il problema fondamentale posto dal modello di grammatica narrativa è quello di sapere se la grammatica detta di superficie non è più ricca, quanto a potenzialità narrative, della grammatica fondamentale, e se questo arricchimento crescente del modello per tutto il percorso semiotico non derivi forse dalla nostra capacità a seguire una storia e dalla nostra familiarità acquisita con la tradizione narrativa. (Ricoeur[1984:95])

E, appena sotto:

⁴. Sui termini precisi di questa critica torniamo in §2.1.2.4, luogo a cui rinviamo direttamente chi volesse andare immediatamente oltre la presente esposizione.

Il mio dubbio iniziale [...] è che, fin dal suo primissimo stadio, e cioè la costruzione del quadrato semiotico, l'analisi è teleologicamente guidata dall'anticipazione dello stadio finale, vale a dire quello della narrazione in quanto processo creatore di valori (Greimas[1970:189]), nel quale vedo l'equivalente, a livello della razionalità semiotica, di quello che la nostra cultura narrativa ci fa comprendere come intrigo.⁵

Sarebbe questa teleologia implicita nel modello a permettere a Greimas di realizzare la narrativizzazione con cui si passa dalla semantica alla sintassi fondamentale, dal quadrato semiotico alla sua versione orientata. Ricoeur ha qui un punto forte, quando fa notare che un'equivalenza tra una relazione non orientata e un'operazione orientata - ovvero tra un fattore paradigmatico e uno sintagmatico - è quantomeno problematica. Greimas, come abbiamo visto sopra, la giustifica dicendo che la rappresentazione dinamica è suscettibile di apparire ogni volta che la significazione venga intesa come "produzione del senso da parte del soggetto" (Greimas[1970:174]).

In altre parole, cercando ora di rileggere noi Greimas in una prospettiva tendenzialmente ricoeuriana, è *l'operazione del soggetto che produce senso a rendere operazioni le relazioni* del quadrato. Poiché non vi è temporalità nel modello semantico, che è paradigmatico, ma ve n'è in qualche modo nel racconto, sintagmatico, la temporalità del racconto gli sarebbe trasmessa dalla stessa operazione di produzione del senso che l'ha fatto esistere. Ma tale operazione è ovviamente teleologica, guidata "dall'anticipazione dello stadio finale".

Quando dal livello semio-narrativo si passa a quello discorsivo, quello che Ricoeur chiama "piano della prassi", lo stesso problema torna a porsi, sino a fargli concludere:

Ne deriva che il rapporto tra il piano semiotico e il piano della prassi è un rapporto di presenza reciproca: il quadrato semiotico apporta la sua rete di termini reciprocamente definiti e il suo sistema di contraddizione, di contrarietà e di presupposizione. La semantica dell'azione apporta i significati maggiori del fare e la struttura specifica degli enunciati che si riferiscono all'azione. In tal senso la grammatica di superficie è una grammatica mista, semiotico-pratica. In questa grammatica mista, sembra ben difficile poter parlare di *equivalenza* tra le strutture dispiegate dalla semantica dell'azione e le operazioni intrinseche al quadrato semiotico. (Ricoeur[1984:98])

Insomma, Ricoeur non rifiuta l'idea del quadrato semiotico come articolazione profonda del senso, ma ritiene che non si possa in nessun modo considerare esauriente un'analisi fondata su di esso. Nel racconto vi sarebbe in ogni caso qualcosa di più: se non altro quella temporalità che il paradigma non potrebbe contenere.

Vi è almeno una prima importante considerazione che possiamo ricavare da questo confronto tra Greimas e Ricoeur.

Alla fine di §1.1.1.1 ricordavamo come Greimas[1976:69-72] proponga di ricondurre le articolazioni temporali del tipo *prima/durante/dopo* alle articolazioni logiche di *anteriorità/concomitanza/posteriorità*, e analogamente quelle di *duratività/puntualità* a *continuo/discontinuo*. Al proposito Ricoeur[1984:90] commenta che "attraverso queste espressioni altro non si fa che fare arretrare il rapporto con il tempo":

⁵. Ricoeur fa riferimento al passo che riporto qui di seguito: "Limitandoci per il momento ai soli valori obbiettivi, possiamo dire che la sintassi topologica dei trasferimenti, sovrapponendosi ai percorsi dell'individuazione del senso descritti sotto forma di operazioni logiche effettuate a livello della grammatica fondamentale, organizza la narrazione in quanto processo creatore di valori. Di conseguenza, è proprio essa che è responsabile di procurare un senso al racconto e che ne rappresenta l'armatura principale." (Greimas[1970:189])

Non si vede infatti come delle relazioni logiche potrebbero temporalizzarsi senza lo svolgersi di un qualche processo, che esige una struttura sintagmatica del discorso secondo la linearità temporale. (pag. 91)

Insomma, il punto cruciale della critica è che il processo temporale non è meno fondamentale, non è meno profondo delle relazioni semantiche di base. Ma questo processo non investe tutte le dimensioni della temporalità che siamo abituati a considerare: in particolare delle tre che, come vedremo tra breve, individua Genette, la durata è certamente esclusa, l'ordine certamente incluso, e la frequenza (con le altre determinazioni aspettuali) oscilla tra inclusione ed esclusione a seconda che si avvicini a problemi di ordine o di durata.

Così, se accettiamo per ipotesi che un qualche tipo di temporalità informi, almeno implicitamente, la sintassi fondamentale greimasiana, tale temporalità riguarderà unicamente questioni di *ordine* degli eventi, mentre quella temporalizzazione che si manifesta soltanto al livello delle strutture discorsive avrà per oggetto i problemi di durata e di posizionamento dell'evento nella Storia, ovvero in un continuum temporale dotato di misura, e in un suo luogo figurativamente caratterizzato.

Che per la temporalità narrativa l'ordine sia fondamentale e la durata di relativa importanza è di facile constatazione empirica. Cambiate l'ordine degli eventi di un racconto, e gli eventi non avranno più gli stessi rapporti narrativi tra loro, in breve non avrete più lo stesso racconto. Cambiatene la durata e otterrete spesso un racconto simile; questo non succederà quando la durata stessa sia parte pertinente di un evento, ma in questo caso cambiando la durata avremo cambiato anche gli eventi.⁶

Inoltre, è un fatto del tutto normale che in un racconto possa essere difficile se non impossibile specificare le coordinate temporali degli eventi intese rispetto a un sistema di misurazione delle durate come quello del calendario e dell'orologio. Può benissimo capitare che il lettore venga lasciato del tutto all'oscuro della durata degli eventi e degli intervalli tra loro, e che questo non tolga nulla all'intelligibilità della storia.

Non si può invece occultare l'ordine degli eventi senza togliere intelligibilità. Ma questo richiede una seconda considerazione: se la temporalità narrativa è sostanzialmente legata all'ordinamento temporale, tale ordinamento non ha bisogno di essere un *ordinamento totale* nel senso dato a questa espressione dalla teoria degli insiemi.⁷ Non è cioè necessario che di

⁶. Se un racconto è incentrato su un'attesa, è ovvio che cambiando una durata lo si può stravolgere; ma qui la durata è parte costitutiva dell'evento attesa. Ci sono però dei limiti all'interno dei quali il cambiamento può essere ugualmente compiuto: per esempio, dato il contesto narrativo adatto, trasformare un'attesa di dieci anni in una di venti potrebbe non cambiare molto il senso complessivo del racconto.

⁷. In Teoria degli insiemi, si dice *relazione d'ordine* o *ordinamento* una relazione che goda delle proprietà *riflessiva*, *transitiva* e *antisimmetrica*: in altre parole i) per ogni A , A precede o coincide con A ; ii) se B precede o coincide con A , e C precede o coincide con B , allora C precede o coincide con A ; iii) se B precede o coincide con A e A precede o coincide con B , allora A coincide con B . Un ordinamento si dice *totale* se per ogni coppia di A e B , i suoi elementi sono confrontabili, ovvero se è sempre possibile dire se l'uno preceda, coincida o segua l'altro; altrimenti lo diremo *parziale* (Speranza[1970:52-56]). Nella figura qui sotto, che mostra un ordinamento parziale, è facile verificare che B segue A e C segue B , che E segue A , che F e G seguono E e che H segue F , ma tra H e D non è possibile dire quale segue, né lo è tra B ed E , né tra nessuna coppia di punti che non si trovino sullo stesso sentiero.

tutti gli eventi di un racconto si sappia la posizione relativa: gli avvenimenti saranno ordinabili in catene, e tutte le catene potranno magari confluire in una sola, ma tra gli eventi che appartengono a catene diverse non è affatto necessario che si sappia quale precede e quale segue. Si tratta di un effetto collaterale dell'esclusione della durata dalla temporalità narrativa fondamentale: è infatti la possibilità di misurare temporalmente la durata degli eventi e degli intervalli tra loro che permette di situarli tutti su una medesima linea cronologica. Ma ancora Ricoeur[1984:83] ci fa notare che la temporalità narrativa non è riducibile alla semplice cronologia.

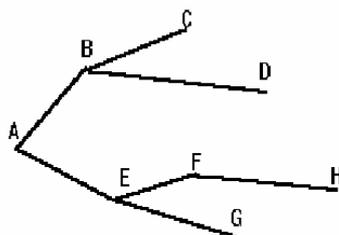
Come determinazioni temporali, ordine e durata degli eventi di un racconto non potranno essere perciò considerati al medesimo modo. E poiché terremo questo per fermo come uno dei punti di partenza per le analisi di questa prima parte del nostro lavoro, dedicata al rapporto tra temporalità e narratività, ne ricaveremo un'immediata problematizzazione della prospettiva di Genette che stiamo per esporre, o almeno di certi suoi aspetti. Si tratta di problemi che diventeranno comunque assai più acuti quando, in §1.4.5, tenteremo l'applicazione della metodologia genettiana all'analisi del racconto a fumetti.

1.1.2. Il discorso del racconto: Genette

Se la volessimo forzosamente inserire nella distinzione in livelli del percorso generativo greimasiano, l'analisi compiuta in Genette[1972] della temporalità nella *Récherche* proustiana si situerebbe certamente tutta al livello più superficiale, quello delle strutture discorsive. Una conferma indiretta viene dal titolo stesso del saggio, *Discorso del racconto*.

Genette inizia distinguendo tre livelli, e di conseguenza tre relative temporalità, quello della *storia*, o *diegesi*⁸, ovvero del contenuto raccontato, quello del *racconto*, cioè del significante, del testo narrativo, e infine quello della *narrazione*, cioè dell'"atto narrativo produttore, e, per estensione, l'insieme della situazione reale o fittizia in cui esso si colloca" (Genette[1972:75]). Dopo di che, egli prosegue specificando:

Oggetto di questo studio è dunque il *racconto*, nel senso ben delimitato da noi ormai attribuito al termine. Ritengo evidente il fatto che, fra i tre livelli appena distinti, quello relativo al discorso narrativo sia l'unico a offrirsi direttamente all'analisi testuale, la quale a sua volta costituisce l'unico strumento di studio di cui disponiamo nel campo del racconto letterario, e in particolare del racconto di finzione.



⁸. Si noti che, benché Genette dichiarò (p.75 nota) di aver preso il termine *diegesi* dai teorici del discorso cinematografico, l'uso che ne fa lui è differente. Per esempio, in un autore come Bettetini, che si trova all'interno di quella tradizione, il *tempo diegetico* è piuttosto il tempo del *racconto* che quello della *storia*, nei termini di Genette (cfr. Bettetini[1979:27]). Benché questo ci possa porre dei problemi di relazione con la terminologia della critica del cinema, noi abbiamo comunque usato *diegesi* nel senso di Genette, nei capitoli che seguono; mi pare comunque che il contesto in cui ne facciamo uso sia tale da non permettere dubbi.

I livelli di storia e narrazione esistono dunque solo per tramite del racconto, il quale è a sua volta tale solo perché narra una storia ed è proferito da qualcuno:

In quanto narrativo, esso vive del suo rapporto con la storia raccontata; in quanto discorso, vive del suo rapporto con la narrazione che lo proferisce. (pag. 77)

Di conseguenza l'analisi del discorso narrativo sarà per Genette "essenzialmente lo studio delle relazioni fra racconto e storia, fra racconto e narrazione, fra storia e narrazione (in quanto entrambe si iscrivono nel discorso del racconto)" (pag. 77). Essa sarà sviluppata secondo le tre categorie, ispirate con variazioni a Todorov [1966], di *tempo*, *modo* e *voce*; cadranno sotto la prima i problemi concernenti le relazioni temporali tra racconto e diegesi, sotto la seconda i problemi di punto di vista e distanza narrativa, sotto la terza quelli concernenti il modo in cui la narrazione stessa si trova implicata nel racconto. A sua volta la categoria del tempo si troverà poi divisa secondo determinazioni di *ordine*, *durata* e *frequenza*, e del loro ambito daremo ora breve esposizione.

Studiare l'ordine temporale di un racconto, significa operare un confronto fra l'ordine di disposizione degli avvenimenti o segmenti temporali nel discorso narrativo e l'ordine di successione che gli stessi avvenimenti o segmenti temporali hanno nella storia, sia seguendo le esplicite indicazioni fornite dallo stesso racconto, sia per quanto si può inferire da questo o quell'indizio indiretto. (pag. 83)

Oggetto dello studio dell'ordine temporale saranno dunque le *anacronie*, ovvero le differenze di ordine tra storia e racconto. In senso largo, tra le anacronie andranno classificate *prolessi* e *analessi*, ovvero rispettivamente riferimenti ad eventi futuri rispetto al presente del racconto e riferimenti ad eventi passati; ma in senso stretto Genette preferisce chiamare *anacronie* le forme di discordanza tra i due ordini temporali non completamente riducibili (per complessità o ambiguità) ad esse.

Ogni anacronia, in senso largo, avrà una *portata*, a seconda della distanza temporale che colma, e un'*ampiezza* a seconda della durata di storia da essa coperta. Secondo questi termini un'*analessi*, per esempio, sarà definita *esterna* quando il periodo di tempo da essa coperto (la sua ampiezza) sia precedente al periodo di tempo in cui si svolge la storia principale, *interna* nel caso opposto, e *mista* ove per portata si preceda la vicenda principale ma per ampiezza si finisca per rientrarne nel periodo. Un'*analessi* potrà poi essere *eterodiegetica* o *omodiegetica*, a seconda che racconti "una linea di storia, e perciò un contenuto diegetico diverso da quello (o da quelli) del racconto primo" (pag. 98) oppure sia basata sulla medesima linea d'azione del racconto principale. Tra le *analessi* interne *omodiegetiche* vengono distinti poi i *rinvii* (*analessi complete*) dai *richiami* (*analessi ripetitive*): con i primi si fornisce in ritardo un'informazione importante che non era stata fornita prima; con i secondi si fa riferimento a qualcosa che è già stato raccontato e viene momentaneamente richiamato. Infine le *analessi* potranno essere *complete* o *parziali* a seconda che la loro ampiezza le ricollegghi o meno al racconto principale, configurandosi nel primo caso come informazioni occasionali seppur eventualmente necessarie e nel secondo come parte della storia vera e propria.

Quanto alle *prolessi* la situazione è analoga, anche se resa un poco più difficile dalla loro minore frequenza e dal ruolo comunque di anticipazione che le fa restare fuori da molta narrativa. Il gioco incrociato di *analessi* e *prolessi* montate l'una dentro l'altra può infine portare il racconto verso l'*acronia*, ovvero lo scioglimento totale dalla relazione d'ordine

normalmente presente tra gli eventi, ove sia impossibile dire se ciò a cui si sta facendo riferimento preceda o segua il presente degli eventi raccontati nella linea narrativa principale.

In Genette[1983], l'autore dichiara che avrebbe fatto meglio a parlare di fenomeni di *velocità* piuttosto che di *durata*: velocità, perché quello che si affronta nelle pagine dedicate a questo tema è un rapporto tra la durata del tempo della storia e la lunghezza del testo, inteso come unica espressione oggettivamente misurabile della "durata" del racconto (pagg. 135-137). Oggetto di queste pagine sono le *anisocronie*, ovvero i cambiamenti di velocità del racconto: maggiore durata della storia raccontata in meno spazio di testo, minore durata della storia raccontata in più spazio di testo. Genette sottolinea che un racconto del tutto isocrono non esiste:

un racconto può fare a meno di anacronie, non può fare a meno di *anisocronie*, o, se preferiamo (com'è probabile) fare a meno di effetti di *ritmo*. (pag. 137)

Così Genette descrive quattro forme di anisocronie, che in ordine di velocità crescente sono la *pausa*, la *scena*, il *sommario*, l'*ellissi*. La scena è, per così dire, la velocità standard, quella al cui confronto vanno valutate le altre, rappresentando il caso in cui gli eventi sono descritti nel modo più normale per quel racconto. La pausa (meditativa o descrittiva) vede fermarsi la storia mentre il racconto prosegue, così che a una durata zero della storia corrisponde una qualche lunghezza del testo che racconta. Nel sommario, lunghi periodi di storia vengono raccontati in poco spazio, mentre l'ellisse è il caso in cui il racconto si sposta da un momento ad uno successivo senza menzione alcuna del tempo intercorso.

Infine, la *frequenza*. La distinzione fondamentale viene tracciata tra racconto *singolativo* (che racconta una sola volta ciò che è accaduto una sola volta, oppure *n* volte ciò che è accaduto *n* volte), racconto *ripetitivo* (che racconta più volte ciò che è accaduto una volta sola) e racconto *iterativo* (che racconta una sola volta - o meglio, *in* una volta sola - ciò che è accaduto più volte).

Torneremo sulla frequenza e su tutte le categorie di Genette in §1.4.5. Vorrei limitarmi per ora ad alcune riflessioni su anacronie e anisocronie per quanto riguarda i problemi relativi alla durata.

Abbiamo concluso il paragrafo precedente escludendo la dimensione della durata dalla temporalità narrativa di base, recludendola non solo alla superficie della manifestazione discorsiva, ma escludendo dall'analisi del racconto la necessità dei problemi di durata, in linea di massima - a meno che non siano gli stessi eventi raccontati a rimetterla in gioco in quanto loro componente ineludibile.

Come abbiamo visto, Genette riconduce gli effetti di ritmo all'anisocronia. Ma che ritmo avrebbe allora un racconto nel quale non sia possibile determinare la durata degli eventi raccontati, o almeno di parte di essi? Nel romanzo ottocentesco, che Genette vede caratterizzato dall'opposizione tra scena e sommario, è il realismo che salva la possibilità di conoscere la durata degli eventi. In Proust, dove quel realismo non c'è più, l'opposizione è tra

scena ed ellissi, con pause occasionali, ovvero tra una velocità di narrazione effettiva e due assoluti come la velocità infinita dell'ellissi e quella zero della pausa.

Se volessimo tuttavia passare da questi macroritmi a dei microritmi all'interno delle scene, temo che avremmo dei problemi a decidere quanto testo sia dedicato a quanta durata della storia. Molto più proficua e utilizzabile mi sembra la nozione di ritmo come "concentrazione dei valori di primo piano", che si trova in Weinrich[1964:107-130]⁹. Tra tali valori di primo piano può ben comparire anche una durata, ma non è detto che a priori le si debba dare più risalto che non ad altri aspetti. Posso infatti tenere lo stesso ritmo narrativo raccontando eventi di durate veramente diverse tra loro, litigi tra amanti e contese tra popoli.

E, per quanto riguarda le anacronie, posso davvero decidere se un'anacronia sia interna o esterna, soprattutto quando eterodiegetica? O meglio, è davvero importante (a meno che il contesto stesso non lo richieda) decidere se eventi appartenenti a catene differenti siano avvenuti prima o dopo?

Come si vedrà, ho affrontato la possibilità di un'applicazione delle categorie di Genette al racconto a fumetti all'interno della prima parte, nel capitolo dove si parla delle differenze di superficie tra il racconto verbale e quello illustrato. Il discorso sul ritmo sarà invece al centro del discorso della seconda parte; cercheremo comunque, ancora all'interno della prima parte, di vedere entro quali limiti la categoria genettiana di *durata* (o *velocità*) continui a restare applicabile.

1.1.3. Il tempo e il lettore

1.1.3.1. Lettura e ricezione

Esiste un'intera tradizione di fenomenologia della lettura all'interno della quale il testo viene considerato come un percorso temporale, come un oggetto in sé incompiuto che ha bisogno dell'operazione pratica della lettura, con la sua propria temporalità, per esistere davvero, e, così facendo, instaura nel lettore un gioco complesso di protensioni e ritenzioni, ovvero di aspettative e di prolungamenti cognitivi. Ingarden[1961² e 1974] e Iser[1975 e 1985] sottolineano il rapporto personale del lettore con il testo, mentre, più vicino a una prospettiva semiotica, Jauss[1970] preferisce fondare il significato di un'opera letteraria sulla relazione dialogica tra essa e il suo pubblico, inteso come collettività, o addirittura come orizzonte.

Il problema di approcci di questo genere, dal punto di vista della semiotica, è quello di preferire in generale la fenomenologia del lettore reale a quella del *lettore implicito* (o *lettore implicito* o *lettore modello*), fenomenologia, quest'ultima, che resterebbe invece decisamente più legata all'analisi testuale in senso stretto, essendo relativa a una figura *implicita* dal testo.

Un problema che si pone in realtà anche in Segre[1974:15-19], che nella sua panoramica sull'analisi testuale, arriva a contrapporre "la lettura (temporale) all'analisi stilistico-linguistica (acronica)" (pag. 17) aggiungendo però immediatamente dopo che in realtà

⁹. Di Weinrich[1964] parleremo più estesamente in §1.4.2. L'espressione tra virgolette è in realtà citata da Ricoeur[1984:119], nelle pagine dedicate all'analisi della posizione di Weinrich.

la successione temporale della lettura opera una sorta di dialettica tra i due procedimenti. S'è detto che le frasi già lette vengono convogliate in una sintesi memoriale. Tuttavia, il lettore attento non registra soltanto dei contenuti, ma nota parole, stilemi, costruzioni ecc.; egli li deposita nei casellari della memoria formale. La lettura di ogni nuova frase è dunque un atto di riconoscimento: riconoscimento del sistema stilistico-linguistico già intravisto sulla base della precorsa lettura; riconoscimento, in particolare, di parole, stilemi, costruzioni uguali o affini od opposti, comunque confrontabili con quelli già incontrati (ricorrenze); riconoscimento, e precisazione, di piani connotativi.

E' questa *sintesi memoriale* che il lettore compie di tutto ciò che gli sta alle spalle nella lettura¹⁰ a costituire l'insieme, vasto ma limitato, delle possibilità aperte di sviluppo del testo e quello delle possibilità escluse.

Così

se la lettura avviene nel modo qui sommariamente descritto, bisogna dedurre che la lettura degli elementi linguistici è una lettura *orientata*. Il caso più tipico è quello della ripetizione di versi o frasi uguali. Trovandosi in due punti successivi della poesia, o della prosa, la stessa frase resta immutata solo nel suo aspetto linguistico; in realtà cambia di valore, e non solo, com'è abbastanza ovvio, perché si trova immersa in parti diverse del testo, che possono rivelarne differenti implicazioni. Il cambiamento di valore che voglio sottolineare risale a due motivi riguardanti la successione della lettura: la frase, nelle sue due o più posizioni progressive, *a*) è preceduta da una più o meno ampia sintesi memoriale; *b*) si trova in una fase più o meno avanzata di estrinsecazione del sistema linguistico-stilistico.¹¹ (pag. 18)

Viene adombrata in queste righe una concezione *prospettica* del testo (che svilupperemo nel prossimo capitolo), secondo la quale ogni momento della lettura costituisce un punto di vista dal quale l'intero testo viene considerato, sintetizzandone memorialmente la parte passata e ipotizzandone la parte a venire. Nel momento in cui la lettura è finita, inoltre, l'intero racconto è trasformato in sintesi memoriale, per cui il punto di vista della fine del testo rimane necessariamente quello privilegiato per le analisi (e le riletture) successive.

1.1.3.2. Lettore implicito, Lettore Modello

La categoria del lettore implicito (o implicato), sviluppata dai teorici della ricezione testuale, si trasforma in Eco[1979] in quella del Lettore Modello, una figura che vuole essere interamente costruita nel testo, e al suo interno rinvenibile.

Un testo è un prodotto la cui sorte interpretativa deve far parte del proprio meccanismo generativo: generare un testo significa attuare una strategia di cui fan parte le previsioni delle mosse altrui - come d'altra parte in ogni strategia. (Eco[1979:54])

E di conseguenza

per organizzare la propria strategia testuale un autore deve riferirsi a una serie di competenze [...] che conferiscano contenuto alle espressioni che usa. Egli deve assumere che l'insieme di competenze a cui

¹⁰. Sulla sintesi memoriale vedi anche Segre[1969:79], dove tra l'altro l'autore scrive: "Le parafrasi corrispondono alla sintesi memoriale di un'opera. Se di qui passiamo alla sintesi memoriale o alle possibili parafrasi di un'opera letteraria che stiamo leggendo, ci accorgiamo che, a seconda di dove abbiamo interrotto la lettura, la sintesi o la parafrasi è più o meno autonoma, in sé compiuta. Verifichiamo dunque sperimentalmente quell'articolazione del contenuto che d'ordinario viene indicata con termini quali episodio, scena o (ricorrendo al linguaggio cinematografico) sequenza ecc."

¹¹. A proposito di questo secondo aspetto, la conclusione a cui Segre arriva poche righe sotto è ben in linea con le posizioni in semantica della musica di Meyer[1956], che vedremo brevemente in §2.1.4, e con il tipo di analisi che proporremo in tutta la parte seconda di questo lavoro: "Gli elementi linguistico-stilistici realizzano dunque, analogamente a quelli contenutistici, un intreccio: accanto a quelli di vicende e persone, il lettore segue pure gli itinerari di stilemi e connotazioni. Bisogna essere capaci di realizzare una considerazione 'narrativa' dei fatti di linguaggio, oltre che (come si fa di norma) una considerazione globale. Anche per i fatti di linguaggio ci sono le *suspenses* e i colpi di scena, gli indizi e le conferme, spesso frazionate".

si riferisce sia lo stesso a cui si riferisce il proprio lettore. Pertanto prevederà un Lettore Modello capace di cooperare all'attualizzazione testuale come egli, l'autore, pensava, e di muoversi interpretativamente così come egli si è mosso generativamente. (pag. 55)

La competenza di tale Lettore Modello non sarà semplicemente linguistica, ma estesa su tutti i possibili livelli, dal retorico allo stilistico; e sarà certamente anche narrativa - non meno che, come abbiamo visto sopra, nella prospettiva di Ricoeur¹². Sarà sulla base di questa competenza che il testo dirigerà, magari anche subdolamente, le previsioni (le *passegiate inferenziali*) realizzate dal Lettore Modello ad ogni punto della lettura. Nel complesso, Eco[1979] imposta una descrizione delle modalità con cui il testo, anzi, il testo *narrativo*, conduce il processo di interpretazione seguito dal proprio Lettore Modello, che si svolge congetturando al tempo stesso strutture di differente livello, narrative come ideologiche.¹³

L'idea di Lettore Modello aggiunge il tassello mancante alla concezione *prospettica* del testo che svilupperemo nel capitolo ora a venire. La costruzione per sintesi memoriali successive che fa sì che il punto di vista sul testo sia sempre collocato nel momento attuale della lettura può essere ora intesa come *prevista* dal testo, come *inscritta al suo interno*. Nella successione lineare del testo, che corrisponde a una successione temporale per il Lettore Modello, è dunque iscritta la successione delle *vedute* che del medesimo testo si avranno.

Siamo così di fronte a una temporalità difficilmente riconducibile a quella del racconto, ma anche difficilmente eliminabile da essa; una temporalità del testo, ma anche una temporalità della lettura, almeno nel senso dell'*ordine* temporale (che è quello che ci interessa, lasciando per ora a margine la *durata*); e una temporalità della lettura che finisce per avere un ruolo costitutivo rispetto al racconto stesso - ma non impunemente.

Ai paradossi del tempo e del racconto, per quanto riguarda il nostro campo di indagine di narrativa a fumetti, sono dedicati i capitoli §1.3 e §1.5; mentre in §1.4 si cercherà di vedere come il differente strumento linguistico influisca sul racconto stesso quando dal classico racconto verbale si passi a quello per immagini.

¹². Cfr. la nozione di *Mimesis I*, in Ricoeur[1983:94-107].

¹³. Ritourneremo su Eco[1979] in vari punti, e in particolare in §1.5.2.

1.2. Dimensioni temporali nell'esperienza del racconto

1.2.1. Ordinamento temporale e prospettività del testo e del racconto

1.2.1.1. Lettore Modello e atto interpretativo

Recuperare la fenomenologia dell'atto di lettura all'interno di una figura di lettore presupposta dal testo, il *Lettore Modello*, non è soltanto una mossa di purezza metodologica necessaria a una prospettiva di carattere semiotico d'analisi testuale. E' anche, d'altra parte, ciò che permette a questa stessa analisi di svincolarsi dall'idea che l'oggetto di studio sia qualcosa di effettivamente rinvenibile nel solo testo, a prescindere dalle condizioni della sua fruizione: ipotizzare un Lettore Modello significa attribuire al testo stesso una qualche "consapevolezza" delle proprie letture.

La necessità di mantenere le virgolette attorno al termine "consapevolezza" fa riferimento a una tradizione, semiotica ma non solo, che distingue nettamente tra la "consapevolezza", appunto, del testo, e l'eventuale consapevolezza (senza virgolette) dell'autore¹⁴. Quest'ultima, in particolare, non entra mai in gioco, e riveste un'importanza pressoché nulla per il nostro discorso. Analogamente, nemmeno in gioco entra il lettore effettivo, né la *sua* eventuale consapevolezza; non entrano cioè in gioco i motivi che sarebbero in grado di dare adito a una effettiva fenomenologia della lettura.

Parlare di "consapevolezza" da parte di un testo significa chiamare in gioco un rapporto tra il testo effettivo e i codici culturali all'interno dei quali esso viene *prodotto e fruito*; un rapporto che determina delle potenzialità di relazione, dei percorsi potenziali della lettura a partire dal testo stesso. E' già evidente, a questo punto, che caratterizzare il Lettore Modello come qualcosa che viene determinato non dal solo testo, ma dal suo rapporto col codice culturale, rende questo Lettore un oggetto tanto mutevole quanto lo è almeno il secondo dei suoi determinanti, visto che il primo, il testo, viene considerato come dato una volta per sempre.

Due considerazioni si impongono a questo punto. La prima riguarda i limiti dell'interpretazione, o meglio, *i limiti del Lettore Modello*. Legare quest'ultimo non al solo testo ma anche al mutevole codice culturale (mutevole storicamente, culturalmente, individualmente...) apre anche esso stesso, è evidente, a un'analogia mutevolezza, e lo lega al contesto entro il quale la fruizione avviene, visto che quello della produzione è fisso, dato una

¹⁴. Questo discorso, che presuppone quelli in §1.1.2 e §1.1.3, fa riferimento a Eco:[1979] e Eco:[1990].

volta per sempre¹⁵. Tuttavia, fa normalmente parte del nostro codice culturale la norma che si debba cercare di leggere un testo che proviene da un contesto culturale non prossimo (nello spazio così come nel tempo) tenendo il più possibile conto di tale distanza, e delle determinazioni culturali del contesto di produzione. Se questo non avviene, ovvero se l'opera viene letta esattamente come se fosse stata prodotta nello stesso nostro contesto culturale, la lettura - pur restando pienamente legittima per il suo lettore e per quanti ne condividono il metodo - non può essere dialetticamente confrontata con quelle letture che hanno invece tenuto conto della distanza. La nostra cultura attribuisce differente valore alle letture che tengono conto della distanza culturale e a quelle che non ne tengono conto, e la differenza tra le une e le altre ci è comunque ben netta: è ovvio quindi che il confronto dialettico-critico tra interpretazioni discordanti deve attuarsi unicamente all'interno di prese di posizione omogenee rispetto alla considerazione di tale distanza, vuoi che si decida di tenerla in considerazione, vuoi che si prenda la decisione contraria, vuoi, infine - terza scelta possibile - che si decida che l'opposizione non ha valore, e che tutte le distanze culturali, effettive o meno, hanno lo stesso diritto di venire considerate nell'interpretazione.

Tutte queste opzioni sono presenti nel Lettore Modello di un testo (che con ciò avrà perso anche l'ultima parvenza di somiglianza con un lettore empirico¹⁶): esso conterrà quindi potenzialmente anche quell'*interpretazione che è comunque una misinterpretazione* che corrisponde all'irrelevanza della distanza culturale tra il contesto della fruizione e quello della produzione, ma conterrà anche, in connessione con essa, un'attribuzione di valore culturale che le permetterà di essere messa in relazione solo con altre interpretazioni dello stesso tipo.

La seconda considerazione nasce dalla prima e ne costituisce il rovescio: se infatti il Lettore Modello è una struttura organizzata di letture potenziali, che comprende anche attribuzioni di valore per categorie di letture, è pure vero, d'altra parte, che tale organizzazione è ben lontana dall'essere totale. In altre parole il margine di indeterminatezza delle strutture interne del Lettore Modello riproduce strettamente il margine di indeterminatezza delle strutture di un codice culturale. Un'indeterminatezza che è costitutiva del codice stesso, ed è tanto maggiore quanto più diversificate sono le distinte aree culturali intercomunicanti che ne rappresentano le effettive concretizzazioni: così, certamente, lo stesso elemento comunicativo (lo stesso "segno") può ricevere interpretazioni estremamente differenziate a seconda dell'uso culturale che se ne sta facendo. Ma è anche vero che nel Lettore Modello di un certo testo gli usi culturalmente privilegiati che tale testo può avere sono specificati, e la varietà delle interpretazioni viene in questo modo ridotta, sino, in casi molto circostanziati di comunicazione pratica, a rendere plausibile anche una sola lettura.¹⁷

¹⁵. Ma attenzione a quelle discipline che producono testi che hanno bisogno di un *interprete* per poter essere effettivamente fruite, come la musica, la quale spesso non esiste senza che vi sia un secondo (e certamente secondario) momento di produzione, che si pone comunque all'interno di un codice culturale che è mutato rispetto a quello originario.

¹⁶. E che con questo si distanzia un poco dalla descrizione che ne dà Eco;[1979:61 e segg.] e Eco;[1990:34]. Vedi la nota successiva per una breve discussione.

¹⁷. Per quanto lo possa sembrare, questa ridefinizione del Lettore Modello non è lontana dalle definizioni prodotte in Eco;[1979] e Eco;[1990]. La differenza principale mi sembra consistere nel fatto che io assumo qui che il codice culturale dell'epoca e del contesto sociale del lettore empirico entrino a far parte del Lettore Modello. Vorrei brevemente mostrare perché questa scelta è necessaria e in che senso le conclusioni a cui porta divergono solo in modo secondario da quelle a cui arriva Eco;. Se è infatti l'*intentio operis* e non l'*intentio auctoris* quella che un lettore deve congetturare, non si può comunque parlare del Lettore Modello come di qualcosa ipotizzato dall'autore empirico, il quale non deve in alcun modo entrare in gioco. Se ciò che entra in gioco è l'Autore Modello, allora quello che si sa di lui appartiene comunque alla competenza relativa al contesto di lettura, cioè comunque a *quel* codice culturale, e non a quello dell'autore empirico, che non esiste più; così come non esiste neppure un'area comune della competenza tra autore e lettore, bensì solamente un'area comune alla competenza del lettore e a quella *ipotizzata per l'Autore Modello*, una competenza a sua volta già parte della competenza del lettore. Così, in

1.2.1.2. La fruizione temporalizzata

Qualunque sia, in ogni caso, il contesto culturale di fruizione, un testo prevede un *atto di lettura* che dia effettualità alle sue potenzialità comunicative. Qualunque Lettore Modello è, per intrinseca necessità, prima di tutto un *lettore*: il testo prevede una propria fruizione e un processo di interpretazione che sono temporalmente caratterizzati. Ogni lettura possibile di ogni possibile testo avrà necessariamente una durata, non potendosi in nessun caso risolvere in una puntualità temporale: nel Lettore Modello sono dunque presenti un *prima* e un *dopo* dell'interpretazione, un *durante* e un *al di fuori*, molto più precisamente determinati, in generale, della maggior parte delle altre potenzialità interpretative iscritte al suo interno.

Bisognerà comunque distinguere tra testi la cui fruizione temporale è guidata da una convenzione e testi in cui solo la propria struttura interna influenza il percorso di lettura: a questi secondi apparterranno buona parte dei testi unicamente visivi, al gruppo dei primi pressoché tutti gli altri testi. Il che naturalmente non esclude che il Lettore Modello di un testo temporalmente determinato da una convenzione non comprenda anche letture trasversali, dotate di un ordine che si allontana da quello convenzionale; ma tali letture saranno accompagnate da una marca di svalutazione, in quanto ponentesi esplicitamente al di fuori di una convenzione che il testo riconosce per sé costitutiva.

Eccoci dunque di fronte a una lettura che si distende nel tempo e che - tralasciando per il momento, e fino a nuovo avviso, i testi visivi e simili - possiede un ordinamento determinato a priori. Per quello che riguarda i testi verbali, con l'eccezione di quelli, come gli elenchi e i dizionari, che prevedono una consultazione occasionale e discontinua, potremmo dire che l'ordine di lettura del testo, dall'inizio verso la fine, è un ordine di carattere *retorico*, che intende accompagnare il lettore attraverso i vari argomenti da un proprio punto a un altro. Ove il testo sia di carattere narrativo, gli argomenti saranno eventi o concatenazioni di eventi, e il loro ordinamento ai fini della lettura potrà o meno seguire il loro ordinamento originario, a seconda che esso si presti o meno ai fini retorici del testo.

In ogni caso, il Lettore Modello di un testo contiene un *percorso di lettura*, ovvero una successione di *situazioni di lettura* in ciascuna delle quali il lettore si trova in un momento ben determinato del testo, conoscendo quello che gli sta alle spalle, ignorando quello che rimane davanti a lui e particolarmente focalizzando quello che si trova sotto la sua attenzione. La metafora del percorso permette di aggiungere qualche altra osservazione: in primo luogo, il luogo del testo in cui il lettore si trova possiede le caratteristiche del *punto di vista*, in quanto rappresenta effettivamente la *posizione*, nel testo, in cui il lettore si trova, e da cui guarda a quanto lo precede e segue. In secondo luogo, e proprio per questo, la percezione che il lettore ha di quanto precede il proprio punto di vista è necessariamente *prospettica*, nel

ogni caso, di quest'ultima competenza non si può fare a meno, ovvero non si può fare a meno, per definire il Lettore Modello di un testo, del codice culturale all'interno del quale viene compiuta la lettura. Il pericolo di questo ampliamento della base del Lettore Modello è che il privilegio dato alla lettura renda valide allo stesso modo tutte le interpretazioni, anche quelle che in Eco;[1979:59] e in Eco;[1990:32] vengono piuttosto denominate *uso* del testo. Io non credo tuttavia che l'opposizione tra interpretazione e uso debba essere considerata universale, perché posso benissimo immaginarmi una cultura in cui essa non abbia la minima pertinenza. D'altra parte, se questa opposizione ha pertinenza per la nostra cultura, allora la ritroveremo pure all'interno dello stesso codice culturale che guida le interpretazioni: di conseguenza, anche se un'interpretazione aberrante ha lo stesso diritto di esistere di una filologica, è lo stesso nostro codice culturale a farcele considerare due oggetti molto diversi, a ciascuno dei quali spetta un ruolo specifico, che non può essere attribuito all'altra. Non opporrei dunque uso e interpretazione, parlando piuttosto di usi interpretativi differenti e molteplici, ciascuno adeguato a certi contesti e non ad altri. Ci si può domandare per esempio se l'interpretazione assolutamente senza vincoli teorizzata da certa decostruzione possa avere qualche valore, non nel senso di un valore per sé (valore che certamente possiede) quanto piuttosto se abbia valore rispetto alle interpretazioni tradizionali della critica letteraria, della filologia o della semiotica. La mia posizione è che le interpretazioni libere non dovrebbero mai essere messe a confronto con le altre, perché sono basate su presupposti interpretativi incompatibili con i loro.

sensu che vi sarà, tendenzialmente, una maggiore vividezza di quanto appena trascorso nella lettura rispetto a quanto era trascorso in precedenza. In terzo luogo, e a parziale correzione del secondo, la percezione di quanto precede è prospetticamente determinata dal punto di vista anche nel senso che quanto tematizzato all'interno del punto di vista stesso influisce sulla rilevanza (e vividezza) degli elementi che appartengono alla lettura già avvenuta: in altre parole, il tema affrontato nella porzione di testo sotto l'attenzione del lettore renderà più vicino quanto del già letto gli si ricollegli e possa aiutare a interpretarlo, relegando nello sfondo il resto.

Insomma, il percorso di lettura inscritto nel Lettore Modello è un percorso interpretativo che può prevedere continui mutamenti di focalizzazione sugli elementi del testo¹⁸. Naturale è dunque che il luogo terminale di un testo rivesta un'importanza del tutto particolare.

1.2.1.3. Prospettività del testo

Quello che resta della lettura di un testo ne è un'immagine prospettica, dal punto di vista della fine. L'immagine è prospettica soprattutto nel secondo dei due sensi sopra citati, ovvero vengono ritenuti del testo soprattutto gli elementi che sono di particolare rilevanza per l'interpretazione della conclusione. In questo senso la conclusione è ciò che dà senso al testo nella sua globalità, permettendoci di valutare come centrali o marginali gli elementi già esposti in precedenza.

Poiché questo meccanismo è iscritto nel Lettore Modello, possiamo dire che ogni testo, pur nella sua interna varietà, è costruito in funzione della propria conclusione, ovvero prevede la propria immagine prospettica esattamente da quel punto di vista. In questo senso *ogni testo è prospettico in relazione alla propria fine*.

Particolarmente interessante, per questo discorso, è l'imbarazzo interpretativo in cui ci pongono i testi incompiuti, e i frammenti. La nostra incapacità di trovare un senso stabile a questi testi è dovuta all'inesistenza del punto di vista dal quale attribuirlo. La cosiddetta "poetica del frammento" fa leva proprio su questa inattribuibilità di senso compiuto, per cui il senso di un frammento rimane necessariamente sospeso in un limbo dal quale riceve buona parte della propria godibilità estetica.

Possiamo ripetere che il Lettore Modello di un testo comprende al suo interno anche le letture non sequenziali e giocate sul frammento, attribuendo tuttavia loro particolari connotazioni culturali. Certo, in un contesto culturale in cui la poetica del frammento, o dell'aforisma, fosse acriticamente dominante, il Lettore Modello potrebbe contenere valutazioni positive di tali letture anche per quei testi la cui *coerenza globale* sarebbe altrimenti altamente da considerare.

1.2.1.4. Testi narrativi

Se passiamo, dai testi in generale, al particolare dei testi narrativi, la caratterizzazione temporale del *prima* e del *dopo*, del *durante* e dell'*al di fuori* della lettura, riceve nuova luce dal confronto con un'altra temporalità, quella stessa del raccontato.

Non si tratta ancora del confronto tra *Erzählzeit* e *erzählte Zeit*, tempo del racconto e tempo raccontato, che affronteremo in seguito, ma di qualcosa di più elementare, che si pone tuttavia nella medesima direzione. Nei termini di Genette [1976], è qualcosa che riguarda

¹⁸. Cfr. Barbieri:[1982], dove della novella *Sylvie*, di Gerard De Nerval, si propone una lettura esattamente in questi termini.

problemi di *ordine* temporale, prescindendo ancora dalla durata e dalle altre eventuali determinazioni.

In questo senso, così come un testo è prospetticamente organizzato intorno al punto di vista della sua conclusione, anche un racconto lo è. La necessità di separare la nozione di testo da quella di racconto, e la nozione di conclusione di un testo da quella di conclusione di un racconto, è, tra l'altro, anche una conseguenza del fatto che le due conclusioni possono benissimo non coincidere materialmente. Per *conclusione di un racconto* intendiamo la conclusione degli eventi che il racconto espone (in un testo), ma tale conclusione degli eventi non viene necessariamente raccontata alla conclusione del testo. Insomma, l'organizzazione retorico-discorsiva del testo può essere affatto diversa dall'organizzazione narrativa del racconto che vi viene esposto.

Possiamo di conseguenza avere, per esempio, un racconto di cui conosciamo sin dall'inizio la conclusione - cosa che ci permette di fornire un'interpretazione degli eventi non sottoposta alla provvisorietà cui sarebbe sottoposta se la loro conclusione coincidesse con quella del testo. D'altra parte, l'interpretazione degli eventi rimane comunque sottoposta a una seconda interpretazione, di tipo più argomentativo-discorsivo, che troverà un punto fermo solamente con la conclusione del testo.

Ritorniamo più avanti (in §1.4.5, affrontando la problematica di Genette **Errore. Il segnalibro non è definito.** relativamente al nostro discorso) sui problemi che derivano da differenze di ordine tra testo e racconto, limitandoci per ora a quei casi in cui le due sequenze sono ordinate in modo parallelo, e in cui, di conseguenza, l'organizzazione prospettica del testo e quella del racconto sono strettamente legate. Non solo, demandando a quella parte successiva qualsiasi problematica che riguardi il rapporto tra testo e racconto, ci soffermeremo per il momento su quest'ultimo, assumendo provvisoriamente, a fini espositivi, che il testo sia del tutto trasparente rispetto al racconto, e che solo quest'ultimo venga messo in luce.

1.2.1.5. Dentro il racconto

Eccoci dunque dentro il racconto, immersi, con la mediazione per ora non pertinente del testo, nel suo fluire.

Il racconto è una successione di eventi, più o meno concatenati tra loro. La lettura li percorre in sequenza, attraversandoli uno dietro l'altro, dal primo all'ultimo. In ciascun momento il lettore si trova in un punto del racconto, a contatto con un evento specifico, dal punto di vista del quale considererà gli eventi precedenti, già incontrati, e quelli successivi, ipotizzati e attesi.

Il problema di quale sia la dimensione pertinente perché qualcosa debba essere considerato un *evento* non ha una soluzione assoluta: dipenderà dal racconto stesso¹⁹ se, per esempio, l'atto di estrarre una spada debba essere considerato per sé evento, oppure se lo si debba considerare parte dell'evento complessivo del combattimento. In questo senso, il racconto che si ha alle spalle definisce che cosa, di quello che si trova sotto la nostra attenzione, sia evento; mentre, a sua volta, ciò che si trova sotto la nostra attenzione ridefinisce prospetticamente quello che si ha alle spalle. Un racconto ben organizzato si presta

¹⁹. Dal racconto e dal testo, ovvero da come quest'ultimo tematizza con le proprie forme dell'espressione, i propri contenuti. Ma per il momento continuiamo a dimenticare il ruolo del testo, e limitiamoci alle funzioni del solo racconto.

con naturalezza a questa operazione di continua messa a punto del presente a partire dal passato e del passato a partire dal presente: in altre parole, un racconto ben organizzato è un racconto che conduce il proprio lettore attraverso le proprie fasi senza lasciarlo improvvisamente sul ciglio di un abisso interpretativo nel quale egli non è capace di non precipitare; è un racconto il cui Lettore Modello contiene dei percorsi interpretativi più o meno irti, ma non impraticabili.

Se possiamo definire il racconto come una sequenza di eventi correlati, è necessario tuttavia aggiungere a questa definizione il fatto che il racconto possiede una coerenza interna globale. Così come il livello di ciò che viene visto come evento può cambiare con la pertinenza, anche l'intero racconto, considerato nella sua coerenza globale, può venire ridotto a un'*unico* macroevento, a una cellula fondamentale che nel racconto effettivo trova il proprio sviluppo.²⁰ Nel momento in cui consideriamo il racconto in questo modo ci poniamo ovviamente al di fuori dei confini della sua lettura, che si è ormai conclusa; e così, l'evento che nel racconto viene narrato può essere a sua volta collocato in un contesto di eventi più vasto, come accade con l'intera vicenda del travagliato matrimonio dei promessi Renzo e Lucia, che può essere considerata quale singolo evento in un'epoca che ne ha visti tanti altri, o anche solamente quale singolo evento nella vita complessiva dei personaggi.

Proseguendo con astrazioni di questo genere, potrei arrivare infine a cogliere l'identità di evento dell'intero contesto di cui il racconto nel suo complesso costituisce solo un particolare, vedendo, per esempio, come singolo evento l'intera evoluzione della borghesia secentesca, di cui la vicenda manzoniana rappresenta una componente.

Il limite a queste operazioni di astrazione e di sintesi è solo quello della loro pertinenza e utilità a fini esplicativi o analitici. Quanto a questo, si vedrà perciò più avanti: per il momento è sufficiente evocarne la possibilità.

1.2.2. Linee temporali del racconto

1.2.2.1. Presente diegetico e intradiegetico

Ogni evento raccontato, nel momento della lettura in cui esso si trova di fronte a noi, può essere considerato *presente*, a prescindere dalla sua effettiva dimensione macro- o microtemporale. In altre parole, il *presente* coincide con la *presenza* di un evento.

Per il momento trascureremo il problema della sua durata, sottolineando però con forza che questo presente *ha in ogni caso una durata*, e che tale durata è tanto definita quanto lo è l'evento in presenza di cui ci stiamo trovando (l'evento dentro a cui siamo, nella lettura).

La durata del presente sarà di conseguenza la durata dell'evento presente, non riconducibile ad alcuna altra regola che non sia quella che ci aiuta a riconoscere l'evento come tale. Potrà essere perciò sia minima che epocale, senza che con questo il presente sia meno presente nell'uno o nell'altro caso: possiamo raccontare con la stessa facilità di "un uomo che batte le ciglia" e anche de "l'Impero Romano che decade".

²⁰ L'idea della riduzione del racconto a un unico macroevento è largamente diffusa, e non solo in ambito semiologico. Appartengono a questo tipo di riduzione la prospettiva greimasiana del *percorso generativo*, dove il racconto viene generato a partire da una cellula di opposizioni semantiche messa in moto, nonché l'idea di Eco;[1979] che il testo è l'espansione di un semema. Al di fuori della semiotica si può vedere l'idea di *macroproposizioni narrative* di van Dijk;[1975] (citata in Eco[1979:102]).

Il presente è una presenza all'attenzione, legato all'evento che ne è oggetto; una presenza che non ha nessun legame necessario con il tempo metrico, ma nemmeno con il tempo interiore. Legato all'evento, ne condivide essenzialmente la dimensione semantico-percettiva. Tuttavia, resta possibile, nei confronti del racconto, distinguere dimensioni diverse di presente, così come poco sopra avevamo distinto dimensioni diverse di eventi.

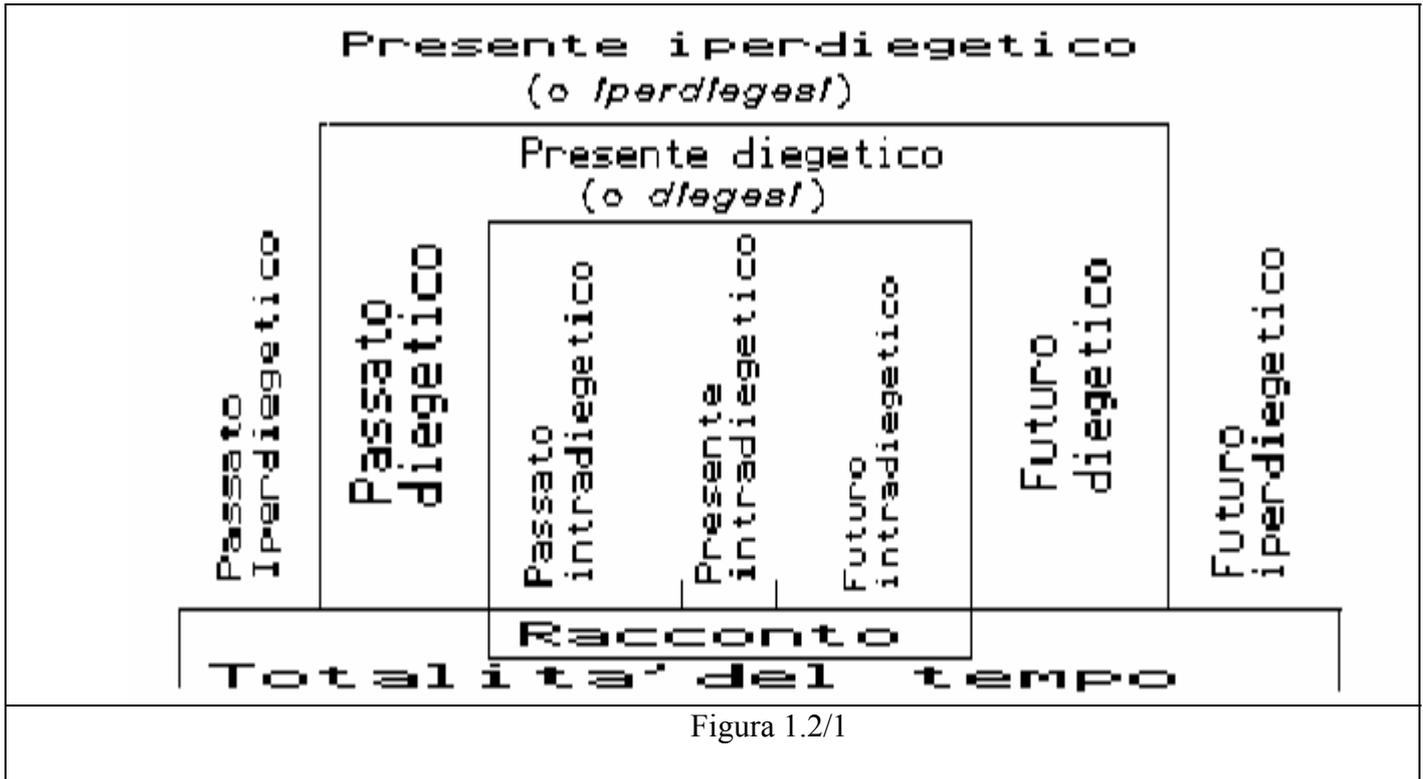
Partendo da eventi definiti all'interno del racconto, eventi *intradiegetici*, attraverso i quali passa l'esperienza del lettore durante la lettura, abbiamo definito anche l'intero racconto come singolo evento, l'evento *diegetico*, e abbiamo definito la possibilità di considerare anche un evento più vasto, *iperdiegetico*, di cui quello diegetico sia una semplice componente. A ciascuno di questi tipi di eventi corrisponde un tipo di presente, nel momento in cui essi si trovino nella condizione di presenza.

Così la lettura di un racconto trascorre una sequenza di *presenti intradiegetici*; e alla conclusione dell'operazione è possibile figurarsi un *presente* globalmente *diegetico*, eventualmente rifigurandolo anche come componente di un ancora più vasto *presente iperdiegetico*.

E' interessante notare che il *presente diegetico* rappresenta un *punto di soglia* all'interno di una potenziale valutazione degli eventi che ne crei una serie di valutazioni di crescente sinteticità. Anche se nel corso effettivo della lettura il contesto definisce dei limiti privilegiati all'evento di cui siamo in presenza, io posso sempre, in una successiva fase analitica, calarmi nel racconto *rifacendo presente* un certo evento, in modo da osservare il resto del racconto da quel punto di vista. Nel fare questo, tuttavia, i limiti dell'evento saranno determinati soltanto dalla mia intenzione analitica, e non dal contesto del racconto; il che significa che potrò dare all'evento i limiti che preferisco, ovvero quelli che mi sembrano più pertinenti per i miei scopi esplicativi. L'evento intradiegetico presente può essere dunque "gonfiato" a piacere, sino, al limite, a coincidere con l'evento diegetico. Se voglio continuare a gonfiare l'evento non mi troverò più, però, in ambito intra-, bensì *iper-diegetico*, perché i confini dell'evento avranno oltrepassato quelli del racconto. Potremmo perciò pensare, se vogliamo vedere la cosa in termini topologici, a presente intradiegetico e iperdiegetico come a due insiemi *aperti*, il cui complementare *chiuso* è l'insieme dei presenti diegetici, che possiede tuttavia un solo elemento. Oppure, in altre parole, possiamo pensare al presente diegetico come la *soglia* tra i presenti intradiegetici e quelli iperdiegetici.

1.2.2.2. Passato

Ogni presente evenemenziale di questo tipo presenta al proprio interno una possibilità di partizione, perché ogni evento può essere sempre suddiviso in eventi più elementari. Prendiamo ad esempio il *presente diegetico*: l'evento la cui presenza viene da esso individuata è quello complessivamente narrato in un racconto. Nel momento in cui ci caliamo all'interno di tale racconto, tuttavia, vuoi che sia nel corso della lettura, vuoi che sia per una focalizzazione analitica, rendiamo a noi presente un evento più elementare di quello diegetico, un evento cioè intradiegetico. Ma la focalizzazione di tale evento lascia il racconto nel suo complesso (e dunque il presente diegetico) partito in tre parti: lo stesso evento in oggetto, gli eventi che lo precedono (eventualmente assenti se ci si trova all'inizio del racconto), e gli eventi che lo seguono (eventualmente assenti se ci si trova alla fine del racconto). Così, a un presente intradiegetico corrisponderanno un *passato intradiegetico* e un



futuro intradiegetico. Di quest'ultimo, come degli altri analoghi futuri, ci occuperemo in §1.2.2.3.

Il passato intradiegetico è ciò che precede il presente intradiegetico all'interno del globale presente diegetico. Ove lo sviluppo del testo coincida con quello del racconto, il passato intradiegetico coinciderà con il già letto - ma in molti casi questo non avviene, né d'altra parte è necessario conoscere sempre il passato per poter fare una qualche lettura del presente. Se l'ordinamento prospettico del testo non coincide con quello del racconto, il Lettore Modello prevede che l'interpretazione progressiva del testo venga compiuta all'oscuro di certi eventi del passato - e se pure questi saranno narrativamente interpretati dal punto di vista del presente intradiegetico quando emergeranno a conoscenza, contribuiranno d'altra parte a far sì che, sotto la luce del discorso condotto dal testo, sia il presente a subire il punto di vista ordinatore del passato. Ma tale rovesciamento, come si vedrà affrontando il futuro, non è così paradossale come sembra: nella situazione in cui si vengono a conoscere certi eventi del passato intradiegetico, la focalizzazione della presenza cadrà su di loro, rendendoli a loro volta *presenti*; così, ciò che era presente sino a un attimo prima si troverà proiettato nel futuro, e avremo una situazione futura messa in prospettiva dal punto di vista del presente - il che non ha nulla di strano, in linea di massima. Il discorso potrà essere sviluppato però solamente una volta analizzata la situazione del *futuro intradiegetico*.

Così come a un presente intradiegetico corrisponde un analogo passato, lo stesso accadrà per il presente diegetico: il *passato diegetico* sarà ciò che precede il presente diegetico, all'interno del presente iperdiegetico. Esso conterrà dunque tutti gli eventi che precedono quell'evento che è complessivamente raccontato, all'interno dell'evento iperdiegetico; conterrà cioè tutto quello che il racconto presuppone senza raccontarlo, come può essere la situazione storica immediatamente precedente, o una vita precedente dei personaggi che non ha diretta

rilevanza per il racconto. Il passato diegetico è importante nella misura in cui ogni Lettore Modello contiene una competenza (che sarà poi del lettore effettivo) senza la quale il racconto sarebbe inintelligibile, o darebbe comunque adito a interpretazioni scarsamente valutate dal codice culturale.

Poiché nel momento dell'analisi *a posteriori* la dimensione in cui viene colto l'evento (e il suo presente) dipende dalla scelta compiuta dall'analista, potremmo giustificatamente pensare anche a dei passati intradiegetici che abbiano come totalità temporale di riferimento non il presente diegetico nel suo complesso, bensì dei presenti già a loro volta intradiegetici - per cui dovremmo a rigore parlare di un passato intra-intradiegetico. Ma, a parte il fatto che questa nozione non verrà comunque utilizzata (e quando parleremo di qui in poi di passato intradiegetico sarà con riferimento alla totalità del presente diegetico), sarebbe assai problematico distinguere i diversi livelli di intradiegeticità, poiché la medesima sequenza di eventi potrebbe, a seconda della focalizzazione che viene eseguita, ritrovarsi a essere sia intra- che intra-intra- che intra-intra-intra-diegetica, e così via.

Vale la pena di sollevare la questione, tuttavia, perché essa si ripresenta anche al livello dell'iperdiegesi. Per poter parlare di un passato iperdiegetico, dovremmo infatti supporre di poter individuare una iper-iperdiegesi, il cui presente venga a sua volta partito in passato, presente, futuro iperdiegetici. La cosa sarebbe a sua volta di poco conto, se non sollevasse il problema dell'iperdiegesi ultima, totale, quella che comprenderebbe passato, presente e futuro *universali*; il problema, cioè della totalità del tempo, rispetto a cui i tempi locali troverebbero collocazione assoluta. Ci ritorneremo in §1.2.2.4.

1.2.2.3. Futuro

I problemi del futuro sono solo in parte speculari a quelli del passato. Il futuro si presuppone ignoto, e anche se la sequenzialità del testo può permettere al lettore di conoscerlo in anticipo, esso *resta ignoto al racconto*, e quest'ultimo continua ad essere organizzato come se tale futuro fosse comunque ignoto.

La prospettività con cui il passato viene osservato dal presente trova invece specularità nel futuro, il quale è a sua volta osservato dal punto di vista del presente, come sistema di aspettative. E' infatti ciò che è pertinente al presente, per l'evento presente, a sua volta ovviamente carico di tutto il proprio passato, che determina che cosa pertinentemente ci si debba attendere dal futuro. Se tale futuro è già stato rivelato dal testo, il sistema di aspettative generato dal racconto si confronta con la sua effettiva concretizzazione (o non concretizzazione), ma non per questo scompare. Ove sequenza testuale e sequenza narrativa non coincidano, il futuro intradiegetico che il testo ha anticipato viene messo in prospettiva due volte, una volta narrativamente, dal punto di vista delle attese generate dall'evento intradiegeticamente presente, e una volta discorsivamente, dal punto di vista di ciò che si sta leggendo, che nel discorso viene comunque dopo.

Che cosa succederà allora se, come accade in molte *detective stories*, il testo si conclude con il disvelamento degli eventi del passato, ovvero con il rendere quelli intradiegeticamente presenti, e con la conseguente proiezione nel futuro intradiegetico degli eventi presenti sino a poco prima? Se si considera la dinamica del testo, gli eventi conclusivi sono quelli che hanno, nel racconto, costituito l'antefatto, e vengono presi come punto di vista per mettere in prospettiva gli altri; se si considera invece la dinamica del racconto, è la *sua* conclusione

anche temporale che mette in prospettiva gli eventi antecedenti. Abbiamo perciò due punti di vista e due messe in prospettiva concomitanti e interagenti, una narrativa e una testuale: dobbiamo pensare che i loro effetti si combinino, oppure che una prevalga sull'altra? E due messe in prospettiva diverse ci mostrano davvero lo *stesso* racconto?

Si tratta di una situazione strana, che non si presenta nella lettura che facciamo continuamente della nostra vita reale. In essa, infatti, non si dà il fatto che possiamo conoscere il futuro con lo stesso tipo di certezza con cui conosciamo il passato. Accade tuttavia nella vita quotidiana che il venire a conoscenza di eventi passati ci permetta di porci per qualche attimo dal punto di vista di quelli, mettendo in prospettiva quel loro futuro che per noi è già passato. Anche in questo caso due vedute prospettive degli eventi vengono accostate, quella dal presente effettivo - che guarda indietro - e quella dal passato reso presente - che guarda avanti: la prospettiva dominante è comunque quella del presente, perché anche il passato da rendere presente viene osservato da tale punto di vista, e il suo futuro è dunque soggetto a una duplice messa in prospettiva. Con tutto ciò, e con la dominanza globale del punto di vista del presente effettivo, non è detto che le due immagini prospettive degli stessi eventi riescano ad essere fatte coincidere del tutto; gli scarti che eventualmente rimangono possono riguardare oggetti o personaggi, la cui valutazione dai differenti punti di vista è tanto differente da non poter essere coniugata. E' possibile dunque che una delle due valutazioni costringa a lasciar da parte l'altra, secondo criteri che possono essere del tipo più vario.

Nel racconto, quanto viene detto per ultimo ha generalmente la maggiore probabilità di essere vero, in caso di contrasto con ciò che è stato affermato, o suggerito, in precedenza. Perciò, se una rivelazione conclusiva riguardo al passato costringe a una rilettura del presente incompatibile con la lettura che era già stata compiuta, è l'ultima lettura ad avere la meglio: il punto di vista del passato (reso presente) ricostruirà il presente (reso futuro) secondo una nuova prospettiva - ma sarà poi necessario che il nuovo presente così ricostruito ricostruisca a propria volta il suo passato, dal proprio, definitivo, punto di vista. Così, alla fine, è il punto di vista del presente della conclusione narrativa che prevale, modificato però dall'azione di messa in prospettiva a partire dal punto di vista della conclusione del testo.

Se invece di considerare come quadro la diegesi, prendiamo l'iperdiegesi, ci troveremo di fronte a un *futuro diegetico*, per qualche verso simmetrico al passato diegetico di cui già abbiamo parlato. Il futuro diegetico è costituito dagli eventi che seguono l'evento globale del racconto, all'interno di un presente iperdiegetico definito.

Anche qui, la simmetria con il passato diegetico è ingannevole. Intanto, mentre un passato diegetico può sempre essere considerato in qualche modo pertinente, perché sempre vi sono degli antefatti a cui un riferimento viene fatto più o meno esplicitamente (fosse l'antefatto anche solo l'esistenza del linguaggio), non si può dire lo stesso per il futuro. L'idea di futuro diegetico appare infatti strana alla teoria del racconto, nella quale il racconto è considerato, in generale, come un percorso da un punto a un altro (riparazione di un danno, eliminazione di una mancanza, eccetera), un percorso che si conclude con il raggiungimento di un certo stato. Perché il futuro diegetico possa apparire più plausibile, è necessario invece, per esempio, che gli attori acquisiscano, nell'analisi, più luce degli attanti, oppure che la continuità di una vita acquisisca più luce di un percorso narrativo, e così via. La domanda "E poi?", fatta alla fine di una storia, viene pronunciata, nella nostra cultura, soprattutto dai

bambini, ovvero dai soggetti meno consapevoli di una serie di contratti, o codici. La serialità, che sarà oggetto del prossimo capitolo, è una possibile risposta a questa domanda di "e poi": ma, come si vedrà, la serializzazione del racconto sconvolge tutta una serie di rapporti a cui siamo abituati.

Supponiamo perciò, per esempio, di privilegiare nell'analisi i personaggi ai loro ruoli nella storia, e ci si aprirà il senso di un futuro diegetico - chiuso a questo punto solamente dalla loro morte. Se prendiamo in considerazione il futuro diegetico, l'evento-racconto (il presente diegetico) diventa parte di una diegesi più ampia, l'iperdiegesi, che ha a sua volta le proprie caratteristiche. Vero è comunque che tale iperdiegesi viene messa in prospettiva dal punto di vista del presente diegetico, e che è sempre questo a modulare su di sé quello che potrà eventualmente seguirlo.²¹

Ancora più oscuro è il senso di un futuro iperdiegetico, che, come l'analogo passato, rimanda a una totalità del tempo concepibile solamente ponendosi sull'orlo del paradosso²².

1.2.2.4. Problemi di percezione gestaltica

Abbiamo dunque stabilito che l'immagine che ci formiamo di una certa successione di eventi è prospettica, dal punto di vista del presente. Questa metafora della prospettiva è assai più stringente di quanto non potrebbe sembrare a prima vista: certo non coinvolge un'organizzazione geometrica dello spazio come la prospettiva propriamente detta, e nemmeno un'organizzazione geometrica del tempo, come sarebbe se se ne volessero traslare da una dimensione all'altra tutte le caratteristiche in maniera astrattamente uniforme.

Se caratterizziamo la prospettiva, tuttavia, come l'immagine del mondo che abbiamo da un certo punto di vista, la corrispondenza tra la dimensione spaziale di consueta applicazione e quella temporale-narrativa in cui ci stiamo muovendo si rivela singolarmente costante. Tanto più che la consueta omologazione del tempo come quarta dimensione dello spazio, derivata dalla banalizzazione della Teoria della Relatività, gioca a favore, nella misura in cui è iscritta nel nostro codice culturale, e anche indipendentemente dal valore analitico che tenderemo a *non* attribuirle.

La prospettiva, quella spaziale, ordina gli oggetti che si trovano sino all'*orizzonte* (nella misura in cui visibile, ovviamente) in relazione al punto di vista, al punto di osservazione. Certi oggetti potranno risultare nascosti, da uno specifico punto di vista, e rivelarsi da altri; ma, in ogni caso, la configurazione che viene otticamente costruita sarà strettamente dipendente dal punto di vista da cui lo spazio è osservato. E' solo perché sappiamo (o supponiamo) che lo spazio possiede una propria forma, indipendente dal punto di vista dell'osservatore, che siamo in grado di integrare le osservazioni compiute da punti differenti - e non sempre lo siamo.

La nostra prospettiva narrativo-temporale ordina gli eventi che si trovano sino all'orizzonte del presente (diegetico o iperdiegetico) che fa da quadro, in relazione al punto di vista, al presente (rispettivamente intradiegetico o diegetico) in oggetto. Certi eventi potranno risultare nascosti, da uno specifico punto di vista, cioè potranno risultare del tutto irrilevanti in quella specifica prospettiva, ricomparendo al cambiare del punto di vista; in ogni caso, la configurazione narrativa che viene costruita sarà strettamente dipendente dal punto di vista da

²¹. Cfr. §1.3.3.

²². Cfr. Ricoeur,[1985], pp.395 e segg. dell'ed.it.

cui il tempo è osservato. E' solo perché sappiamo (o supponiamo) che la sequenza degli eventi possiede una propria forma, indipendente dal punto di vista dell'osservatore, che siamo in grado di integrare le osservazioni compiute da punti differenti - e non sempre lo siamo.

Nel quadro di una fenomenologia della percezione spaziale, l'unità dello spazio frammentata dalla molteplicità dei punti di vista viene ricostruita attraverso l'esperienza del *corpo* che lo attraversa e vive²³. Lo stesso dovremmo poter dire del tempo: è perché l'uomo abita la successione degli eventi anche in una dimensione che non è solamente quella narrativa, che è possibile *ricostruire l'unità* delle differenti prospettive narrative che nascono dai punti di vista dei differenti presenti. Se così non fosse, non solo sarebbe difficile, se non impossibile, accostare immagini dello stesso racconto dal punto di vista di diversi presenti, ma sarebbe difficile o impossibile anche sovrapporre le immagini viste dallo stesso punto di vista presente ma con differenti orizzonti: quando ci si trovi all'interno del proprio orizzonte di riferimento, il microevento che consideriamo normalmente parte del macroevento potrebbe infatti venire a costituire una dimensione propria, non necessariamente compatibile con quella del macroevento. Si tratta di un'effetto di percezione gestaltica, nella quale non necessariamente il tutto ha relazione con le proprie parti: l'evoluzione del complesso evento del soffiarsi il naso non sarebbe necessariamente integrabile nell'evoluzione di un raffreddore, se non fossimo ben consapevoli in altro modo del legame tra i due eventi.

E la temporalità iperdiegetica, vista nell'orizzonte della totalità del tempo, quale evento vede in tale totalità? E' davvero possibile un racconto della totalità del tempo? Ricoeur **Errorre. Il segnalibro non è definito.**[1985], a conclusione della sua opera monumentale, sembra dubitarne, e inserisce questo dubbio a conclusione degli altri che segnano i limiti del "racconto come modo umano di concepire il tempo". Qualunque sia questo evento globale, ben difficilmente riusciremmo a vedere il senso delle parti al suo interno; a meno di non limitarlo, vedendolo come la storia della provvidenza divina sull'uomo, o come il succedersi delle occasioni trasformative della materia governata dalle leggi naturali.

Anche se possiamo ipotizzare l'esistenza di un rapporto extranarrativo con il tempo, resta il fatto che i racconti, che narrativi sono comunque, sono luoghi di organizzazione del tempo, e certamente luoghi privilegiati. Il racconto è il luogo di organizzazione della successione delle vedute prospettiche degli eventi che vi sono raccontati; in altre parole, il racconto non è solo un'organizzazione di eventi in sequenza, ma anche un'organizzazione di punti di vista su quegli stessi eventi, tale da permettere comunque una transizione controllata dall'uno all'altro - impedendo, o eventualmente utilizzando e recuperando, gli strappi percettivi dovuti all'incompatibilità di diverse immagini prospettiche.

Così il racconto costruisce la propria coerenza temporale, sottomettendo a una logica narrativa il succedersi delle prospettive. C'è poi un'organizzazione del testo, discorsiva, che provvede anche a recuperare per l'interpretazione eventuali scarti che il racconto non potrebbe colmare, differenze tra prospettive che il racconto lascia palesemente spalancate. Anche l'organizzazione del testo segue una logica temporale, ma non necessariamente narrativa.

²³. Cfr. Merleau-Ponty:[1945], ma anche Heidegger:[1928] (se pur in una dimensione assai più ontologica), oppure, in psicologia, Piaget; (Vurpillot:[1963:167]).

Quello che andremo a fare nel prossimo capitolo sarà vedere come la serializzazione dei racconti crei una serie di scarti tra il tempo e il racconto, che il racconto stesso non è in grado di recuperare, e che il testo non ha interesse a recuperare. Questi scarti, su cui i capitoli successivi di questa parte indagheranno più nel particolare, daranno ragione al tentativo di indagare, nella parte seconda, sulle strutture di una temporalità paranarrativa, su quella parte del fenomeno del tempo che viene sì percepita, ma non attraverso la mediazione del racconto.

1.3. Problemi del racconto seriale

Nel racconto non seriale, autoconclusivo - il tipo di racconto che l'analisi semiotica prende più spesso in considerazione - l'articolazione delle tre determinazioni temporali, passato presente e futuro, avviene così come l'abbiamo delineata nelle sue linee principali in §1.2.2. Vi si trova cioè una linea temporale diegetica, che si compone attraverso il percorso intradiegetico di un presente, il quale lascia alle proprie spalle un passato e definisce davanti a sé un qualche futuro, più o meno determinato. La diegesi, o il complessivo presente diegetico, comporta inoltre, almeno potenzialmente, un passato e un futuro diegetici, dei fantasmi a cui il racconto può fare riferimento più o meno esplicito, ma che comunque non ne fanno direttamente parte.

Sin che per l'analisi ci manteniamo, come dichiarato nel capitolo precedente, in una situazione di coincidenza tra linearità del testo e linearità del racconto, la situazione non presenta problemi; le complessità del racconto, dell'intrecciarsi dei suoi eventi, non hanno a che fare con la contrapposizione piuttosto limpida tra ciò che è prima, ciò che è durante e ciò che è dopo gli eventi del racconto.

Con il racconto seriale le cose però cambiano: i confini tra ciò che è dentro e ciò che è fuori dal racconto diventano molto più incerti e sfumati, perché è la stessa nozione di racconto a perdere parte della propria distinzione. La messa in prospettiva rispetto al presente, e la nozione di testo e di racconto come fenomeni prospettici, che abbiamo visto nelle pagine precedenti, diventano problematiche perché il punto di vista privilegiato rappresentato dalla fine viene per molti versi perduto, mentre altre dimensioni della temporalità, oltre a quelle intradiegetica, diegetica e iperdiegetica che abbiamo già visto, si rivelano di importanza cruciale.

Analizzeremo, in questo capitolo, il rapporto tra temporalità e serialità all'interno di un genere della letteratura a fumetti, il *comic book* americano di supereroi, caso esemplare all'interno di una letteratura, come quella a fumetti, in cui la serialità è un fenomeno costitutivo, alla quale le eccezioni sono rare e recenti.²⁴

²⁴. Le tesi esposte in questo capitolo sono state presentate con minore ampiezza anche in Barbieri[a venire] e Barbieri[1992a].

1.3.1. La serialità a fumetti: una breve storia²⁵

1.3.1.1. Gli inizi: tavole domenicali e strisce quotidiane

Come letteratura periodica i fumetti nascono: dallo *Yellow Kid* di Richard Felton Outcault (1895) ai *Katzenjammer Kids* di Rudolph Dirks (1897) allo *Happy Hooligan* di Frederick Burr Opper (1899), il loro luogo di pubblicazione è rappresentato dai supplementi domenicali di alcuni quotidiani americani, grandi pagine a colori, pensate per essere lette anche dai bambini. E' solo dal 1907, poi, che iniziano a comparire le *strip* quotidiane, sequenze di vignette molto più brevi delle precedenti, ma anche molto più frequenti.

Pagine settimanali o strisce quotidiane che fossero, fino ai primi anni venti registro e tipo di serialità rimangono piuttosto costanti. Si tratta di comics generalmente umoristici, con qualche eccezione sul versante fantastico (come *Little Nemo* di Winsor McCay); le microstorie che compongono gli episodi sono sempre autoconclusive, basate sulle variazioni dello schema situazionale che caratterizza la serie. Si afferma tuttavia molto presto anche il principio di collegare temporalmente gli episodi tra loro, in modo da generare, se non delle storie vere e proprie, almeno delle consequenzialità.

Così, al termine di ogni episodio settimanale della saga di McCay, il piccolo Nemo si sveglia catastroficamente dal sogno che è stato appena raccontato, ma la settimana successiva l'episodio che segue prenderà le mosse ancora dalla situazione già impostata. L'autonomia degli episodi è, in serie come questa, comunque molto più forte della loro connessione, e può facilmente presentarsi una sequenza di storie del tutto slegate tra loro anche in una serie solitamente connessa.

1.3.1.2. Il fumetto narrativo

La narrativa seriale vera e propria, con la sua necessaria connessità, e lo sviluppo narrativo diviso in puntate, fa il suo esordio nel fumetto soltanto con gli anni Venti. E' nel 1924, con le strisce *Little Orphan Annie* di Harold Gray e *Wash Tubbs* di Roy Crane, che il fumetto inizia a raccontare storie di un certo respiro, abbandonando lo humor per la commedia melodrammatica o per l'avventura. Caricaturale resterà ancora il tratto sino al 1929, quando il *Tarzan* di Harold Foster inaugurerà una corrente di disegno più naturalistico. Sino a buona parte degli anni Trenta i periodici, specie quotidiani, resteranno comunque l'unico luogo di pubblicazione, giornaliera o settimanale, dei comics.

Il tipo di episodi di questi comics, il cui prototipo è ancora quello delle strisce non umoristiche di oggi, prevede una narrazione solitamente di notevole ampiezza, scandita dalla periodicità (quotidiana o settimanale) di pubblicazione. Nei limiti della sua ridotta dimensione, ogni episodio è generalmente caratterizzato da una salita di tensione narrativa verso la fine, in modo da preparare l'attesa per l'episodio successivo.

E' nel contesto delle serie narrative periodiche di questi anni che si ritrovano i primi *serial*, le prime *saghe*²⁶, le prime narrazioni infinite, dove non finisce mai un racconto per iniziarne poi un altro, ma la vicenda fluisce senza soluzioni di continuità.

²⁵. Per le notizie contenute nei primi due paragrafi (comunque di facile reperibilità in numerosi testi) abbiamo fatto riferimento a Blackbeard-Williams[1977]. Per le notizie in §1.3.1.3 a Barrier-Williams[1981] e Daniel[1973]. Per §1.3.1.4 ci siamo basati su osservazioni dirette "sul campo", osservazioni che sono la base (insieme a Daniel[1973]) anche delle notizie contenute in §1.3.1.5.

²⁶. Vedi sotto, §1.3.2.

1.3.1.3. Il comic book

Il *comic book*, ovvero la pubblicazione periodica interamente costituita di comics, è un'invenzione degli anni Trenta. Prima del 1935, i pochi *comic book* pubblicati contenevano solamente ristampe di materiale già uscito sui quotidiani, ed è solo in quell'anno, con *New Fun*, che vede la luce il primo *comic book* interamente composto di novità.

Ma è nel 1938, quando Jerry Siegel e Joe Shuster riescono a convincere l'editrice National a pubblicare un loro personaggio su una nuova rivista, che il *comic book* inizia davvero la sua storia. Con *Superman*, infatti, la rivista mensile *Action Comics* arriva a vendere, nel giro di pochi mesi, quasi un milione di copie per numero, mentre il bimestrale *Superman*, che la segue di poco, supera il milione. Da quel momento la storia del *comic book* americano coincide, in buona misura, con la storia del fumetto di *supereroi*. Altri generi vi saranno stampati, e il fumetto di supereroi troverà anche altre vie di diffusione, ma l'equazione "*comic book* = fumetto di supereroi" continuerà ad essere in gran parte valida da allora sino a oggi.

Con il *comic book* di supereroi si affermano nuove forme di racconto e di serialità. Le vicende si fanno più brevi e più semplici: non c'è più infatti il susseguirsi, giorno dopo giorno o settimana dopo settimana, di una striscia o di una tavola per volta, attente a mantenere viva attenzione e *suspense* il più a lungo possibile. Nel *comic book* le storie durano diverse pagine ma si esauriscono con esse: ogni nuovo numero della rivista porta con sé una nuova storia, in cui ricompaiono personaggi e ambienti, ma che non ha continuità temporale attraverso gli episodi.

1.3.1.4. Pubblicazione su rivista e raccolta in volume

Al di fuori degli Stati Uniti la storia della serialità a fumetti è assai differente. In diversi paesi europei sono le riviste per ragazzi a rappresentarne il luogo di pubblicazione privilegiato.

E' soprattutto in Francia che il fumetto si impone come una cultura e come un linguaggio che gode di un certo rispetto. In Italia e in Spagna soffrirà dell'accostamento all'infanzia; in Germania, nonostante la grande tradizione tedesca dell'immagine stampata, sarà stroncato sul nascere dal nazismo.

Le riviste sono comunque nei paesi europei il tramite di pubblicazione privilegiato, con l'eccezione relativa della Gran Bretagna, in cui la striscia quotidiana risente del positivo influsso americano. Mentre il *comic book* americano ha un formato piuttosto piccolo (26x17) e un numero limitato di pagine, contenendo di conseguenza non più di due o tre episodi di serie differenti, il formato delle riviste europee è grande, sino quasi quello stesso di un quotidiano. Basta spesso dunque una pagina o due di una certa serie per fornire una lettura molto più articolata di quella anche delle tavole settimanali americane (che erano comunque il riferimento, e venivano normalmente tradotte).

Soprattutto in Francia, ma anche (pur con un mercato molto minore) in Italia, le storie pubblicate a puntate sulle riviste finiscono, da un certo periodo in poi, per ricomparire in albi o volumi. Negli anni sessanta poi, sia da noi che oltr'alpe, inizia a diffondersi un interesse colto nei confronti dei comics, che vede in riviste come *Linus* la propria espressione. E' così che prende progressivamente piede la pubblicazione di libri a fumetti: si tratta quasi sempre di racconti già pubblicati a puntate, ma, col tempo, diventa più frequente che la logica del

volume sopravvanzano in essi quella dell'episodio. Se una volta, essendo privilegiata la lettura frammentata, l'attenzione era particolarmente posta sulla struttura della puntata e sulla creazione di attese per il seguito, oggi invece, ove sia privilegiata la lettura unitaria del volume, la divisione in episodi della pubblicazione su rivista può avere un carattere di frammentazione casuale.

Con una pubblicazione che si fonda sul volume *una tantum*, invece che sulla periodicità, ha ben senso che prenda piede una letteratura a fumetti che di seriale non ha più nulla. Questo accade tuttavia solo in un numero di casi piuttosto ridotto, con autori ben noti, e di solito rivolgendosi a un pubblico di cultura elevata. Anche la serialità risente comunque degli effetti del cambiamento dell'unità, dell'atomo della serie: è abbastanza ovvio che una serialità in cui ciascun episodio abbia le dimensioni di un volume si presenterà assai diversa da una serialità basata sul fascicolo o sulla puntata pubblicata dalla rivista, per non dire di quella quotidiana.

1.3.1.5. Evoluzione del comic book di supereroi

Gli ultimi trent'anni della storia del *comic book* richiedono un'attenzione particolare, perché è su questa forma di pubblicazione (e sul genere in essa preminente, i supereroi) che ci concentreremo nelle prossime pagine.

Dopo la crisi del fumetto di supereroi degli anni Cinquanta, con la conclusione del decennio si avvertono segnali di ripresa. La National ha cambiato il proprio nome in *DC Comics* ("DC" da "Detective Comics", rivista storica della casa editrice, su cui ha visto la luce il personaggio del *Batman*) e sta iniziando a riesumare eroi che aveva abbandonato da tempo, come *Flash*, *Green Lantern*, *Green Arrow*.

Nel 1961, Jack Kirby ritorna alla Atlas, casa per la quale aveva lavorato durante la guerra (allora si chiamava Timely) creando *Captain America*. Nell'estate di quello stesso anno la casa editrice cambia nuovamente nome, assumendo quello di *Marvel Comics*, e pubblica il primo numero di un nuovo *comic book*, con nuovi personaggi²⁷: si tratta di *The Fantastic Four*. Con questo episodio si apre ufficialmente quella che nel settore viene pomposamente chiamata "Marvel age", ovvero il dominio massiccio del mercato e dei gusti del pubblico, solo in piccola parte temperato dalla concorrenza della DC e di una pleora di minori, solitamente di scarsi mezzi e vita breve. Negli ultimi trent'anni la Marvel ha tenuto quote di mercato tra il 60 e il 70 per cento, lasciando mediamente la DC intorno al 30.

Ai *Fantastic Four* seguono molto rapidamente una serie di altre testate e personaggi, in generale (soprattutto nei primi anni) dovuti ai medesimi Jack Kirby e Stan Lee che avevano creato la prima serie, oppure, in alcuni casi, ripresi dalle produzioni anni Quaranta. Ne diamo un elenco parziale che possa servire di riferimento per le pagine che seguono: *Spider-Man*, *the Mighty Thor*, *Ant-Man*, *the Hulk*, *Iron Man*, *Sgt. Fury*, *the X-Men*, *the Avengers*, *Dr. Strange*, *Captain America*, *Daredevil*, *Black Widow*, ai quali vanno aggiunti, sino ad arrivare ad anni recenti (personaggi o gruppi nati come comprimari che hanno in seguito acquisito una propria serie), *Silver Surfer*, *Namor the Sub-mariner*, *Wolverine*, *Captain Britain*, *Excalibur*, *the New Mutants*, *Alpha Flight*, *X-Factor*, *She-Hulk*...

L'avvento della produzione Marvel segna una grossa rivoluzione nel mondo del *comic book* di supereroi, sia per la qualità del disegno e delle storie, molto più curata e piena di

²⁷. Questo numero 1 porta la data di novembre, ma era ed è tuttora consuetudine diffusa negli U.S.A. postdatare i fascicoli.

invenzioni di quella della allora dominante DC, sia per il tipo di personaggi che vengono presentati, sia, infine, per il diverso tipo di serializzazione che viene proposto. Per quanto riguarda i personaggi, agli eroi invincibili, monolitici e ultraterreni della DC (il cui prototipo è Superman), la Marvel contrappone degli uomini normali, caratterizzati da una professione e un ruolo sociale (in genere colti: ricercatori, studenti universitari, avvocati, medici), che si trovano improvvisamente investiti di superpoteri e del ruolo che ne consegue. Il prototipo è Spider-man, studente universitario di chimica che viene punto da un ragno che ha appena ricevuto accidentalmente una scarica di energia nucleare: l'incidente lo fornisce delle capacità e della forza di un ragno, permettendogli di scalare muri e di percepire pericoli imminenti - ma rende ancora più difficile la sua già travagliata vita sociale di studente, uno studente sì brillante, ma anche timido e squattrinato. Ecco dunque i supereroi "umani" a fronte delle divinità irraggiungibili della DC, supereroi capaci di preoccupazione per come pagare l'affitto, capaci di ironia, e spesso giustizieri più per amore della scaramuccia che per desiderio (o ossessione) di giustizia.

Anche il tipo di serialità che propone la Marvel è diverso da quello tradizionale della DC: la serie a spirale e la saga prendono il posto della serie iterativa²⁸. Gli universi dei personaggi si fanno più compatti, sino a delineare l'intera produzione Marvel come un unico macroracconto, come la scena di un teatro in cui si succedono le varie catene (spesso interconnesse) di eventi.

Da parte sua, per tutti gli anni Sessanta la DC non modifica sostanzialmente la propria linea. I suoi racconti rimangono grosso modo quello che erano, continuando a rivolgersi a un pubblico mediamente più giovane di quello Marvel. Un piccolo tentativo di cambiare le cose ha luogo verso la fine del decennio, quando la figura di Superman viene in parte ricreata (rendendolo, tra l'altro, meno potente - cosa che serviva anche a semplificare il lavoro degli sceneggiatori che non sapevano più che cosa inventare per procurargli degli avversari degni di lui) e si incomincia a impostare un universo di personaggi globalmente coerente, affine a quello Marvel. Una certa novità di respiro proviene inoltre dalla "cattura" di Jack Kirby, del quale la DC riesce finalmente ad assicurarsi la collaborazione, strappandolo alla Marvel.

Ma gli anni Settanta sono anni di crisi per il fumetto di supereroi: la contestazione studentesca e il dilagare del fumetto *underground* fanno apparire ridicoli i giustizieri in costume. Bisogna perciò attendere gli Ottanta perché qualcosa di nuovo torni ad accadere nel settore. Grazie a un piccolo numero di nuovi autori (in particolare Frank Miller e Alan Moore) già i primi anni Ottanta mostrano segni di rinnovamento stilistico del genere e di prudente ripresa commerciale.

Questa volta, gli eventi scatenanti della nuova fase avvengono pressoché tutti in casa DC, anche se la loro preparazione è più avvertibile nella Marvel. In questi anni, inoltre, alle due case maggiori se ne sono aggiunte un buon numero di altre, le cosiddette "indipendenti", molto più slegate da schemi tradizionali - ma anche troppo piccole per incidere significativamente.

Nel 1985 la DC imposta una nuova rivoluzione nel proprio universo, questa volta di grandi proporzioni, pubblicando una miniserie (ovvero una serie a conclusione) di dodici numeri, dal titolo *Crisis on Infinite Earths*, dove la lotta tra gli eroi e un antagonista di

²⁸. Vedi sotto, §1.3.2, per i vari tipi di serialità e per un'esposizione dettagliata della contrapposizione DC-Marvel da questo punto di vista.

dimensioni cosmiche finisce per svolgersi "all'alba del tempo". Il risultato della battaglia è che tutta la storia del mondo è diventata diversa: molti eroi hanno una storia differente da quella che avevano avuto prima (Superman e Batman nati intorno al 1952, e usciti in pubblico a metà degli anni Settanta), e alcuni addirittura non esistono (come Supergirl)²⁹. Un nuovo universo DC si oppone ora con maggiore concretezza a quello Marvel; ne fanno parte, tra gli altri, i seguenti personaggi e gruppi: *Superman*, *Batman* (con o senza *Robin*), *Flash*, *Green Lantern*, *Green Arrow*, *Wonder Woman*, *the Martian Manhunter*, *Black Canary*, *Blue Beetle*, *Captain Marvel* (riciclato dagli anni Quaranta), *Justice League*, *Legion of Super Heroes*, *the Teen Titans*, *Animal Man*, *Atom Man*, *Firestorm* e poi i più mistici, o comunque più legati allo horror, *Swamp Thing*, *Doctor Fate*, *the Spectrum*, *Etrigan*, *Deadman*, *John Constantine*.

Contestualmente a questa rivoluzione nel racconto, il comics DC si ricicla anche per quanto riguarda lo stile: due miniserie tra il 1986 e il 1987, ovvero *The Dark Knight Returns*, di Frank Miller (Figura 62), e *Watchmen*, di Alan Moore e Dave Gibbons, aprono improvvisamente il mercato anche a quel pubblico adulto che non aveva mai ritenuto degno di considerazione questo genere di letteratura.

Indipendenti e Marvel seguiranno a ruota la nuova voga del comics di supereroi per adulti, intellettuale, carico di riferimenti culturali. Sarà però ora più difficile per la Marvel adeguarsi, in quanto più carica di storia e di inerzia stilistica: nonostante questo, e nonostante il ruolo del "conservatore" sia ormai passato ad essa dopo essere stato pressoché sempre appannaggio della DC, la Marvel continua oggi a detenere oltre il 50 per cento del mercato del *comic book*.

1.3.2. Una tipologia della serialità nel comic book di supereroi

Come prima operazione analitica sul nostro corpus, e preliminarmente all'analisi del rapporto tra temporalità e serialità al suo interno, cercheremo di impostare una tipologia delle forme di serialità che vi compaiono. Questa tipologia non pretende di valere per ogni serialità, essendo sviluppata all'interno e per gli scopi del nostro contesto di indagine; è ovvio, certamente, che le distinzioni che qui tracciamo potranno comunque ritrovarsi anche altrove.³⁰

Normalmente al centro delle narrazioni seriali di supereroi sta un personaggio o un gruppo di personaggi, con alcuni comprimari fissi. Le eccezioni a questa regola sono pochissime - a tutt'ora conosco solo il complesso ciclo del *Fourth World* di Jack Kirby, creato per la *DC Comics* all'inizio degli anni Settanta, che costituiva una vera e propria saga con protagonisti e antagonisti fissi. Di solito, infatti, alla fissità dei protagonisti (dei "buoni") fa riscontro la variabilità degli antagonisti (i "cattivi", i "villain").

Una prima regola fondamentale della serialità dei supereroi è dunque l'*invarianza dei protagonisti*, associati eticamente al *bene*, contrapposta alla *variabilità degli antagonisti*, gli ostacoli, il *male*. Questa regola conferisce caratteri particolari, che vedremo, a questo genere di serialità, impedendo a ciascuna serie, per esempio, di partecipare completamente della forma della *saga*. L'unica vera *saga* prodotta dal fumetto di supereroi classico, il ciclo già

²⁹. Della *Crisis* parleremo dettagliatamente in §1.3.4.4.

³⁰. Per una classificazione di forme della narritività seriale si può vedere Eco[1985b] e Calabrese[1984]. La classificazione che diamo qui è partita ispirandosi a quelle, ma se ne discosta per numerosi aspetti.

menzionato di Kirby, ha avuto vita breve - e il suo influsso, importante per l'universo DC nel suo complesso, è stato ridotto, quanto alle singole serie, all'utilizzo dei suoi personaggi in altri contesti.

A partire da questa invarianza dei protagonisti, vediamo quali forme di serialità possiamo trovare nel nostro campo di ricerca.

1.3.2.1. Le riprese seriali

Tra le forme di ripetizione citate in Eco[1985b], ancora al di fuori della serialità vera e propria troviamo la *ripresa*. Una ripresa è un testo che riprende la narrazione là dove un altro testo l'aveva interrotta, ritenendola conclusa. Il primo testo non prevedeva che dovesse esserci un seguito, e la ripresa gioca sugli aspetti che il testo originale aveva dato *implicitamente* per risolti. Tipiche riprese sono quelle che portano titoli come "Il ritorno di...", "Il figlio di..."; è una ripresa il film "Alien 2" rispetto ad "Alien" di Scott; è una ripresa "Vent'anni dopo" rispetto a "I tre moschettieri" di Dumas.

Naturalmente, se dovessimo pensare a una ripresa della ripresa, e poi a una ripresa di quest'ultima, e così via, riprodurremmo esattamente un meccanismo di serialità. E infatti la ripresa appare come un inizio, non proseguito, di serializzazione. Sembrerebbe perciò abbastanza ragionevole ritenere che la ripresa si possa applicare solo a oggetti autoconclusivi, a storie in apparenza concluse, che vengono riaperte con un espediente. Sembrerebbe cioè che all'interno della stessa serialità un meccanismo del genere non possa funzionare, essendo in qualche modo già fagocitato dalla stessa ripetitività delle strutture narrative.

Eppure esiste anche un tipo di ripresa che possiamo definire *ripresa seriale*. Abbiamo detto che i protagonisti costituiscono, nella serialità dei supereroi, l'invariante, mentre gli antagonisti sono variabili. La serializzazione riguarda perciò i protagonisti, ma non necessariamente gli antagonisti. Nei numeri 417-420 (marzo-giugno 1988) della rivista *Batman*, il Batman affronta e sconfigge The Beast, un criminale con ascendenze politiche staliniste (sconfessato dal nuovo corso sovietico). Nel numero 445 (marzo 1990) della medesima rivista inizia ad affrontare The Demon, allievo e protetto di The Beast. Questo è un caso evidente di ripresa, ma di ripresa *seriale*: all'interno della serie, la ripresa riguarda solo quello che è accaduto occasionalmente, non regolarmente.

Tuttavia, a partire dal caso elementare di ripresa seriale qui presentato, le riprese si possono poi moltiplicare, fino a istituire una serializzazione seconda, interna alla serie stessa. Tanto per restare sul Batman, può ben darsi che all'inizio antagonisti come The Joker, The Penguin, Two-Face, siano stati occasionali, e in seguito ripresi, e poi nuovamente ripresi - sino a costituire essi stessi una serie all'interno della serie. A rigore, non si dovrebbe forse più parlare di *ripresa* quando si arriva a questo punto; si tratta infatti di vera e propria serialità, anche se di secondo ordine. Per non confondere i diversi livelli di serialità, ci permetteremo di estendere il significato dell'espressione *ripresa seriale* fino a comprendere anche le riprese serializzate di antagonisti o aiutanti occasionali.

Il confine tra la ripresa seriale e la partecipazione seriale in senso stretto è segnato dalla rilevanza del personaggio in oggetto durante le sue assenze. Per la serialità del Batman, The Joker è un personaggio da ripresa seriale, mentre il commissario Gordon partecipa pienamente alla serialità principale: nelle storie in cui il Joker non è implicato, è in qualche modo come se non fosse mai esistito, mentre Gordon esiste comunque almeno in maniera

sotterranea, potenzialmente, anche se non prende parte alla vicenda; sappiamo cioè che potrebbe facilmente entrare in gioco in qualsiasi momento. In linea di massima, i personaggi da ripresa seriale sono antagonisti o coprotagonisti importanti, la cui presenza determina la vicenda in cui compaiono - mentre i personaggi non protagonisti che partecipano della serialità principale sono comprimari magari importanti ma non essenziali, figure di sfondo o di mezzo sfondo.

A conferma di questo, può essere portato un esempio che a prima vista sembrerebbe del tutto opposto. Nel numero 168 di *Daredevil* (gennaio 1981) fa la sua comparsa Elektra, un killer a pagamento al servizio della malavita, che ha tuttavia avuto in un lontano passato una *love story* col protagonista, assai prima che entrambi potessero prevedere quello che sarebbe stato il loro futuro. Elektra continua a essere presente nelle storie di *Daredevil* sino al numero 181 della rivista (aprile 1982), episodio in cui viene uccisa da un altro killer. Trattandosi di un personaggio determinante per il racconto, e non di un comprimario, si dovrebbe pensare a una serie di riprese seriali, seguendo la regola fornita sopra. Ma le cose non stanno così: nel periodo in questione, infatti, l'esistenza di Elektra è determinante anche per le vicende che non la coinvolgono direttamente. Essa partecipa dunque pienamente della serialità principale.

Eppure questo non basta a invalidare la regola. Non basta perché quello che è successo non è stata l'irruzione di un ennesimo antagonista occasionale o ripreso, ma una *modifica strutturale* del tipo di serialità di *Daredevil*. Si è passati infatti da una struttura a *serie a spirale* a una struttura a *saga* (vedi sotto, §1.3.2.3), se non addirittura a un racconto unitario vero e proprio, per qualche verso quasi autoconclusivo; si è passati dalla serie di battaglie di un protagonista seriale contro antagonisti occasionali o ripresi, all'interazione di due poli opposti ma reciprocamente attratti, narrativamente complementari e interdefiniti.

L'operazione compiuta su *Daredevil* con l'introduzione di Elektra è andata dunque contro alle consuetudini seriali del genere supereroi, portando l'intera serie a un cambiamento tematico. Non è un caso che colui che la ha compiuta fosse, ancora giovane, Frank Miller, uno dei protagonisti della rivoluzione del *comic book* di supereroi di qualche anno dopo.

Elektra a parte, la possibilità della ripresa seriale, e in parte la stessa serialità dei supereroi, sono basate su una regola implicita a questo tipo di narrazioni. Hanke[1990] ha battezzato questa regola "Il contratto della trappola mortale", e l'ha esposta nel seguente modo: "Gli eroi non uccidono i cattivi, li mettono in prigione. Dal canto loro i cattivi non uccidono gli eroi, li mettono in trappole mortali". Così facendo, gli eroi permettono ai cattivi di ricomparire in riprese seriali, una volta evasi, e dal canto loro i cattivi permettono ai buoni di fare in modo che la serie possa continuare.

1.3.2.2. Lineare e a intreccio

A seconda del numero dei protagonisti e del tipo di interazione tra loro possiamo avere una serialità *lineare* o *a intreccio*. Ci sono serie *abitate* da un solo protagonista, o da una coppia, o da un quartetto, o anche da un gruppo più numeroso, che hanno comunque uno sviluppo *lineare*: se i componenti sono più di uno, agiscono comunque sempre assieme, e costituiscono, per così dire, un solo protagonista a più teste. E' il caso di *Superman*, del *Batman* (solo o con Robin), di *Daredevil*, *Spider-man*, è il caso dei *Fantastic Four* e degli *X-Men* di Kirby.

Esistono d'altra parte anche serie *abitate* da gruppi di protagonisti, in grado di agire sia individualmente che di concerto, le cui stesse interrelazioni sono sufficientemente rilevanti da costituire oggetto del racconto. Queste serie possono essere definite *a intreccio*³¹: è il caso della serie degli *X-Men* di Chris Claremont, dalla fine degli anni Settanta in poi, e di quelle di molti altri gruppi di supereroi (soprattutto Marvel) negli anni Ottanta.

La natura lineare o a intreccio di una serie non ha rapporto con la presenza o meno di *riprese seriali*, nemmeno quando queste investano personaggi comprimari. Perché si possa parlare di *intreccio* i personaggi devono essere tutti *compresenti*, anzi tutti *protagonisti*. Nemmeno il caso visto poco sopra di Daredevil ed Elektra può essere considerato un intreccio, e non perché ci sono soltanto due personaggi - bensì perché essi sono *contrapposti* eticamente e narrativamente, e costituiscono perciò due lati della stessa medaglia: Elektra è semplicemente, per così dire, il *negativo* di Daredevil, e non è un altro protagonista di cui vengano seguite le vicende in maniera intrecciata al primo.

La serie a intreccio più significativa e importante dell'ultimo decennio è quella degli *X-Men*, della Marvel, serie che ha visto costantemente aumentare i suoi membri, fino a scindersi, o a generare per partenogenesi altre serie, come *The New Mutants*, *X-Factor*, *Excalibur* e *Wolverine*.

Fin qui dunque, possiamo distinguere quattro tipi di narrazioni seriali: lineari senza riprese seriali e lineari con riprese seriali, a intreccio senza riprese seriali e a intreccio con riprese seriali. Questa classificazione però è solamente preparatoria a quella principale, che vedremo nel paragrafo che segue.

1.3.2.3. Serie e saghe

Diversamente dalle distinzioni precedenti, basate sui personaggi e sui loro rapporti, le distinzioni che seguono hanno a che fare con la continuità temporale tra gli *episodi*.³²

1.3.2.3.1. *Serie iterative*. Chiamiamo *serie iterative* quelle serie in cui l'ordine degli episodi è del tutto intercambiabile. Le serie televisive poliziesche sono solitamente di questo tipo: ogni puntata del *Tenente Colombo* o di *Derrick* si conclude con la risoluzione del mistero, e la puntata successiva non ha nessun rapporto con gli esiti di quella precedente, al punto che il loro ordine potrebbe benissimo essere invertito senza problemi.

Nelle serie iterative non c'è nessun legame temporale tra un episodio e l'altro, se non quello generico che tutte le storie raccontate devono trovarsi in un certo intorno di tempo. Ogni episodio è una storia autoconclusiva, e gli episodi sono legati tra loro dal fatto di avere dei protagonisti e dei comprimari in comune, nonché una struttura narrativa sufficientemente analoga.

Nel *comic book* di supereroi una forma che la serie iterativa ha preso spesso è quella che Eco[1985b] chiama *serie a flash-back*, o *serie a loop*. Alle origini questa forma venne introdotta da Jack Kirby con il suo *Captain America*, nel 1941: ogni episodio di questa serie si apriva infatti con le parole "Now it can be told", *ora può essere detto*, e la storia veniva

³¹. A *intreccio* piuttosto che ad *albero*, come suggerirebbe invece Eco[1985b], perché le varie vie che si determinano non divergono come i rami di un albero (se non occasionalmente) ma si allontanano, riavvicinano e riintrecciano continuamente.

³². *Episodio* e *puntata* sono due unità testuali differenti: la *puntata* ha una base editoriale, extradiegetica, coincide con il contenuto di un numero di rivista per quanto pertiene alla serie in oggetto; l'*episodio* ha una base narrativa, intradiegetica, richiede lo svolgersi e l'esaurirsi (almeno provvisorio) di una vicenda. Non capita praticamente mai che una puntata contenga più episodi, mentre spesso episodio e puntata coincidono, e ancora più spesso, negli ultimi anni, un episodio è costituito di più puntate. Ci sono anche serie, come le *saghe*, in cui la divisione per episodi non può essere fatta. Cfr. sotto §1.3.3.

raccontata come se si trattasse di una registrazione militare, che non aveva potuto essere divulgata prima per ragioni di sicurezza. L'assenza di una qualsiasi continuità tra i vari episodi di *Cap* era così narrativamente giustificata dal fatto che si trattava di frammenti, strappati al segreto militare.

Negli anni cinquanta e sessanta non era più questione di segreto militare; le storie di Superman e le storie di Batman venivano introdotte con un espediente narrativo detemporalizzante, del tipo "Raconteremo quella volta che...", come se si trattasse di storie strappate alla memoria senza un ordine temporale preciso. E questo ribadiva contemporaneamente l'autonomia narrativa della storia e l'insieme di conoscenze di base (le conoscenze seriali su personaggi e ambienti) richieste per la comprensione.

Ma che necessità c'era di un espediente di questo genere? Le serie poliziesche televisive sono serie iterative che non hanno alcun bisogno di una struttura a flash-back: ogni episodio racconta la propria storia, e non viene compiuto alcun tentativo né di detemporalizzazione né di collocazione temporale; ogni episodio, rispetto agli altri, è detemporalizzato *implicitamente*, ma il fatto è assai poco rilevante per l'episodio e la storia che vi si racconta. Nelle storie di supereroi di cui stiamo parlando invece la detemporalizzazione è esplicita, è formulata esplicitamente.

L'impressione che si ricava da questo espediente detemporalizzante è quella dell'accumularsi progressivo di tracce di un mito, tracce che vengono presentate al pubblico secondo l'ordine di scoperta, del loro esser portate alla luce, e non secondo quello degli eventi raccontati, un ordine temporale che è, anzi, assai incerto. E' la nostra conoscenza, insomma, che si arricchisce, e non l'esperienza del personaggio stesso, il quale ha già invece vissuto tutto - e si tratta solo di portare alla luce le sue imprese. Quello che viene rafforzato attraverso questo espediente, primo di tanti che lo seguiranno negli anni successivi, è la parentela tra il mito moderno e quello antico.

Questa *temporalità del lettore*, che scopre una totalità di imprese che sono al di fuori del tempo perché tutte già accadute e in seguito rimescolate ed estratte a caso dal gran mucchio - questa temporalità del lettore è ovviamente anche la temporalità editoriale, l'ordine temporale delle pubblicazioni. In assenza di una temporalità intradiegetica, la serie iterativa è dominata dalla temporalità extradiegetica della successione editoriale. In mancanza di un ordine interno, è l'ordine esterno quello determinante, anche quando, internamente, si debbano fare riferimenti all'esterno della storia, come può accadere nelle riprese seriali. Queste storie tutte slegate tra loro, salvo per il ricorrere dei protagonisti, finiscono per essere così un poco più connesse di quanto non sembrerebbe a prima vista: un passato che non è quello loro interno, bensì quello della loro pubblicazione, finisce per costruire un insieme di presupposti narrativi ineludibili.

Esiste di conseguenza nei personaggi delle serie iterative una qualche sorta di memoria - una *memoria selettiva*, tale per cui solo certi eventi sono diventati conoscenza stabile, mentre gli altri si sono persi, prigionieri per sempre degli episodi che li presentavano. Questa memoria selettiva è inoltre *standard*, nel senso che contiene un elenco di informazioni fisse e ricorrenti per ogni protagonista di serie (per esempio origini, vocazione, principali avversari, principali collaboratori), e nel senso che la sua selettività è tale da renderla immobile per lunghi periodi: sono cioè molto pochi i nuovi eventi che possono entrare a farne parte.

La memoria selettiva standard è il cuore della serialità iterativa, è il nucleo duro attorno a cui ruota tutto; la sua rigidità permette l'intemporalità degli episodi. Ma è proprio la sua rigidità a produrre i fenomeni di *riaggiustamento gestaltico*, di cui parleremo in §1.3.4., quando entra in gioco qualche nuovo elemento fondamentale.

All'interno dell'insieme delle serie iterative possiamo distinguere varie combinazioni, secondo la classificazione precedente relativa alla presenza o meno di riprese seriali e alla forma lineare o a intreccio.

Le serie iterative prodotte dalla DC Comics sino agli anni Settanta sono in generale lineari e con riprese seriali. Trovare storie iterative senza riprese non è facile nel *comic book* di supereroi: la ripresa seriale è un meccanismo che facilita la costruzione di storie ed è perciò piuttosto frequente praticamente in tutte le serie. Mancano di riprese seriali solo le serie giovani, e forse quelle che cercano di proporre storie più lunghe e complesse. Un candidato a questo ruolo vorrebbe essere il *comic book* "Legends of the Dark Knight", che pubblica storie del Batman autoconclusive a puntate: sin'ora, in quindici mesi di pubblicazione, non si sono viste riprese, ma potrebbero sempre comparire.

Anche la linearità delle serie iterative nel *comic book* di supereroi è quasi d'obbligo. Una vera struttura a intreccio ha bisogno di più spazio per dilatarsi di quanto non ne possano fornire i singoli episodi. Le storie anni Sessanta della *Legion of Super-heroes* e della *Justice League*, benché avessero come protagonista un gruppo, mostravano pochissimo intreccio tra i protagonisti singoli; si trattava più di un protagonista solo a più teste, che non di personaggi ben distinti e caratterizzati da rapporti reciproci. In epoche più recenti, d'altra parte, mentre le serie a intreccio si sono molto diffuse, alle serie iterative è toccata la sorte opposta.

1.3.2.3.2. Serie a spirale. Se le serie iterative hanno costituito, con qualche eccezione, il modello della serialità della DC Comics sino agli anni settanta, fin dall'inizio dei sessanta la Marvel aveva già introdotto una nuova forma di serialità. Con *The Fantastic Four*, il genio tuttofare Jack Kirby inserì infatti nel 1961 nel *comic book* di supereroi quella che chiameremo la *serie a spirale*.³³

La serie a spirale è una forma ibrida tra la serie iterativa e la saga, che vedremo tra poco. Gli episodi sono infatti autoconclusivi come nella prima, ma, come nella seconda, non c'è salto temporale tra un episodio e il successivo - o almeno il salto tende a non esserci.

Nella prima storia dei Fantastic Four, dopo essere stati introdotti *in medias res* nel bel mezzo di una loro impresa, ci viene raccontata, con un flash-back, la loro origine. L'episodio successivo, pur raccontando una vicenda differente, prende le mosse dal punto in cui il precedente si era concluso, e così via con quelli che seguiranno. Una serie di vicende autonome vengono collegate dalla continuità temporale di personaggi e situazioni.

Non si tratta certo di una novità per i fumetti in generale - ma lo è per i *comic book* di supereroi. Con la serie a spirale il supereroe acquista una memoria assai più potente della memoria selettiva standard di cui è dotato nelle serie iterative. Rispetto a quel tipo di serie, il cui modello è il *circolo*, il *loop*, per cui la conclusione di una vicenda riporta le cose alla situazione di partenza, e ogni vicenda inizia con gli stessi presupposti di tutte le altre - rispetto

³³. Pur riprendendo il termine usato in Eco[1985b], utilizziamo l'espressione *serie a spirale* con un significato un poco differente da quello da lui proposto.

a quel tipo di serie, il modello di questa è invece appunto la *spirale*: se la guardiamo dall'alto, un'ascesa a spirale appare esattamente come un movimento circolare, e ad ogni giro siamo al punto di partenza; ma se spostiamo il punto di vista, ci accorgiamo che esiste anche una dimensione nella quale ad ogni giro corrisponde invece uno spostamento, magari piccolissimo. A lungo andare, insomma, i personaggi delle serie a spirale si caricano della propria storia, una storia che non è conosciuta solo dal lettore, come nelle serie iterative, ma anche da loro stessi. I riferimenti intradiegetici al passato sono frequenti, e anche se le vicende, le avventure, seguono un po' tutte lo stesso schema, ci sono nei personaggi competenze che si accumulano - per cui, per esempio, nel nuovo scontro con un cattivo già incontrato, si potrà far riferimento agli errori commessi la prima volta, ed evitarli.

Il modello della serie a spirale si è dimostrato commercialmente vincente - come il grande successo della Marvel ha poi dimostrato. Dal punto di vista dei personaggi - ma su questo torneremo - esso comporta una minore mitologizzazione, e un avvicinamento alla quotidianità dei lettori: sia i *Fantastic Four* che *Spider-man* che *Daredevil* ecc. sono, all'inizio della loro carriera, persone del tutto normali che solo un caso fortuito trasforma in esseri dotati di superpoteri, e che solo il possedere superpoteri induce a crearsi una missione. La situazione è molto diversa da quella dei semidei superumani e alieni della DC Comics, o dei suoi giustizieri mascherati notturni.

Le serie a spirale senza riprese seriali sono piuttosto rare; anche qui, probabilmente, come nel caso delle serie iterative, l'assenza di riprese caratterizza solo le serie giovani.

Tra le serie a spirale con riprese seriali troviamo invece molti esempi sia di serie lineari che di serie a intreccio. Tra le lineari stanno gli esempi già citati dei *Fantastic Four*, o *Spider-man*, o innumerevoli altre. Il caso degli *X-Men* è interessante: iniziata come una serie a spirale lineare, che racconta le imprese di un gruppo molto compatto, si è andata trasformando negli anni Settanta in una serie a intreccio, grazie alle sceneggiature di Chris Claremont, e poi, negli anni Ottanta, quasi in una saga, sempre con Claremont. Anche *The Avengers* si è evoluta da lineare a intreccio, e così hanno fatto una gran parte delle serie Marvel aventi come protagonista un gruppo: *X-Men* è stata infatti la serie leader degli anni Ottanta, e il suo modello ha avuto parecchie esportazioni in altre serie. Più incerto è stato invece lo sviluppo dalla linearità verso l'intreccio nelle serie DC: con l'eccezione radicale del *Fourth World* di Kirby, il modello delle storie DC è rimasto sempre tendenzialmente vicino alla linearità e alla iteratività - i gruppi di supereroi delle serie DC agiscono insomma davvero come *team*, e non come singoli interrelati.

Questo legame della DC con le serie iterative è ancora ben presente nelle diverse serie in cui compare il Batman. Benché si tratti nel complesso di serie a spirale, le singole vicende sono molto più temporalmente indipendenti di quanto non lo siano gli episodi delle serie Marvel. E' frequente per esempio la comparsa di vicende retrospettive, usanza a cui ha dato inizio la storia "Batman Year One" di Miller e Mazzucchelli³⁴, senza nessun inquadramento tipo flash-back; ed è per esempio sufficiente sottotitolare la testata "Batman" con l'etichetta "The New Adventures", *le nuove avventure*, per rendere legittimo un salto indietro nel tempo di diversi anni, riproponendo con nuove avventure la vicenda dell'adozione da parte di Batman del nuovo Robin, Jason Todd, vicenda che era già stata raccontata lungamente negli

³⁴. Pubblicata in *Batman* 404-407, febbraio-marzo 1987. Pubblicata in Italia in volume dalla Milano Libri.

anni precedenti. Un regime misto, insomma, tra serie iterativa e serie a spirale, con occasionali sortite in direzione della saga.

1.3.2.3.3. *Saghe e quasi saghe*. La saga è una forma di serialità in cui non esistono confini di episodio, e gli eventi si intrecciano senza che ci sia mai alcun momento in cui tutti i problemi in gioco siano risolti. Il protagonista o i protagonisti non si trovano ad affrontare un nuovo problema *dopo* la soluzione di uno precedente, ma *durante*; e ci sono anche problemi che non vengono mai risolti definitivamente e hanno un ruolo come di *leitmotiv* nella serie.³⁵

Esempi di saghe televisive sono *telenovelas* e *soap operas*, da "La schiava Isaura" e "Candy Candy" a "Sentieri", "Quando si ama" e "Dallas". Esempi di saghe a fumetti al di fuori del *comic book* di supereroi sono "Little Orphan Annie" e il "Flash Gordon" degli anni trenta e quaranta.

Se si eccettua la grande saga del *Fourth World* di Kirby, le saghe pienamente tali non sono molto frequenti nel *comic book* di supereroi, mentre molto frequenti sono, soprattutto negli ultimi anni, strutture, per così dire, a *quasi-saga*, cioè sviluppi delle serie a spirale in cui il fattore di collegamento tra gli episodi è cresciuto talmente da mettere in ombra la stessa divisione in episodi. Tuttavia è raro che questa divisione scompaia del tutto.

Il luogo ideale della saga è la *soap opera* che racconta intrecci familiari e sentimentali, dove è perfettamente plausibile che nulla sia mai risolto e che i problemi si sovrappongano ai problemi; oppure è la catena di disavventure senza fine di qualche derelitto le cui disgrazie continuano a chiamare altre disgrazie. Il motore narrativo dei *comic book* di supereroi è invece costituito dal conflitto tra eroi e *villain*; e un conflitto non è un conflitto se non arriva a una pur provvisoria conclusione.

Di fatto, quindi, le serie a spirale si trasformano in quasi-saghe secondo due modalità: nel primo caso, come è successo in certi periodi delle serie del Batman e della serie di Daredevil, si creano uno o più poli tematici attorno a cui la vicenda continua a ruotare a lungo, anche anni - ma finisce poi per esaurirli e per ricadere nella più normale serialità a spirale. E si tratta quindi di una struttura a saga temporanea, che tradisce la potenziale perennità della saga vera e propria - tanto più che può accadere che, come nel caso di Daredevil, queste saghe siano in seguito riproposte in volume, isolate dal contesto seriale che le circonda, e che rivelino in tal modo una certa struttura soggiacente da romanzo, o da storia comunque autoconclusiva, sia pure di largo respiro - con un classico sollevarsi del problema, sviluppo e conclusione. Questi nodi tematici aggiuntivi, attorno a cui si coagula la saga, sono spesso temi sentimentali, o intrecciati di sentimento.

Non molto diversamente, anche nel secondo caso, a fianco dei classici temi di conflitto tra eroi e cattivi, si presentano temi che riguardano i rapporti interpersonali, sulla base dei quali si articola poi la struttura di saga³⁶. Mentre nel primo caso ci trovavamo all'interno di serie

³⁵. Nella letteratura in lingua inglese sulla serialità (ma spesso anche in quella italiana) vengono opposti *series* e *serial*, caratterizzati rispettivamente come noi abbiamo caratterizzato *serie iterativa* e *saga*. Manca il polo intermedio della *serie a spirale*, tipico dei *comic book* di supereroi ma evidentemente assai meno significativo in altri contesti. Vedi per esempio Feuer[1986] o Ang[1985], o anche Casetti[1984].

³⁶. In Salicrup[1985], John Byrne (uno degli autori e sceneggiatori di *comic book* più importanti degli anni ottanta) parla del modo in cui realizza le proprie storie. Dopo aver detto che, nonostante l'assoluto disinteresse da lui nutrito per le *soap operas* televisive, gli piace molto l'idea di poterne realizzare una, afferma: "That's the way I approach it anyway; the super-villain of the month is the second consideration of the story. In fact, what I usually do, what I try to do on a regular basis, is evolve the story before I insert the villain. And I don't sit down and say I'm going to do a Dr. Doom story this month. I sit down and say I'm going to do this and this and this, and in that framework I'll use Dr. Doom. So it's less important - in terms of who the characters are - that they are fighting Dr. Doom, than *how* they're fighting Dr. Doom. What

lineari, ci troviamo invece ora in un contesto di serie ad intreccio, ed è la complessità potenziale dei rapporti tra i vari protagonisti a diventare il motore effettivo e il centro dei problemi attorno a cui ruota la saga. Questa seconda configurazione di saga, o quasi-saga, a differenza della prima si rivela spesso stabile: l'esempio canonico è fornito dall'evoluzione della serie *X-Men* di Claremont, decisamente diventata quasi-saga nel 1983, e da allora sempre più sviluppata nella sua componente di intreccio, attraverso amori, rivalità, segreti, improvvise rivelazioni e tutto l'apparato di trovate della letteratura d'appendice.

Sembra dunque che la trasformazione in saga di una serie assestata regga a lungo solo quando essa avvenga nel contesto di una struttura a intreccio. Le strutture lineari hanno molto più bisogno della cadenza ritmica della conclusione, e la tensione senza fine della saga non riesce ad essere sorretta per molto tempo.

Tra le serie giovani si possono trovare comunque sia quasi-saghe lineari che quasi-saghe a intreccio. Un esempio di quasi-saga lineare è *Longshot*, creato da Ann Nocenti e Arthur Adams nel 1985, e un altro esempio, andando indietro nel tempo, è stato il *Kamandi* di Kirby dei primi anni Settanta: in entrambe i casi un protagonista solo si trova ad affrontare un mondo sconosciuto e nemici alla lunga imbattibili, ma che possono sempre essere sconfitti negli scontri occasionali. Un esempio interessante di saga a intreccio (una vera saga, senza il "quasi") è *Strikeforce Morituri*, creata da Peter Gillis e Brent Anderson nel 1986, per la Marvel; si tratta di un gruppo, ispirato agli X-Men, di combattenti volontari per la salvezza del mondo contro invasori alieni, destinati a morire dopo un certo periodo di tempo per la natura stessa del procedimento che ha fornito loro i superpoteri. L'espedito costitutivo è interessante e fertile: in questo modo infatti, è lo stesso potere che permette loro di vincere le battaglie contro gli alieni (ma non la guerra, al solito) a scatenare le intricate relazioni psicologiche tra i protagonisti. Se si aggiunge poi il fatto che ricorrentemente alcuni di loro muoiono e altri membri si aggiungono alla squadra, si avrà il quadro di un motore di saga destinato ad andare lontano - cosa che, purtroppo, non è invece successa: dopo un progressivo peggioramento della qualità di sceneggiature e disegni, la serie ha chiuso con il numero 30.

Per quanto riguarda la presenza o meno di riprese seriali, il problema per le saghe vere e proprie non dovrebbe nemmeno porsi. Nella saga, infatti, - e questo rappresenta un'altra difficoltà per le normali serie di supereroi a trasformarsi in saghe - non c'è un protagonista fisso individuale o di gruppo che si contrapponga ad avversari più o meno variabili; nella saga, protagonisti e antagonisti sono *interdefiniti*, ugualmente stabili o ugualmente mobili: l'eterna instabilità immobile della saga dipende dall'esistenza di uno o più conflitti irrisolvibili, e sono quelli il centro, non i personaggi.

Quando invece si passa alla quasi-saga, la distinzione tra presenza e assenza di riprese seriali può ritornare pertinente - per lo meno per gli aspetti di non saga di queste serie. Anche qui, in ogni caso, le riprese seriali mancano solamente nelle serie giovani - dimostrando una volta di più la loro importanza per il genere supereroi.

Ma l'importanza della forma della saga per il *comic book* di supereroi non si esaurisce con queste considerazioni. Tanto la DC quanto la Marvel ha organizzato gran parte dei propri personaggi in "universi". Da una parte Superman, Batman, Green Lantern, Flash, Green Arrow, Wonder Woman, Jon Jozz, Elongated Man, Aquaman, Atom Man, Captain Marvel,

frame of mind they're in when they're fighting Dr. Doom." L'evoluzione emotiva dei personaggi precede e fa da quadro alla situazione di conflitto in cui si trovano: è questo che permette lo stabilirsi di una continuità narrativa oltre che temporale.

Dr. Fate ecc. abitano tutti lo stesso mondo narrativo; e dall'altra la medesima cosa accade con The Fantastic Four, Spider-Man, Daredevil, The X-Men, The Avengers, The Alpha Flight, Silver Surfer, The Inhumans, Hulk, Excalibur, The X-Factor, Cloak and Dagger, The Punisher e così via. All'interno di ciascuno dei due universi, ogni personaggio o gruppo vive sia vicende del tutto autonome, che vicende in cui compare qualche eroe da altre serie, nonché vicende di gruppo interserie. La pratica dei cosiddetti *cross-over*, storie trasversali tra le varie serie, è diffusa nei prodotti di entrambe le case editrici, così come sono diffuse le serie in cui tutti, o gran parte, degli eroi delle singole serie agiscono come gruppo.³⁷

L'effetto complessivo per ciascun universo è allora quello di una grande, unica saga, nella quale si raccontano senza fine le gesta eroiche di questi eroi contro il *male*, un classico nemico contro il quale è possibile vincere anche tutte le battaglie senza vincere la guerra. A differenza dell'universo DC, che però si sta ristrutturando in questi ultimi anni assumendo caratteristiche analoghe, l'universo Marvel è piuttosto compatto anche da un punto di vista temporale: esistono simultaneità e successioni tra personaggi o gruppi appartenenti a serie diverse; se il protagonista di una serie *x* si trova impegnato fuori sede nel corso di un certo episodio, e in un qualche episodio dello stesso periodo ma di un'altra serie, *y*, il protagonista di questa seconda serie *y* cerca quello della serie *x*, certamente non lo troverà - e quasi altrettanto certamente una nota del narratore di *y* ci informerà delle ragioni dell'assenza e di quello che sta succedendo nella serie *x*.

La struttura della saga dunque, è in definitiva quella coprente, generale, che assorbe tutte le varie strutture locali, fornendo un criterio interpretativo globale che va al di là di quelli specifici di ciascuna serie.

1.3.2.4. Ricalchi seriali

Il ricalco non è in sé una forma di serialità. Si ha ricalco quando si ripresenta, riformulandola leggermente, una storia già conosciuta. Il *remake* cinematografico è un tipo di ricalco: si prende la trama di un vecchio film di successo, e la si usa per farne uno nuovo, magari con lo stesso titolo. E' quello che è successo, per esempio, con "La mosca" e con "Il bacio della pantera".

Nei *comic book* di supereroi, il ricalco riguarda generalmente le *origini* dei personaggi, la loro nascita come eroi. Per una narrazione seriale, l'origine è qualcosa di importante e paradossale: è il momento fuori dalla serializzazione da cui la serializzazione ha inizio narrativo. Certo non è necessario che di un personaggio seriale si debba conoscere l'*origine*, ma nel momento in cui si decide che la si deve conoscere essa diventa fondamentale. L'origine diventa infatti il cuore, il nucleo del personaggio, quello che non cambia mai, il passato stabile, particolarmente necessario quando la serialità è iterativa e fatica a costituirsi un passato diegetico vero e proprio.

Ecco allora la necessità di raccontare e riraccontare questo mito che è l'origine, una necessità che dà origine a una serialità, per così dire, *orizzontale*, ovvero a una serie di ricalchi della medesima storia. La DC Comics, che fa maggiore uso della Marvel di serialità

³⁷. La tipologia degli incroci tra narrazioni diverse, e delle strategie di costruzione della macrosaga degli universi degli eroi, è piuttosto complicata, soprattutto per quanto riguarda la Marvel. Oltre ad esservi comparse occasionali di certi personaggi nelle serie di altri - secondo particolari gerarchie di importanza - e serie stabili o temporanee in cui agiscono in squadra personaggi che possiedono anche una serie propria, vi sono anche serie temporanee che hanno conseguenze più o meno marginali in tutte o buona parte delle serie che appartengono al medesimo universo editoriale.

iterativa, possiede addirittura un periodico, "Secret Origins", dedicato al racconto e riracconto delle origini dei vari personaggi del suo universo, dedicato cioè a dei ricalchi *seriali*.

Come vedremo più sotto, i ricalchi seriali delle origini diventano particolarmente importanti nei momenti di riorganizzazione tematica dei personaggi e degli universi.

1.3.2.5. Storie immaginarie

Ultima forma seriale in gioco, le *storie immaginarie*. Si tratta di una forma estremamente tipica del *comic book* di supereroi. Ciascuna storia rappresenta lo sviluppo di una domanda ipotetica del tipo "Che cosa accadrebbe se..." seguita dalla descrizione di una di quelle situazioni che le regole implicite del fumetto di supereroi rendono impossibile: "... se Superman sposasse Lois Lane", "... se Magneto avesse sterminato gli X-Men", "...se Bruce Banner non fosse diventato Hulk", e così via.

Ne risultano narrazioni estremamente libere, in cui può accadere quasi di tutto - in cui i supereroi possono morire o ritirarsi, o uccidersi tra loro, o impazzire. Non ho trovato invece nessun racconto in cui siano i cattivi a vincere: evidentemente, anche nei casi più sfortunati, e anche se gli eroi muoiono, il bene ha comunque la meglio - e questa regola non conosce storie immaginarie che la vanifichino.

Così come la DC ha una rivista apposita per le *origini* degli eroi, mentre le sue storie immaginarie sono rare e occasionali, la Marvel ha invece una rivista per le storie immaginarie, "What if", mentre le sue riprese delle origini costituiscono raramente delle storie intere. Questa simmetria invertita è interessante, e può darsi che abbia a che fare con il tipo differente di serialità a cui tendono i fumetti delle due case. Nel caso della DC, la tendenza verso le serie iterative porta a quello che abbiamo chiamato memoria selettiva standard, e a ribadire, attraverso la riproposizione dell'*origine*, un'identità del personaggio che rischia di perdersi nell'indeterminatezza temporale della serie. Nel caso della Marvel, al contrario, l'identità dei personaggi è sufficientemente assicurata dalla continuità temporale delle serie a spirale o delle saghe; ma questa stessa continuità temporale può costituire una sorta di prigione da cui le storie immaginarie rappresentano un'uscita. In un certo senso, le storie normali delle serie iterative DC sono tutte un poco più *storie immaginarie* delle storie normali Marvel (poiché lasciano poco segno sul futuro dei personaggi) - mentre le storie normali delle serie a spirale o saghe Marvel sono tutte un poco più *origini* delle storie normali DC (perché è possibile in ciascuna di esse riformulare leggermente il personaggio): la presenza delle due rispettive riviste va a ristabilire l'equilibrio. Come vedremo più sotto, i rispettivi tipi di serialità portano comunque a differenti modalità evolutive dei due universi narrativi.

1.3.3. Dimensioni temporali nel racconto seriale

Quando dal racconto autoconclusivo si passa al racconto seriale, le linee temporali dell'intradiegesi, della diegesi e dell'iperdiegesi³⁸ non sono più sufficienti a dar ragione del funzionamento temporale. Gli stessi limiti del racconto possono diventare incerti.

³⁸. Esposte in §1.2.2.

Prenderemo come unità di riferimento narrativo del racconto seriale (corrispondente, nell'altro campo, al racconto autoconclusivo nel suo complesso) *l'episodio*. L'episodio è infatti quanto di più vicino vi sia a una globalità narrativa all'interno della serialità. Va distinto dalla *puntata*, la cui unitarietà o non è di carattere narrativo (in quanto relativa alla divisione per fascicoli), oppure, nella migliore delle ipotesi, può essere considerata analoga a quella del *capitolo* della narrativa non seriale.

Anche l'episodio è tuttavia un'unità narrativa problematica. Tutto va bene nelle serie iterative, dove principio e conclusione di ciascun episodio sono chiaramente marcati; va meno bene nelle serie a spirale, dove può capitare che ciò che sembra narrativamente esaurito in un episodio trovi invece sviluppo nel successivo, proponendo un'ambiguità nel modo di dividere il racconto seriale complessivo; va male nelle quasi-saghe e nelle saghe, dove o si rinuncia a trovare delle scansioni precise, o si accetta quella estrinseca delle puntate, oppure si individuano degli episodi (dei racconti) che sono intrecciati tra loro, e non sono separabili nettamente da un punto di vista temporale.

D'altra parte, non è possibile prendere come unità narrativa l'intera serie, che non possiede normalmente le caratteristiche complessive di unitarietà che chiediamo al racconto. Poiché, come vedremo, in certi casi non sarà invece possibile non compiere questa operazione di globalizzazione, avremo come risultato dei paradossi, alla cui analisi è dedicato §1.3.4.

Se dunque l'episodio è l'unità narrativa, sarà ad esso che dovremo riferire le dimensioni temporali che abbiamo individuato. In particolare il presente diegetico coinciderà con il presente dell'evento che l'episodio racconta, e il presente intradiegetico con il presente dell'evento particolare che la lettura sta focalizzando. Per quanto riguarda le dimensioni intradiegetiche, poco cambia nel racconto seriale (salvo ove i confini dell'episodio siano sfumati come nella saga), mentre una serie di problemi sorgono con il passato, il presente e il futuro diegetici, ovvero con tutto quello che riguarda l'evento narrativo complessivo e ciò che lo circonda.

1.3.3.1. Il presente

Ancora restando, per un poco, nel campo delle narrazioni autoconclusive, c'è un'altra linea temporale passato-presente-futuro da prendere in considerazione, anzi, un intero insieme di linee temporali: si tratta di quelle che chiameremo *extradiegetiche*. Tra i *presenti extradiegetici* possiamo enumerare il *presente dell'atto di enunciazione* da parte dell'autore (da non confondere con quelli, fittizi, degli eventuali narratori, la cui linea temporale va a complicare eventualmente le temporalità diegetiche e intradiegetiche, ma non tocca quelle extradiegetiche - e comunque non ce ne occuperemo in questa sede), il *presente della pubblicazione* e diffusione dell'opera, e il *presente dell'atto di lettura*. E' del tutto lecito e possibile, per le narrazioni autoconclusive, decidere di non prendere affatto in considerazione questi presenti - soprattutto quando un'opera vive di vita propria anche molto tempo dopo la sua produzione. Ma quando il nostro tipo di narrativa seriale è nel mirino la temporalità extradiegetica diventa un elemento di analisi da cui è difficile prescindere.

La ragione di questa importanza sta nel fatto che, a differenza che per le narrazioni autoconclusive, la temporalità extradiegetica che riveste la maggiore importanza non è né quella dell'atto di produzione del testo, né quella dell'atto di fruizione. La temporalità extradiegetica del *comic book* di supereroi non è continua, ma discreta, scandita dalla

mensilità della pubblicazione: un fatto che non sarebbe forse degno di nota se non fosse per la già ricordata esistenza degli "universi editoriali". Entrambi gli universi, ma quello della Marvel in misura molto più accentuata ed evidente, mostrano infatti relazioni temporali, orizzontali e verticali, ben marcate. Ma l'orizzontalità, ovvero la contemporaneità degli eventi, *la contemporaneità dei presenti diegetici*, non ha altra base su cui fondarsi che la *contemporaneità extradiegetica di pubblicazione*: in altre parole, gli eventi che si raccontano negli albi che escono lo stesso mese vanno intesi, in assenza di esplicite indicazioni contrarie, come contemporanei.³⁹

Già in questi termini, la situazione è palesemente anomala: il presente extradiegetico di pubblicazione, lungi dal non interferire con i vari presenti narrativi, come normalmente accade nella letteratura non seriale, ne determina invece degli aspetti assai rilevanti. Ma ad essere affetto da questo presente extradiegetico non sono né il presente intradiegetico (che è rappresentato da un'area temporale che si sposta in un ambito del tutto interno alla diegesi) né il presente diegetico, totalità indivisa, assoluta, che si pone in relazione eventualmente con un passato ugualmente diegetico, ma di certo con nessun altro presente. E' necessario introdurre perciò una nuova linea temporale, tipica di questo tipo di narrativa seriale, una linea che chiameremo di *temporalità interdiegetica*, la temporalità *tra* narrazioni differenti.

Il *presente interdiegetico* è così il presente di tutte le azioni contemporanee (durativamente contemporanee, e dunque approssimativamente, certo non puntualmente) in narrazioni diverse. La contemporaneità degli eventi raccontati da tutti gli albi Marvel usciti nel medesimo mese è dunque una com-presenza interdiegetica sulla base di una com-presenza extradiegetica.

Non c'è bisogno di considerare la temporalità extradiegetica come una temporalità "reale", ontologica, extratestuale. Al contrario, è la stessa temporalità del mondo esterno a essere in questo modo trascinata, fagocitata nel racconto seriale; ove i confini si perdano, è il racconto che vince, finché ci troviamo sul racconto. Il fatto che la temporalità del fumetto di supereroi si trovi, attraverso questo meccanismo della extratestualità, a coincidere in qualche modo con la temporalità del mondo reale porta quest'ultima all'interno del racconto seriale stesso, il quale la rende propria. La stessa extradiegeticità viene inglobata nella diegesi seriale complessiva, diventando il criterio di scansione nella interdiegesi tra le serie del medesimo universo editoriale.

Vediamo ora in che rapporti stiano i diversi presenti che abbiamo individuato con i tipi di serialità presentati in §1.3.2.

Nelle serie iterative la situazione è piuttosto semplice: ogni episodio possiede il proprio presente diegetico, nella misura in cui è autoconclusivo, e il problema di un presente interdiegetico non si pone ancora. Si tratta di un modello che ha ancora qualche seguito negli albi della DC Comics. Naturalmente, poiché esistono serie che oscillano tra una modalità iterativa e una a spirale (per esempio *Batman* e *Detective Comics*, della DC) può anche capitare che si presenti una contemporaneità interdiegetica dove non ce la si aspetta.

³⁹. Si aggiunga a questo che, a differenza della più prudente Marvel, la DC Comics non evita palesi riferimenti alla realtà del momento, in modo particolare alla scena politica. E' piuttosto frequente, per esempio, che le storie del Batman si snodino in qualche misura su sfondi esotici, come il Medio Oriente o l'Unione Sovietica, caratterizzati con una certa precisione cronachistica secondo gli eventi del momento. Pur evitando questi agganci molto pericolosi da un punto di vista temporale (e il perché lo siano sarà chiaro tra breve), la Marvel insiste continuamente ed esplicitamente, attraverso frequenti riferimenti interni, sulla contemporaneità degli eventi che sono stati raccontati all'interno di riviste uscite nel medesimo mese: in altre parole, è come se il momento della pubblicazione non fosse il momento in cui gli eventi vengono raccontati al pubblico, ma quello in cui gli eventi accadono.

Già nelle serie a spirale infatti e ancor più se si prosegue verso le saghe, le cose si complicano. Nella misura in cui i limiti del singolo episodio sono poco definiti anche il presente diegetico è poco definito, e sembrerebbe ridursi alla relatività contestuale di quello intradiegetico se non fosse per la palese ingerenza del presente extradiegetico di pubblicazione, che con il suo iato mensile scandisce quelle divisioni che la narrazione si risparmia. Così l'ingerenza testuale del presente extradiegetico è tanto più forte quanto più ci si trova vicini alla forma della saga e lontani da quella della serie a spirale, cioè tanto più quanto meno i confini tra le puntate sono narrativamente marcati.

Nelle forme seriali vicine alla saga la puntata costituisce dunque delle *quasi-diegesi*, unità narrative approssimative che permettono comunque le contemporaneità interdiegetiche. Le quasi-diegesi non sono racconti, nel senso che non possono essere analizzate come tali, non avendone la struttura. Sono degli elementi di scansione temporale necessari in un contesto in cui sia importante la componente interdiegetica.

1.3.3.2. Il passato

Per passato interdiegetico si intende un passato *tra le narrazioni*, ovvero tutto quello che è stato raccontato nella serie in oggetto (e, se si parla specificamente di *comic book*, nelle serie collegate) *prima* della puntata che rappresenta il presente. Nulla di questo genere esiste al di fuori della serialità: anzi, si potrebbe definire l'esistenza di un passato interdiegetico come il *proprium* della narratività seriale - così come l'esistenza di un presente interdiegetico è il *proprium* delle narrazioni di supereroi, in particolare della Marvel.

Passato diegetico e interdiegetico sono indistricabilmente intrecciati nella narrativa seriale: l'episodio che costituisce il presente diegetico possiede ovviamente un passato diegetico, ma la quasi totalità di tale passato diegetico apparterrà di fatto anche al passato interdiegetico - ovvero, i fatti presupposti da una narrazione sono già stati a loro volta narrati in un episodio precedente. Esiste, certo, qualche eccezione, e qualche parte di passato diegetico che non appartiene a quello interdiegetico, ma si tratta di solito di fattori marginali - oppure, al contrario e raramente, di fattori così fondamentali da cambiare l'intero assetto di una serie, ma di questo si vedrà più avanti.⁴⁰

Dunque, il passato diegetico coincide di fatto, con poche eccezioni, con quello interdiegetico. Eppure tra i due passati esiste anche una diversità sostanziale: il passato diegetico, infatti, analogamente al passato della nostra memoria, vive una dimensione prospettica, esiste cioè in relazione al punto di vista del presente, e subisce modificazioni prospettiche nella misura in cui tale punto di vista si sposta. Al contrario, il passato interdiegetico è tutto lì, presente sempre al medesimo modo. Il rapporto tra presente e passato interdiegetici ha qualcosa di simile a quello tra presente e passato intradiegetici: a metà della lettura di un racconto, il testo che rimane alle spalle esiste ancora, ed è sempre possibile tornare indietro nella lettura, riportando momentaneamente al presente intradiegetico degli eventi che erano già intradiegeticamente passati. Lo stesso è possibile fare con qualsiasi episodio di una serie.

Nella nostra esperienza quotidiana non possiamo compiere una operazione paragonabile a questa, non possiamo cioè andare a rivivere esperienze passate per verificare come

⁴⁰. Si tratta delle cosiddette *rifondazioni*, delle quali parleremo in §1.3.4.

effettivamente stessero le cose: siamo condannati alla *prospettività* del passato, esattamente come succede narrativamente con il passato diegetico. I passati intra- e interdiegetici ci permettono di non ottemperare a questa necessità. Bisogna tuttavia osservare che la temporalità intradiegetica possiede delle difese intrinseche rispetto a questa mossa, difese inerenti alla natura stessa della narratività e delle sue regole. Se possiamo infatti contravvenire in apparenza alla regola della prospettiva del passato è perché continuiamo in realtà a rispettare le regole della narratività, le regole che governano i rapporti tra i sottoeventi del racconto e il superevento, il macroevento che costituisce il racconto nel suo complesso: in altre parole, come abbiamo già visto in §1.2.1, una narrazione è già in sé intrinsecamente prospettica, organizzata attorno a un punto focale unico.

Da parte sua, invece, il passato interdiegetico non è un passato che si situi all'interno di una narrazione. Le storie che costituiscono il passato interdiegetico della storia presente non sono nate come suo passato diegetico (o intradiegetico): esse hanno vissuto di vita propria, eventualmente facendo riferimento al proprio passato, ma molto poco o per niente al futuro.

Tanto più che il rapporto con la temporalità extradiegetica diventa qui ancora più stretto che nel caso del presente. Prendiamo le serie iterative: qui ogni storia è temporalmente indipendente da quelle che sono già state pubblicate, e la sua temporalità diegetica dovrebbe costituire una bolla, una monade, chiusa all'esterno. E invece no. In misura certamente minore che nei casi narrativamente più continui, anche qui si presentano comunque dei riferimenti a un passato, a eventi già consumati nella serie - ma poiché non vi è un ordinamento temporale interdiegetico esplicito, l'unico passato interdiegetico possibile viene preso in prestito dal passato extradiegetico.

In altre parole, nonostante i vari episodi siano temporalmente indipendenti, può ben accadere che venga fatto riferimento a episodi che si trovano in un passato che è il passato della pubblicazione e non quello interno al mondo del racconto. In questo modo il passato interdiegetico viene eletto a passato diegetico grazie alla messa in causa di un passato extradiegetico.

Nei *ricalchi* delle *origini* qualcosa che nasce come passato diegetico in un racconto ne viene estratto per essere reso presente diegetico di un altro racconto. Specularmente, poi, nella compresenza extradiegetica di tutti gli episodi, la storia oggetto di ricalco diventerà passato interdiegetico di quella in cui era comparsa inizialmente. Questo è infatti il caso dei racconti delle *origini*: inizialmente presentati in poco spazio all'interno di racconti aventi finalità differenti, esse vengono poi riprese autonomamente, come storie autonome anche loro. L'operazione fornisce compattezza alla struttura temporale delle serie: poiché ogni passato diegetico è anche un passato interdiegetico, se compaiono dei passati diegetici che non lo siano, essi sono comunque destinati a diventarlo - e ad esserlo perciò sempre stati, almeno interdiegeticamente.⁴¹ Poiché il passato extradiegetico è scarsamente rilevante sulle lunghe distanze, almeno per un lettore normale, mentre è quello (inter)diegetico che conta, il fatto che un'origine venga raccontata *dopo* non è pertinente: essa sarà comunque *precedente*, e

⁴¹ . Un bell'esempio di applicazione di questa regola si trova nella serialità Marvel. Il personaggio *Wolverine* è un mutante con prodigiose capacità di guarigione da colpi e ferite, il cui scheletro è fatto di un metallo di eccezionale durezza; questo scheletro gli è stato tuttavia innestato chirurgicamente da qualcuno. Sino a poco tempo fa l'intervento chirurgico in questione su *Wolverine* faceva parte del suo passato diegetico ma non di quello interdiegetico: ora la miniserie "Weapon-X" (*Marvel Comics Presents*, nn.72-84, 1991) ce ne ha finalmente raccontato la storia.

andrà comunque a costituire memoria dei personaggi anche per gli episodi precedenti a quello in cui per la prima volta compare.⁴²

I ricalchi delle *origini* possiedono quindi una funzione importante: sono il racconto del mito che forma il cuore del personaggio da serialità iterativa. Questo mito va raccontato di frequente, perché non c'è una continuità temporale del personaggio, nella serie normale, che ne mantenga l'identità; e la definizione di tale identità è demandata a un atto iniziale.

Al di fuori del genere supereroi, le serialità iterative sembrano non avere alcun bisogno di raccontare ossessivamente le origini dei personaggi. L'intera produzione Disney è, per esempio, assolutamente iterativa, ma alle origini dei suoi personaggi non viene attribuito quasi nessun peso. Conan il Barbaro, da parte sua, è un personaggio Marvel che appartiene a un genere, lo *sword and sorcery*, senza legami con l'universo dei supereroi. Si tratta ormai di un personaggio con moltissima storia, un vero protagonista del mondo del fumetto americano, non meno dei supereroi più famosi. Le sue avventure sono raccontate in tre serie indipendenti: *Conan the Barbarian*, *The Savage Sword of Conan*, e *Conan the King*. Di queste, la prima è iterativa, la seconda a spirale, e la terza nuovamente iterativa. Un racconto delle origini di Conan c'è stato sì, una volta, ma senza essere ripetuto; d'altra parte, della vita di Conan il lettore sa comunque tutto: sa che è nato nel freddo paese di Cimmeria, che gli sono stati uccisi i genitori, che per molti anni ha vissuto d'avventura (e queste vicende sono raccontate nella prima serie), che per un certo periodo è stato a capo dei pirati neri (vicende raccontate nella seconda serie), e che a un certo punto è diventato re di Aquilonia, vivendo in quel ruolo ancora innumerevoli avventure (terza serie); infine, come ogni mito che si rispetti, non muore ma parte con alcuni compagni per esplorare le terre al di là dell'oceano.

Nel caso di Conan l'identità narrativa del personaggio non ha bisogno di ribadire le origini perché l'intera sua vita è nota, e viene a sua volta spesso ribadita. Conan non lo sa, ma il suo destino è scritto - in questo caso non solo nel libro del destino. Ogni sua storia della prima e della terza serie, così come l'intera vicenda senza fine della seconda, ha una localizzazione approssimativa in una storia complessiva già ben nota al lettore. All'incirca allo stesso modo continua ad alimentarsi il mito di Tarzan.

Altri personaggi ancora giocano invece proprio sull'assenza dell'informazione relativa all'origine. *The Shadow* ha un'origine misteriosa, illuminata a volte da notizie non sempre coerenti, e naturalmente anche il suo destino futuro resta ignoto. Ma *The Shadow* è per definizione un personaggio dell'ombra, sempre più eminenza grigia che mattatore delle storie che ne portano il nome, nelle quali altri personaggi, come Margo Lane, compaiono di fatto molto più di frequente.

Nella serialità a spirale i riferimenti al passato interdiegetico sono frequenti, e rappresentano il luogo narrativo in cui passato interdiegetico e diegetico coincidono. Questi riferimenti hanno di solito la forma del *rimando*, oppure quella, più rara, del *riassunto*. Il *rimando* si presenta ogni volta che un evento presente abbia bisogno di ricollegarsi al passato, un passato dato per sufficientemente noto (rispetto agli scopi narrativi del momento) da far ritenere che una semplice noticina a piè immagine, che rimanda ad altri episodi, possa bastare come informazione. Per quanto riguarda il *riassunto*, non si tratta, nel *comic book* di

⁴². E' a partire da questa caratteristica che si determina la possibilità di quei riaggiustamenti gestaltici di cui parleremo largamente tra alcune pagine.

supereroi, del "riassunto delle puntate precedenti" presente in molta altra letteratura seriale; quel tipo di riassunto non esiste in questo genere specifico. Piuttosto, nelle situazioni in cui sembra necessario riportare alla memoria un episodio troppo complesso o troppo remoto perché un semplice rimando sia sufficiente, quell'episodio viene brevemente riraccontato per mezzo di alcune vignette.

Nell'opposizione tra passato diegetico e interdiegetico, riassunto e rimando si trovano in situazioni differenti. Il rimando eleva il passato interdiegetico a passato diegetico, rendendo narrativamente precedente all'episodio in corso l'episodio a cui si rimanda; il riassunto rende invece intradiegetico l'episodio del passato interdiegetico: con il riassunto, il passato interdiegetico rievocato viene infatti integrato nella diegesi presente, divenendone un *flash back*. Il riassunto è perciò un coesivo narrativo-temporale molto più forte del rimando, in grado di assimilare molto di più a una effettiva diegesi l'interdiegesi complessiva che costituisce la serie nella sua totalità.⁴³

Quanto vale per le serie a spirale può essere detto anche per le quasi-saghe e le saghe, aggiungendo che nella misura in cui scompaiono i confini narrativi tra gli episodi anche la distinzione tra diegesi e interdiegesi si fa evanescente. Non per questo tuttavia scompare: in generale, il passato costituito dalla puntata che precede quella presente potrà essere considerato interno alla presente diegesi, mentre quello di una puntata molto vecchia potrà senz'altro essere considerato interdiegetico. Il discrimine sta nella decisione se vi sia qualche vicenda, qualche macroevento narrativo, che si possa considerare ancora in corso tra una puntata e l'altra: decisione particolarmente problematica perché, come vedremo in §1.3.4, l'intera serie viene considerata, in certi casi, come un racconto unitario globale⁴⁴.

1.3.3.3. Il futuro

Come, e ancor di più che nei racconti autoconclusivi, nei racconti seriali il futuro non è affatto il corrispondente simmetrico del passato. Se il passato è la memoria, il futuro è al contrario un sistema di aspettative⁴⁵, una tensione narrativa verso un certo insieme di eventi resi probabili (secondo regole della vita e del genere narrativo) dagli eventi passati e presenti.

Tuttavia, nel *comic book* di supereroi lo stesso motore principale dell'azione pone dei problemi al tipo di sistema di aspettative che può venire generato. La tensione che muove le azioni di questi eroi non è, in generale, proattiva, bensì reattiva: ovvero, essi reagiscono a degli avversari che sovvertono la situazione ordinata in cui la vicenda ha inizio - e la vicenda si conclude con la sconfitta dell'avversario e il ristabilimento dell'ordine.⁴⁶ Quando una vicenda, un episodio, è conclusa, e tutto è tornato com'era, quale sarà mai la tensione narrativa che permetta di ipotizzare un futuro diegetico? L'unico futuro diegetico plausibile è quello in cui l'ordine attuale continua a regnare, magari con occasionali perturbazioni.

⁴³. Un bell'esempio di riassunto è rappresentato dall'episodio "Elegy" della serie *X-Men* (*X-Men* n.138, ottobre 1980; pubblicato in Italia su *L'Uomo Ragno* nn. 19-20, dicembre 1988, gennaio 1989) dove Cyclop, uno dei vecchi componenti, ripercorre con la memoria l'intera storia del gruppo alla luce del suo amore con Jean Grey. Molti eventi risultano, in questa ricostruzione, tra loro collegati in maniera assai più chiara che non quando furono effettivamente raccontati nei vari episodi relativi, specie se lontani nel tempo o inframmezzati da eventi di altro genere. "Elegy" costruisce una *storia* degli X-Men che prima di quel momento esisteva solo potenzialmente, non essendo mai stata raccontata come tale: erano state raccontate le parti ma non il tutto, e la forma del tutto è ben lungi dall'essere la somma della forma delle parti.

⁴⁴. Cfr. anche la nota precedente.

⁴⁵. Cfr. §1.2.2.3.

⁴⁶. A tal punto la situazione conclusiva corrisponde a quella di partenza che l'avversario sconfitto viene tolto di circolazione solo di rado. La sua fuga (che non è una regola assoluta, ma che rappresenta comunque la maggioranza dei casi) ristabilisce infatti anche lo stesso margine di precarietà della situazione di partenza, alla quale era implicito pure il fatto di poter essere turbata da un *villain*.

C'è un'altra considerazione da fare rispetto all'asimmetricità di futuro e passato diegetici, prima di vedere che ne è del futuro interdiegetico. Abbiamo visto (in §1.2.1.3) che il punto di vista che rimane della lettura di un racconto è quello che corrisponde alla sua fine; e abbiamo anche visto (in §1.2.1.5) che l'iperdiegesi, che contiene passato, presente e futuro diegetici, è tale quando la si può in qualche modo vedere come un evento complessivo, ovvero come oggetto essa stessa di un racconto coerente. Fin che al centro dell'attenzione si trova il passato diegetico, l'iperdiegesi può considerarsi anche conclusa con la conclusione stessa della diegesi (con futuro diegetico nullo, quindi), e di conseguenza gli eventi del passato diegetico saranno visti dallo stesso punto di vista degli eventi effettivamente diegetici, vale a dire dalla fine della diegesi, dall'evento finale del racconto. Ma se entra in gioco anche un futuro diegetico, il senso complessivo dell'iperdiegesi non è più lo stesso di quello della diegesi, perché le rispettive conclusioni non coincidono: gli eventi della diegesi sarebbero da reinterpretare alla luce di quelli che li seguono.

Questo non è tuttavia di fatto ciò che succede normalmente, perché al centro di ogni ragionamento sul racconto stanno comunque la diegesi e la lettura, o le letture che si fanno a partire dalla sua stessa conclusione. Ne risulta che, sinché il racconto stesso resta al centro dell'attenzione, il futuro diegetico è un futuro destinato a non integrarsi mai realmente in un presente evenemenziale complessivo (un presente interdiegetico): è cioè un futuro destinato a rimanere tale, pura apertura di possibilità o di aspettative. Qualsiasi sua attualizzazione trasformerebbe il racconto che gli ha dato origine in qualcosa d'altro, in un prologo a tale attualizzazione, oppure, per ben che vada, in una fase del nuovo processo complessivo.

Quando entra in gioco la serializzazione è però proprio questo quello che succede. Nel caso semplice della *ripresa*, una potenzialità del futuro diegetico di un certo racconto si attualizza in un nuovo racconto, del quale il primo diventa davvero il prologo, venendone a rappresentare il passato interdiegetico. Ma è allora la conclusione del secondo a dettare l'interpretazione anche del primo, un'interpretazione tale che le tensioni narrative da esso innescate gli producano il futuro diegetico corretto affinché la ripresa vi si inserisca: ma questo nuovo futuro diegetico non coincide con il vecchio. Il nuovo presente ridà forma al passato in modo che il passato tenda verso questo nuovo presente; mentre prima che questo nuovo presente esistesse le tensioni del passato erano molto più imprecise.

Qualunque sia il rapporto tra futuro diegetico e interdiegetico per quanto riguarda l'episodio seriale presente, se a partire da questo (chiamiamolo *A*) si focalizza un episodio passato (*B*), allora futuro diegetico e interdiegetico di *B* coincideranno di fatto così come coincidono i passati. Ma questo avviene solo perché *B* è passato di *A*, ed è alla luce di *A* che viene valutato tutto quanto.

Se è di *A* che vogliamo invece parlare, la coincidenza tra futuro diegetico e interdiegetico non si può postulare in nessun modo. Vediamo l'esempio che segue.

In §1.3.2.1, ho citato la ripresa che viene fatta di *the Beast*, un *villain* che viene presentato e sconfitto nei numeri 417-420 della rivista *Batman*, e del quale si ritorna a parlare due anni dopo, nel numero 445. Dal punto di vista della storia raccontata nell'episodio più recente, quello precedente rappresenta un passato sia diegetico che interdiegetico; ma dal punto di vista di quello precedente possiamo dire che l'episodio successivo rappresenta un futuro diegetico? e possiamo dire che rappresenta un futuro interdiegetico? Poiché la *missione* del Batman è solamente *reattiva*, non c'è nulla in essa che permetta di mettere in conto un ritorno

di quella situazione. D'altra parte, nemmeno nelle finalità del suo avversario del primo episodio era presente un ritorno, visto che la sua sconfitta vi appare definitiva. Se proprio volessimo considerare il secondo episodio come appartenente a un futuro diegetico del primo, saremmo costretti ad attribuire dignità di *possibilità narrativa* alla presenza di un pupillo del cattivo che intende portare avanti la missione del maestro; ma di questa possibilità non si faceva parola nel primo episodio. Se così facessimo, allora, dovremmo conseguentemente attribuire dignità di possibilità narrativa a qualsiasi possibilità logica - ma questo distruggerebbe il senso stesso del futuro come tensione. Considerare il secondo episodio come futuro diegetico del primo è di conseguenza impossibile: futuro e passato non sono simmetrici, se A è passato di B, non è detto che B sia futuro di A.⁴⁷

Possiamo tuttavia considerare il secondo episodio come futuro interdiegetico del primo, perché è ben possibile - anzi piuttosto probabile - che un *villain* ritorni. Le serie senza riprese seriali, come abbiamo visto, sono pochissime. Ma la tensione che ci fa attendere il ritorno di *the Beast* non è di tipo narrativo, perché non c'è nulla nel racconto in sé che ci giustifichi il suo ritorno. Sono altre le regole implicite che condizionano l'aspettativa del lettore, regole della serie, non del racconto, regole *paranarrative*, non narrative.

Il futuro interdiegetico - salvo quando lo si consideri al passato, come un futuro del passato - corrisponde a una tensione paranarrativa, mentre il futuro diegetico a una tensione narrativa. Di conseguenza essi non possono coincidere. C'è un'asimmetria rispetto a quello che succede tra passato diegetico e interdiegetico, i quali viceversa coincidono di fatto; ma tale asimmetria non è riconducibile a quella, già osservata, tra passato e futuro diegetici.

Prima di addentrarci nelle ragioni di queste differenze di comportamento, rimangono da fare alcune considerazioni sul futuro extradiegetico e sui rapporti tra i vari futuri nelle diverse forme di serialità presenti nel *comic book* di supereroi.

Il futuro extradiegetico è semplicemente fuori gioco. Presente e passato extradiegetici hanno un ruolo nella narratività seriale, perché permettono la coincidenza di fatto dei presenti diegetici e interdiegetici, nonché dei passati diegetici e interdiegetici. Non presentandosi un'analogia coincidenza per il futuro, all'extradiegesi non resta qui alcun ruolo rilevante.

Poiché il futuro interdiegetico è paranarrativo e non narrativo, e si rifà alle regole della serie e non a quelle del racconto, non troveremo particolari differenze di comportamento nelle serie iterative, nelle serie a spirale e nelle saghe, visto che quello che le differenzia è l'esistenza di una connessione narrativa, qui fuori gioco, mentre la serialità è ciò che le accomuna. Resta però il fatto che più la serie si avvicina al modello della saga, ovvero della continuità narrativa, e più il futuro sarà composto anche di componenti di tipo diegetico, quando non addirittura intradiegetico. In una saga - il caso più estremo - le varie diegesi intrecciate possono proseguire a lungo da un episodio all'altro e, quando si esauriscono, possono sfumare in nuove diegesi senza confini netti. Questa incertezza dei confini corrisponde a un'incertezza di confine tra futuro intradiegetico, diegetico, e interdiegetico, ovvero tra regole del racconto e regole della serie: la saga, insomma, gioca sulla zona di regole comuni a entrambe le strutture, ora sfruttando più quelle del racconto, ora sfruttando più quelle della serie.

⁴⁷. L'implicazione vale infatti in un senso solamente: se B è nel futuro diegetico di A, allora A è nel passato diegetico di B. Se un episodio ne *prepara* un altro, allora il primo è il passato del secondo; ma se semplicemente un episodio ne *presuppone* un altro, il secondo non è necessariamente nel futuro del primo.

Nel *comic book* le strutture a quasi-saga e a spirale sono, come abbiamo visto, le più frequenti. In esse si trovano componenti palesemente seriali e altre palesemente narrative, o meglio di quella narratività della saga che coniuga serie e racconto insieme. Perciò, in certe serie vi sono vicende, spesso di carattere sentimentale, che durano molto a lungo, talvolta senza concludersi mai, sullo sfondo delle quali hanno luogo gli eventi ricorrenti degli scontri con i *villain*.

Interessante è il fatto che per sorreggere una serialità che tenda alla forma di saga siano state introdotte delle dimensioni in cui gli eroi devono essere anche proattivi, e non solo reattivi come nei combattimenti. In queste dimensioni la situazione muta effettivamente nel tempo, trasformando i personaggi e le loro relazioni.

Le *storie immaginarie* presentano un particolare rapporto con il futuro. In generale esse partono da una situazione narrativa effettivamente presentatasi in qualche episodio, oppure da una situazione di tranquillità standard, per svilupparla in maniera "impossibile", ovvero nella maniera in cui di fatto non si è sviluppata, o in una maniera in cui non potrebbe mai svilupparsi (per esempio: eroi morti, sconfitti, privati di poteri ecc.). Le storie immaginarie presentano dunque, o meglio *presentificano*, dei futuri narrativi alternativi; si tratta di futuri intradiegetici (caso dell'episodio specifico) o interdiegetici (caso della situazione standard). Questi futuri sono alternativi e impossibili perché costruiti attraverso esplicite violazioni delle regole seriali: le storie alternative sono infatti sempre conclusive, non hanno seguito, hanno un passato seriale, interdiegetico, ma non un futuro seriale. Hanno, spesso fortemente ribadito, un futuro diegetico, un universo di sviluppi potenziali non attualizzato: rappresentano insomma dei *cul de sac* della serialità, nei quali questa si riappropria del racconto autoconclusivo non seriale.

1.3.4. Paradossi temporali della serialità a fumetti

In breve, dall'analisi dei rapporti tra le varie temporalità all'interno della serialità del *comic book* di supereroi emergono le seguenti osservazioni notevoli:

- 1) il presente interdiegetico è tale in virtù di una com-presenza extradiegetica (di pubblicazione);
- 2) passato diegetico (prospettico) e passato interdiegetico (non prospettico) coincidono di fatto (o, perlomeno, il primo è parte del secondo);
- 3) la coincidenza tra passato diegetico e interdiegetico è tanto più dipendente dal passato extradiegetico quanto più la forma della serialità si avvicina all'iteratività;
- 4) il futuro diegetico e quello interdiegetico sono indipendenti (anche se possono trovarsi intrecciati nelle forme più vicine alla saga), poiché il primo soggiace a regole narrative, mentre il secondo a regole paranarrative.

Questa strana interazione tra diegesi, interdiegesi e extradiegesi costituisce la manifestazione di una situazione paradossale. Di questa situazione anche il lettore più ingenuo può vedere la manifestazione narrativa nel problema dell'invecchiamento dei personaggi, tipico di questo genere di letteratura.

Nei paragrafi che seguono esporremo perciò prima la questione dell'età dei supereroi, poi il paradosso che le sta alle spalle, e infine le sue conseguenze, tanto quelle specifiche per il genere supereroi come quelle generali per la serialità e la teoria del racconto.

1.3.4.1. L'età degli eroi

Parafrasando Marx, potremmo dire che c'è uno spettro che si aggira tra gli *editor* di *comic book* di supereroi, lo spettro dell'età dei personaggi.

Nel classico Eco[1964], troviamo scritto (pag. 238 dell'ed. 1977):⁴⁸

Nelle storie di Superman il tempo che viene messo in crisi è *il tempo del racconto*, vale a dire la nozione di tempo che collega un racconto all'altro.

Nell'ambito di una storia, Superman compie una data azione (sgomina ad esempio una banda di gangster); a questo punto la storia finisce. Nello stesso *comic book*, o la settimana successiva, inizia una nuova storia. Se essa riprendesse Superman al punto in cui lo aveva lasciato, Superman avrebbe fatto un passo verso la morte. D'altra parte iniziare una storia senza mostrare che in precedenza ve ne era stata un'altra, riuscirebbe per un poco a sottrarre Superman alla legge del consumo, ma a lungo andare (Superman dura dal 1938) il pubblico se ne renderebbe conto e avvertirebbe la comicità della situazione - così come è avvenuto per il personaggio della Piccola Orfana Annie che prolunga la sua fanciullezza oberata di sciagure da decine di anni, diventando il bersaglio di annotazioni satiriche, quali ne appaiono ancora attualmente su periodici umoristici come *Mad*.

I soggettisti di Superman hanno invece escogitato una soluzione molto più accorta e indubbiamente originale. Queste storie si sviluppano così in una sorta di clima onirico - del tutto inavvertito dal lettore - in cui appare estremamente confuso cosa sia avvenuto prima e cosa sia avvenuto dopo, e chi racconta riprende continuamente il filo della vicenda come se si fosse dimenticato di dire qualcosa e volesse aggiungere particolari a quanto aveva già detto.⁴⁹

Prosegue Eco più avanti:

In questo bombardamento massiccio di avvenimenti che non sono più collegati da alcun filo logico e non sono più mutuamente dominati da nessuna necessità, il lettore, naturalmente senza avvedersene, smarrisce la nozione dell'ordine temporale. E gli accade di vivere in un universo immaginativo in cui, a differenza di quanto accade nel nostro, le catene causali non siano aperte (A provoca B, B provoca C, C provoca D e così via all'infinito) ma chiuse (A provoca B, B provoca C, C provoca D e D provoca A), e non abbia più senso quindi parlare di quell'ordine di tempo in base al quale descriviamo abitualmente gli accadimenti del macrocosmo.

Eco parla poi di quelle opere, come *L'année dernière a Marienbad* o *Finnegans Wake*, in cui la rottura dei rapporti temporali ha una funzione critica e allegorica; dopo di che conclude:

Le avventure di Superman, invece, non hanno affatto questa intenzione critica, e il paradosso temporale su cui si sostengono *deve* sfuggire al lettore (come probabilmente sfugge agli autori) perché una nozione confusa del tempo è l'unica condizione di credibilità del racconto. Superman si sostiene come mito solo se il lettore perde il controllo dei rapporti temporali e rinuncia a ragionare in base ad essi, abbandonandosi così al flusso incontrollabile delle storie che gli vengono dette e mantenendosi nell'*illusione di un continuo presente*. Poiché *il mito non è isolato esemplarmente in una dimensione di eternità* ma, *per essere partecipabile, deve essere immesso nel flusso della storia in atto*, questa storia in atto viene negata come flusso e vista come presente immobile. [corsivi miei]

L'obiezione immediata che si potrebbe fare a queste riflessioni è che, all'interno stesso del genere supereroi, era già nato quando Eco scriveva un tipo di serialità la cui temporalità non era quella immobile di *Superman*. Come abbiamo visto, l'intera produzione Marvel, iniziata

⁴⁸. Su Superman e la temporalità vedi anche Alessandri[1972].

⁴⁹. E' questo tipo di serialità che Eco[1985b] definirà poi *a loop*.

alla fine del 1961 (e all'epoca in cui Eco scrive ancora poco conosciuta in Italia), partecipa di una dimensione di serialità a spirale, nella quale il tempo in qualche modo scorre, ha una direzione, e catene causali ben aperte.⁵⁰

Tuttavia, anche se le premesse del discorso di Eco non sono generalizzabili, e anzi perdono sempre più valore con il passare degli anni e l'abbandono anche da parte di *Superman* della forma seriale *a loop*, la conclusione continua ad essere a tutt'oggi decisamente valida: il personaggio del *comic book* di supereroi vive delle contraddittorie esigenze della stabilità temporale e della contemporaneità con il mondo reale, entrambe essenziali al suo porsi culturalmente come mito.

Se comunque l'espedito della serialità *a loop* permetteva di passare sotto silenzio la contraddittorietà temporale di tali esigenze, il modello a spirale e quelli a saga non ne permettono più l'occultamento, proponendo al lettore tanto il problema come la sua irrisolubilità narrativa. La temporalità delle serie Marvel non è confusa come quella del vecchio *Superman*, ma l'illusione del presente continuo e l'immersione nel flusso della storia in atto sono non meno presenti e necessari che dove li osservava Eco; solo che la sospensione del giudizio da parte del lettore è ora perfettamente consapevole, come dimostra la fitta corrispondenza al proposito nelle pagine della posta, nonché una frequente attenzione della critica nelle riviste specializzate sui comics. Di più: la tensione temporale che questa contraddizione comporta ha costretto più di una volta la DC Comics a reimpostare le coordinate temporali del proprio universo, come vedremo meglio in §1.3.4.4.

Insomma, mentre la domanda "Quanti anni ha Charlie Brown?" non pone problemi, perché l'ambiguità in essa contenuta permette due risposte del tutto separate, a seconda che si voglia sapere quanti anni ha nel nostro mondo oppure nel suo, la domanda "Quanti anni ha Peter Parker (in arte Spider-Man)?" solleva un autentico vespaio. Che Charlie Brown abbia (diciamo) nove anni da quarant'anni non pone problemi di sorta: sono quarant'anni che il suo autore ci racconta episodi del suo decimo anno di età; non c'è nessuna continuità (se non locale e occasionale) negli eventi raccontati, e non c'è nessun interesse a trovarne una. Ma che Peter Parker abbia trent'anni nel nostro mondo (ossia esista come personaggio da trent'anni), e che ne avesse diciotto quando è stato creato, non ci autorizza di per sé ad attribuirgli nessuna età precisa, né diciotto né quarantotto. Eppure Peter Parker ha una storia che può essere raccontata, perché qualunque lettore appassionato potrebbe riferire che è stato creato come studente universitario di chimica, che a un certo punto ha lasciato gli studi senza completarli andando a vivere per conto suo (invece che con zia May) e sostentandosi facendo il fotografo, che ha avuto diverse fidanzate delle quali una è morta in situazione tragica durante un conflitto tra l'eroe e Goblin, e che infine, recentemente, si è sposato con Mary Jane. Voci accreditate gli attribuiscono oggi venticinque anni.

Insomma, nell'universo Marvel il tempo scorre, seppur a modo suo. Resta il problema di giustificare in qualche modo il fatto che scorra diversamente che nel mondo reale. Con un poco di ironia, Mitchell[1986] fa il punto della situazione. C'è, per esempio, la questione dell'autonomia del tempo raccontato:

⁵⁰. A ben guardare, nemmeno la serialità *a loop* del Superman di quegli anni è una serialità iterativa in senso stretto. Come si è detto in §1.3.3.2, la temporalità extradiegetica di pubblicazione ripropone una linea temporale che l'iteratività esclude. E' così però che si forma la "nozione confusa del tempo" cui fa riferimento Eco: una successione che al tempo stesso è presente (extradiegeticamente) e assente (interdiegeticamente).

Pensate a questa situazione: cosa succede quando Hobgoblin mette l'Uomo Ragno in una situazione decisamente imbarazzante nell'ultima pagina di un episodio? Se ne vanno ciascuno per conto proprio come attori di soap-opera quando il regista grida "Stop per oggi!"? ("Ci vediamo il prossimo mese, Ragnuzzo.") E quattro settimane dopo, riprendono la medesima posizione, in attesa che Tu il Lettore apra la prima pagina? E che cosa fanno nel frattempo? Mettono via i soldi per la pensione? No! Non funziona. Il tempo tra due episodi può essere dell'ordine di pochi secondi: un intero anno di *Iron Man* [il *comic book*] può prendere meno di due settimane della vita di Tony Stark [il protagonista di tale *comic book*]. (Può capitare che si osservi il passaggio di diverse settimane tra una vignetta e la successiva, ma questa è più l'eccezione che la regola.) [mia traduzione dall'inglese]

La conseguenza di questa osservazione è quella che viene definita la "Teoria Marvel dei Sette Anni", secondo la quale sono passati sempre solo sette anni dall'inizio dell'universo Marvel, ovvero da quando i Fantastic Four compirono il volo spaziale che diede loro i superpoteri. Una bella idea, ma che non risolve nulla, visto che moltissime storie sono evidentemente collegate ad eventi storici che hanno una collocazione precisa nella nostra temporalità: la guerra del Vietnam, diversi presidenti degli USA, e così via.⁵¹

Resta comunque il fatto importante che l'universo Marvel (e da circa vent'anni, seppure in maniera meno definita, anche l'universo DC) possiede quella che viene chiamata una *continuity*, ovvero una linea storica interna che permette di posizionare temporalmente gli eventi anche di episodi che, come talvolta succede (specie nei volumi fuori serie), godono dichiaratamente o evidentemente di una non-contemporaneità interdiegetica con gli episodi dello stesso mese di pubblicazione. Così, per esempio, la *graphic novel Electra Lives Again* di Frank Miller, benché sia uscita con la data 1990, racconta una storia che è collocabile nella *continuity* Marvel tra il gennaio 1983 e il febbraio 1986: prima del 1983, infatti Elektra era ancora viva, e dal 1986 Matt Murdock (alias Daredevil) non esercita più la professione di avvocato. Anche se questi episodi interdiegeticamente non-contemporanei sono rari, la loro presenza e la possibilità di una loro collocazione è la prova evidente che dell'universo Marvel esiste una storia generale, con un'evoluzione di situazioni ed eventi che permette di discriminare fasi e periodi e di collocare eventi che si vengono a sapere in un secondo momento.

Non si tratta dunque di un universo immobile, anche se la sovrapposizione inevitabile della *continuity* Marvel con la continuità degli eventi reali, extradiegetici, crea non pochi problemi. E tuttavia rimane certamente un senso in cui "l'illusione del continuo presente" è sostanziale anche qui. In Salicrup[1985:19], l'intervistato John Byrne afferma che

ogni comic che si sia mai letto (salvo quando si tratti di qualche effetto particolare richiesto dalla storia stessa) è scritto al tempo presente. Di conseguenza qualsiasi comic si legga accade quando lo si

⁵¹. Vedi anche Salicrup[1985:19-26] e White[1984:31-35]. E' dall'intervista contenuta in questo volume che citiamo questo brano dalla voce di John Byrne, dove si capisce il livello di consapevolezza di un autore rispetto ai problemi narrativo-temporali della propria serie (qui *The Fantastic Four*, gruppo dei quali Reed, Sue, Ben e Johnny sono i componenti): "I think the only limitation is one of time. And that is, in fact, if I do a major trauma, a really serious thing. Take something really arbitrary. Say I kill Reed. This would have to be the single most significant event in the lives of most of these people in this book. The death of Reed Richards would probably utterly decimate Sue, even in her new improved form, would certainly tear up Ben, and would have untold effects on Johnny. And it would probably affect them for the rest of their lives. But in the context of the comic, these people aren't aging. And so for them to be continually agonizing about Reed's death would become silly after a while, and very confusing to new readers. So within that context, we are somewhat limited by the seriousness of what we can do because we cannot fully explore the seriousness of it. Because if *The Fantastic Four* lasts for another 50 years, the readers will have forgotten Reed's death. Forgotten Reed. And to have the characters reacting quite normally to his death would seem quite abnormal." Ma nel seguito dell'intervista Byrne fa riferimento all'episodio della serie *X-Men* di Chris Claremont in cui effettivamente muore un personaggio di importanza paragonabile a quella di Reed Richards, ovvero Jean Grey, the Phoenix. Ne parliamo più ampiamente in §1.3.4.4.

legge. Non è accaduto cinque anni fa, non è accaduto dieci anni fa... il primo numero dei *Fantastic Four* sta accadendo *esattamente ora*, mentre lo si legge. Anche se l'abbiamo già letto un centinaio di volte, è *adesso* che accade. [mia traduzione dall'inglese]

Perché questo succeda lo vedremo in §1.4.2, analizzando il problema dei tempi verbali e della loro assenza nel racconto a fumetti. Per il momento, oltre ad osservare come questa illusione del continuo presente sottolineata da Eco non si trovi solo in *Superman* ma in qualsiasi fumetto, possiamo notare che la sua problematicità emerge tuttavia soltanto se esistono almeno un accenno di *continuity* e, soprattutto, una necessità di connessione fra la temporalità del racconto e quella esterna. Due condizioni che il modello Marvel soddisfa appieno da sempre, e che il modello DC soddisfa sempre di più dagli anni cinquanta ad oggi.

1.3.4.2. Un paradosso della serialità

L'interdiegesi non nasce come racconto, bensì come catena seriale di racconti autonomi. Eppure il semplice vederla come tale, invece che come collezione di eventi autonomi, la sovrappone già di fatto all'iperdiegesi, ovvero all'intorno del racconto focalizzato. Ma l'iperdiegesi ha a sua volta una struttura narrativa definita: è cioè costruita prospetticamente, a partire dalla stessa diegesi. Considerare la catena seriale come interdiegesi significa di conseguenza assumere l'esistenza di una narrazione coerente che attraversa l'intero ciclo seriale: significa assumere che la sequenza di tutti gli episodi, dall'inizio ad oggi, costituisce in qualche modo un racconto unitario. Tutti gli episodi, insomma, vanno reinterpretati dal punto di vista di quello presente, il quale costituisce, al momento, la conclusione narrativa della serie.

Il paradosso sorge a questo punto. Se voglio considerare gli episodi temporalmente connessi, allora devo anche pensare di poter raccontare la storia complessiva dei personaggi della serie. Ma tale storia complessiva non è in realtà una storia, perché ogni episodio ha vissuto di vita propria, essendo organizzato prospetticamente in relazione alla *propria* fine. Ogni *continuity* conduce dunque a delle incoerenze: se la temporalità complessiva della *continuity* ha da essere vista come temporalità narrativa (essendo il racconto il modo *umano* di concepire il tempo), allora il racconto che ne risulta non è un racconto, perché manca di organizzazione prospettica. D'altra parte se si assume che la *continuity* non istituisce un racconto, non c'è allora temporalità che ordini gli episodi, e dunque nemmeno *continuity*. Di conseguenza la *continuity* deve istituire un racconto, e questo racconto non è un vero racconto.

Ci sono delle analogie e delle differenze tra questo comportamento e quello della nostra memoria, tanto individuale quanto collettiva. La mia vita, così come quella della mia società, non è in sé un racconto: lo diventa nella ricostruzione della memoria operata dal punto di vista del presente⁵². Ogni racconto che io faccio (anche a me stesso) della mia vita, parziale o

⁵². Cfr. la nozione di "identità narrativa" in Ricoeur[1985:375]: "Il germoglio fragile nato dall'unione della storia e della finzione, è l'*assegnazione* ad un individuo o ad una comunità di una identità specifica che possiamo chiamare la loro *identità narrativa*. "Identità" è qui presa nel senso di una categoria della pratica. Dire l'identità di un individuo o di una comunità, vuol dire rispondere alla domanda: *chi* ha fatto questa azione? *chi* ne è l'agente, l'autore? Anzitutto si è risposto a tale domanda nominando qualcuno, designandolo con un nome proprio. Ma quale è il supporto della permanenza del nome proprio? Che cosa giustifica che si tenga il soggetto dell'azione, così designato attraverso il suo nome, come il medesimo lungo il corso di una vita che si distende dalla nascita alla morte? La risposta non può essere che narrativa. Rispondere alla domanda 'chi?', come aveva detto con forza Hannah Arendt, vuol dire raccontare la storia di una vita. La storia raccontata dice il *chi* dell'azione. *L'identità del chi è a sua volta una identità narrativa*. Senza il soccorso della narrazione, il problema dell'identità personale è in effetti votato ad un'antinomia senza soluzione: o si pone un soggetto identico a se stesso nella diversità dei suoi stati, oppure si ritiene, seguendo Hume e Nietzsche, che questo soggetto identico non è altro che un'illusione sostanzialista, la cui

globale che sia, ha il presente come centro di organizzazione prospettica, ha l'io-qui-ora, e io non possiedo altro modo di vedere il passato se non da tale punto di vista e come racconto. Come fa notare Ricoeur[1985:376]⁵³, lo stesso racconto autobiografico, la cui stesura ha una durata e quindi diventa a sua volta passato rispetto al presente delle parti scritte dopo, risente di questa prospettività il cui punto di vista è in continuo spostamento: persino i racconti del passato riletti ora vengono reinterpretati dal punto di vista del presente.

Tornando alla serialità del *comic book* di supereroi, l'apparente analogia della situazione si rivela piena di differenze sostanziali. Intanto, mentre gli eventi della nostra vita non sono in sé racconto, ma lo diventano nel momento in cui ne diventiamo consapevoli, inserendoli in un divenire narrativizzato, gli eventi dei singoli episodi di *comic book* nascono già come eventi di un racconto, come eventi già organizzati rispetto a uno o più poli narrativi. Possiamo pensare agli eventi del racconto come eventi fortemente polarizzati sin dall'inizio - mentre la polarizzazione degli eventi vissuti è debole e multiforme, perché il presente è leggibile come parte di un'infinità di storie.

In secondo luogo, mentre il passato vissuto esiste per noi unicamente nella visione prospettica del racconto, il passato della serialità esiste sia nella prospettiva del racconto globale sia nell'eterna presenza del racconto a fumetti, racconto i cui eventi, come faceva notare John Byrne poco sopra, accadono nel momento stesso in cui lo stiamo leggendo. Sarebbe come, riprendendo l'analogia del vissuto, se io potessi rivivere i momenti già vissuti, esistendo in essi effettivamente al presente, ma conservando anche consapevolezza del mio presente attuale, ovvero del futuro di quei momenti. Situazione inquietante e irrealistica, impossibile, oltre che fisicamente, anche dal punto di vista della costruzione interiore e narrativa della realtà.

Questo ci spiega comunque l'asimmetria del rapporto, da un lato tra passato diegetico e interdiegetico, dall'altro tra futuro diegetico e interdiegetico, i primi due di fatto sovrapposti, gli altri del tutto autonomi. Il paradosso infatti riguarda soltanto il passato, ovvero ciò che è raccontabile (e che, nel *comic book*, è di fatto già stato raccontato); non che non sia possibile raccontare eventi del futuro, tuttavia per farlo è necessario renderli passati spostando il punto di vista del presente al di là di loro. Il racconto del futuro è cioè sempre l'effetto di una proiezione del presente reale in un presente fittizio a venire, che diventa punto di vista del racconto⁵⁴; oppure il futuro non è racconto, è pura attesa, aspettativa non concretizzata in eventi.

eliminazione lascia apparire solo un puro diverso di cognizioni, di emozioni, di volizioni. Il dilemma scompare se, all'identità compresa nel senso di un medesimo (*idem*) si sostituisce l'identità compresa nel senso di un se stesso (*ipse*); la differenza tra *idem* e *ipse* non è altro che la differenza tra un'identità sostanziale o formale e l'identità narrativa. L'ipseità può sottrarsi al dilemma del Medesimo e dell'Altro, nella misura in cui la sua identità riposa su una struttura temporale conforme al modello di identità dinamica frutto della composizione poetica di un testo narrativo. A differenza dell'identità astratta del Medesimo, l'identità narrativa, costitutiva dell'ipseità, può includere il cambiamento, la mutabilità, nella coesione di una vita. Il soggetto appare allora costituito ad un tempo come lettore e come scrittore della propria vita, secondo l'auspicio di Proust." E conclude quindi Ricoeur: "Come viene verificato dall'analisi letteraria dell'autobiografia, la storia di una vita non finisce mai d'essere rfigurata da tutte le storie veridiche o di finzione che un soggetto racconta a proposito di sé. Questa rfigurazione fa della vita stessa un tessuto di storie raccontate."

⁵³. Vedi la citazione nella nota precedente.

⁵⁴. Non ci si lasci ingannare dai tempi verbali. Se dico "Andrò al mare" sto raccontando una (micro)storia che si svolge nel futuro rispetto ad ora (come indica il tempo verbale futuro), ma il presente rispetto a cui la storia è organizzata è quello in cui io al mare sono già arrivato: è il presente della conclusione della storia. I tempi verbali sono strumenti enunciativi per moltiplicare i presenti: il presente dell'enunciazione è il qui-ora di me in città che pronuncio l'espressione, mentre il presente dell'enunciato è quello dell'evento che si compie. Se la storia raccontata da "Andrò al mare" si conclude con me sulla spiaggia, quello è il punto di vista definitivo sulla storia raccontata. Il presente dell'enunciazione sarà allora il presente che caratterizza un altro punto di vista, non quello del racconto, ma quello dell'atto del suo essere raccontato. Tuttavia, la questione dell'enunciazione ha nel racconto a fumetti un carattere piuttosto differente che non nel racconto verbale, come vedremo in §1.4.2.

Così, come abbiamo visto anche in §1.3.3.3, il futuro diegetico ha un'esistenza incerta, perché la sua presenza rischia di trasformare il racconto stesso modificando il punto di vista a partire dal quale è organizzato. Si limita perciò ad essere aspettativa incerta, dai caratteri narrativamente poco rilevanti, come in "E vissero per sempre felici e contenti".

D'altra parte, anche quando il futuro diegetico fosse costruito come conseguenza narrativa del presente, il futuro interdiegetico, costruito paranarrativamente secondo le regole della serialità, ne sarebbe del tutto autonomo. In tutti i casi l'autonomia strutturale dei futuri si trasforma con l'attraversamento del presente nella paradossale identità dei passati: i passati non sarebbero meno autonomi dei futuri se non li si dovesse o volesse raccontare. Il paradosso della narratività seriale non si presenta in quelle serie che dimenticano continuamente il proprio passato, cioè nelle serie autenticamente iterative.

A tutto questo, quando si parla strettamente del *comic book* di supereroi, va aggiunto il rapporto con la temporalità extradiegetica, a sua volta fonte di paradossi. Secondo la Teoria Marvel dei Sette Anni, ricordata sopra, che stabilisce che sono passati sempre solo sette anni dall'atto iniziale dell'universo Marvel, e visto che è capitato in alcune occasioni che un personaggio incontrasse il Presidente degli Stati Uniti del momento (un presidente ben caratterizzato come, volta per volta, Nixon, Ford, Carter, Reagan, ecc.), dovremmo concludere che gli USA hanno avuto sette presidenti in sette anni⁵⁵. Il passo successivo sarebbe inferire che nell'universo Marvel il presidente degli USA sta in carica in media un anno soltanto, ma questo sarebbe un errore: tra le regole basilari del genere supereroi sta quella che il mondo rappresentato deve assomigliare il più possibile al mondo reale, extratestuale - fatta eccezione per la presenza degli stessi supereroi.

Dunque, benché vi siano stati sette presidenti in sette anni, ciascuno di loro è stato in carica i suoi quattro o otto anni regolari - e nonostante questo anche la matematica continua a funzionare! La situazione, poiché il sistema sta in piedi nonostante le contraddizioni, ricorda quelle delle cosiddette "logiche della rilevanza" o delle "logiche paraconsistenti"⁵⁶: in questi sistemi l'esistenza di incoerenze non comporta il crollo generale come in una logica standard, a patto che tali incoerenze siano non-rilevanti. Tornando a noi, le contraddizioni degli universi Marvel e DC possono ben coesistere, a patto di mantenersi lontane dai punti focali dei racconti, dai temi di interesse centrale, a patto cioè di essere poco rilevanti.

Ma la stessa necessità di raccontare il passato, ovvero di creare un'epica di ciascuno dei due universi, può portare le incoerenze in una zona di rilevanza, avvicinando davvero il sistema ad un crollo, oppure costringendolo ad espedienti interpretativi via via più pesanti e complessi. Marvel Comics e DC Comics, entrambe interessate al medesimo problema di coerenza, hanno escogitato soluzioni differenti, ciascuna secondo la propria tradizione di serialità.

Per spiegare queste due soluzioni alternative ci serviremo di un'analogia.

⁵⁵. Cfr. Mitchell[1986].

⁵⁶. Cfr. Marconi[1979].

1.3.4.3. Aberrazioni laterali

Abbiamo parlato sin'ora del racconto come di un meccanismo prospettico, di un modo di rappresentarci gli eventi da un punto di vista specifico. Questa analogia con la prospettiva spaziale può essere portata ora un passo più avanti.

Già i teorici rinascimentali sapevano che quel prezioso strumento di rappresentazione dello spazio sul piano che è la prospettiva ha dei limiti. Sostanzialmente, alla radice del problema sta il fatto che ad un campo ottico sferoide come il nostro va a corrispondere, nella rappresentazione prospettica, un piano⁵⁷. Le figure rappresentate per mezzo della prospettiva sono di conseguenza distorte rispetto a come le vediamo direttamente con lo sguardo: tuttavia, quando l'ampiezza di quella finestra sul mondo che è il dipinto è sufficientemente ridotta le distorsioni sono impercettibili. Al contrario, se la finestra viene allargata le figure che si trovano ai lati, ai margini, risultano tanto più distorte quanto più lontane sono dal punto di visione. A questo fenomeno si dà il nome di *aberrazioni laterali*, o *marginali*.

I suggerimenti che, storicamente, venivano forniti per ovviare a questo inconveniente erano vari⁵⁸, ma (con alcune eccezioni che negavano l'esistenza stessa delle incongruenze tra figurazione e realtà) concordavano sostanzialmente sul fatto che le aberrazioni non eliminabili dovevano essere, per così dire, lasciate in ombra, messe da parte, lasciandole fuori, per esempio, dai margini dell'immagine. Si doveva, insomma, togliere rilevanza alle zone in cui l'incoerenza tra figurazione e realtà poteva apparire.

Anche in fotografia il fenomeno delle aberrazioni laterali è di facile osservazione, poiché di foto prese con obiettivi grandangolari ne abbiamo viste tante tutti.

Supponiamo allora di trovarci di fronte al problema di dover documentare fotograficamente con una macchina fotografica tradizionale (e un'adeguata scelta di obiettivi) l'intero arco di trecentosessanta gradi attorno a un punto dato. Poiché non mi è possibile cogliere con una sola immagine l'intero arco sarò costretto a scattare più fotografie che in seguito affiancherò, in modo da ottenere l'effetto della totalità dell'orizzonte. Ciascuna di queste fotografie presenterà però delle aberrazioni laterali, aberrazioni che si manifesteranno con evidenza nei punti di contatto tra un'immagine e l'altra, punti in cui accadrà che linee che nella realtà noi vediamo rette appaiano spezzate.

Due soluzioni estreme ed opposte mi si prospettano per risolvere il problema: posso accostare due sole immagini grandangolari, ciascuna delle quali gode di coerenza interna ma il cui accostamento produce evidentissimi e notevoli spezzamenti di linee rette, oppure posso, viceversa, accostare moltissime immagini dall'ampiezza molto ridotta, in modo da avere come risultato altrettanti spezzamenti di rette, ma tutti così minimi da poter passare inosservati. In altre parole posso scegliere la strada delle poche grandi incoerenze, oppure quella delle innumerevoli incoerenze microscopiche.

Uscendo dalla metafora della prospettiva spaziale possiamo constatare che la situazione della nostra prospettiva narrativa non è poi tanto differente. Il punto di vista narrativo da cui si vuole ricostruire l'intero racconto seriale non può che generare una serie di aberrazioni laterali, sia perché il campo di eventi è troppo ampio per poter essere riportato a unità, sia

⁵⁷. Cfr., per esempio, Panofsky[1927:38-39].

⁵⁸. Vedi ancora Panofsky[1927:nota 8].

perché quegli eventi sono già organizzati in cellule autonome, ciascuna con il proprio punto di vista (ed eventualmente le proprie microscopiche aberrazioni laterali).

Le due scelte del fotografo di fronte al problema del campo di rappresentazione troppo ampio corrispondono rispettivamente alle scelte compiute dalla DC Comics e dalla Marvel Comics. La prima cerca di mantenere temporalmente coerenti dei periodi narrativi di una certa ampiezza, salvo rivoluzionare occasionalmente l'intera temporalità del proprio universo; la seconda modifica continuamente le proprie coordinate temporali, con una serie di piccoli aggiustamenti pressoché impercettibili - tanto che solo osservando l'intera durata del suo universo le incoerenze saltano all'occhio.

Così gli eventi cruciali dell'universo Marvel sono costruiti in maniera da poter essere ben assorbiti dalla sua *continuity*, mentre quelli dell'universo DC sono dei veri riaggiustamenti gestaltici, che modificano la *continuity* stessa, e dopo i quali le medesime cose non possiedono più il medesimo aspetto, perché i confini tra gli oggetti percepiti non sono più gli stessi di prima.

1.3.4.4. Rifondazioni: eventi cruciali e riaggiustamenti gestaltici

1.3.4.4.1. Gli eventi cruciali nelle serie Marvel. Le discontinuità narrative sono pressoché assenti dalle serie Marvel: ogni evento che vi compaia ha la sua giustificazione narrativa. Il che non significa che le serie Marvel siano temporalmente immobili, o che nessun evento sia in grado di modificarne le coordinate fondamentali: al contrario ciascuna serie, e dunque ciascun personaggio o gruppo possiede una propria storia attraverso la quale è arrivato ad essere quello che è ora, cioè normalmente qualcosa di molto diverso da quello che era all'epoca della sua creazione originale.

Come si è detto nel paragrafo precedente, le trasformazioni narrative nella Marvel Comics sono lente e controllate, così che solo sulle lunghe distanze temporali si riescono a scorgere le inconsistenze. I cambiamenti sono gradualissimi, non continui ma raramente o pressoché mai dirimpenti. I cosiddetti *eventi cruciali*, quelli che cambiano in qualche misura la natura di un gruppo o di un personaggio, sono sempre attentamente preparati, anche per quanto riguarda le loro conseguenze.⁵⁹

Nella serie *X-Men*, una delle più classiche della Marvel, creata nel 1963 da Stan Lee e Jack Kirby, e da allora proseguita sino ad oggi (salvo un'interruzione di cinque anni tra il 1970 e il '75), i mutamenti e gli eventi cruciali sono stati numerosi⁶⁰. Non tanto nella prima serie (1963-70), dove pressoché tutti gli strappi sono stati prima o poi ricuciti, ristabilendo sempre condizioni molto simili a quelle di partenza, quanto piuttosto nella seconda (1975-oggi). Intanto la seconda serie si apre con una trasformazione dei membri del gruppo: sette nuovi candidati si aggiungono ai sei membri iniziali, dei quali, a loro volta ben quattro lasciano il gruppo. Dei nuovi, uno lascerà immediatamente, uno morirà entro pochi numeri, e un terzo perderà i poteri qualche tempo dopo; tuttavia, ai sei membri restanti saranno spesso affiancati gli ex membri, e una torma di comprimari destinati col tempo ad acquisire vita autonoma in altre serie.

⁵⁹. Vedi per esempio le parole di John Byrne citate in nota §29.

⁶⁰. Per una dettagliata storia degli *X-Men*, vedi Jones[1984]. Per quanto riguarda le informazioni qui prodotte riguardanti il periodo successivo al 1984, esse provengono direttamente dalla lettura degli albi citati.

La morte di Thunderbird, nella prima missione dei nuovi X-Men (n. 95, settembre 1975), è un fatto importante. E' vero da un lato che, trattandosi di un nuovo personaggio, l'effetto sul pubblico non è particolarmente forte; ma d'altra parte questa morte inaugura nella serie una disponibilità molto accentuata ai cambiamenti, nonché la possibilità effettiva di finali non lieti. Un altro evento cruciale, destinato a cambiare il gruppo (n. 101, ottobre 1976) è la drammatica trasformazione di Marvel Girl, alias Jean Grey, in Phoenix, un essere dai poteri straordinari, talmente forti che il loro progressivo manifestarsi sarà il tema di sottofondo costante delle vicende degli anni successivi; sino a quando la natura aliena e malvagia di Phoenix prenderà il sopravvento su quella di Jean Grey che la ospita, provocando prima la distruzione di un intero pianeta abitato e, alla fine, anche la propria autodistruzione (n. 137, settembre 1980). Questa volta non si tratta della morte di un personaggio minore, bensì di quella di uno dei componenti originari degli X-Men, conosciuto e amato dal pubblico sin dal 1963.

La morte di Jean Grey rimarrà un evento cruciale per molto tempo. Nel 1983, la catena di eventi che si sviluppa dal n. 166 al 176 viene percorsa - mentre altri avvenimenti si susseguono, soprattutto nei primi numeri - dal piano di un *villain* dai forti poteri psichici, che tesse piano piano (episodio dopo episodio) attorno agli eroi una tela di fatti parzialmente immaginari, che li porta alla fine a credere che Phoenix è risorta, e a combattere - in realtà tra loro stessi - per distruggerla.

Negli anni successivi nuovi fatti portano ad altri cambiamenti importanti. Tra l'86 e l'87 gli X-Men si disperdono, credendosi reciprocamente morti; mentre le vicende di alcuni continuano sul *comic book X-Men*, ad altri vengono dedicate delle serie nuove, come succede per *Wolverine*, nata nel novembre 1988, e per *Excalibur*, nata nell'ottobre 1988. Nel frattempo, il n. 286 (gennaio 1986) di *Fantastic Four* aveva raccontato un fatto strabiliante: i Fantastic Four avevano rinvenuto sul fondo dell'Hudson una capsula contenente nientemeno che la compianta Jean Grey, la quale non era affatto morta, come si credeva. Contrariamente a quanto si potrebbe credere, non si tratta dell'effetto di una riscrittura dell'episodio del 1980, quello in cui Phoenix era morta, bensì dalla riscrittura dell'episodio del 1976, quello in cui Jean Grey era diventata Phoenix: si scopre infatti che in quella occasione un'entità aliena aveva assunto le fattezze e la personalità della ragazza, imprigionandola in ibernazione nella capsula. Rediviva, e insieme con gli altri quattro eroi degli X-Men originali, da tempo dispersi, Jean Grey fonda un nuovo gruppo, *X-Factor*, le cui vicende vengono raccontate dall'omonimo *comic book*, iniziato nel febbraio 1986.

La rinascita di Jean Grey (anzi la sua non avvenuta morte) è un evento cruciale particolare, che ci costringe a rileggere alla sua luce tutta una serie di episodi appartenenti al passato. Chiameremo *riaggiustamenti gestaltici* questi eventi, perché, al pari di quello che avviene nella percezione, le forme che sino a un attimo prima erano state interpretate in un certo modo vengono ora interpretate diversamente, alla luce della nuova intuizione. In tutta la serialità del *comic book* di supereroi i riaggiustamenti gestaltici sono piuttosto frequenti: il caso del *villain* creduto morto che ricompare, fornendo degli eventi una versione differente rispetto a quella fornita in passato, gode di relativa frequenza. Ma si tratta di riaggiustamenti gestaltici di entità molto piccola, che riguardano eventi di breve durata o importanza: in fondo si tratta solo di rivedere la conclusione di un episodio, di una battaglia.

I riaggiustamenti gestaltici di maggiore entità sono invece rari, almeno nella Marvel, perché costringono a una revisione che può essere pericolosa, specialmente se, come spesso succede, le vecchie serie vengono rieditate e ripresentate al pubblico. Nel caso particolare della resurrezione di Jean Grey, per esempio, per quanto la spiegazione appaia chiaramente *ad hoc* per giustificare editorialmente la rifondazione del gruppo originario degli X-Men, essa è purtuttavia narrativamente coerente, e la rilettura degli episodi dal 1976 al 1980 non comporta grandi spostamenti. Secondo la spiegazione che viene fornita infatti, l'entità aliena che aveva riprodotto l'aspetto di Jean Grey ne aveva assunto anche la personalità, e dunque, per molti versi era davvero lei: il racconto che si è svolto tra il 1976 e il 1980 è dunque leggibile sotto entrambe le interpretazioni senza alcun problema.

1.3.4.4.2. DC: i "lifting" di Superman e la "Crisis". Ben diversamente stanno le cose in casa DC Comics: se infatti troviamo nelle sue serie dei riaggiustamenti gestaltici paragonabili per influsso interno a quelli della Marvel, ve ne troviamo però anche altri di portata enormemente maggiore. Questo è in parte dovuto alle scelte differenti quanto a tipo di serialità (tendente alla serie iterativa piuttosto che alla saga) e quanto a legame esplicito con la temporalità extradiegetica e con gli eventi del mondo reale.

In altre parole, i personaggi della DC sono molto più compromessi rispetto alla loro età dichiarabile perché gli eventi in cui sono coinvolti hanno un legame molto più diretto con il calendario reale. In secondo luogo, la necessità di raccontare storie globali di una serie o di un personaggio - necessità che nella serialità Marvel vive un precario equilibrio basato sulla dominanza della forma della saga - viene qui in aspro conflitto con la grande autonomia nei confronti degli altri che ciascun episodio ha sempre avuto. Insomma, possiamo lodare l'avvedutezza di Stan Lee e Jack Kirby quando inventarono il tipo di serialità della Marvel, ma non possiamo non riconoscere, che, quanto a questo, i vari creatori della DC non hanno certamente mai avuto una chiarezza di idee paragonabile alla loro. Di conseguenza, mentre l'universo Marvel è caratterizzato dalla stabilità (o *lenta* evoluzione) delle invarianti figurative delle serie, quello DC vede ricorrentemente delle vere e proprie rivoluzioni che lo attraversano, dei rivolgimenti catastrofici che mutano presente, passato e futuro in maniera radicale.

Prendiamo Superman. Prima dell'ultimo (sino ad ora) terremoto, avvenuto tra il 1985 e il 1986, Superman aveva già avuto (almeno) quattro versioni differenti⁶¹. Nella prima versione, quella originale del 1938, Superman possiede gli ultrapoteri perché tutti i kriptoniani li possedevano, prima della catastrofe che ha distrutto il pianeta; tali poteri sono inoltre molto più limitati di quelli che avrebbe avuto qualche anno più tardi, e crescono di anno in anno, a mano a mano che se ne presenta la necessità narrativa. Intorno al 1948 si fa strada l'idea che i poteri di Superman derivino dalla minore gravità della Terra rispetto a Krypton; i kriptoniani non potevano infatti essere tutti superuomini. Nel 1949 Superman incontra per la prima volta la kriptonite e scopre la propria origine. Dal '59 in poi si sviluppa il personaggio che è stato più familiare ai lettori italiani: poiché la spiegazione della minore gravità non era sufficiente a spiegare poteri come l'ultravista e altri analoghi, si scopre che la ragione dei poteri di Superman è il sole giallo della Terra (Krypton aveva un sole rosso). Quando il piccolo Kal-El

⁶¹. Cfr. Jennequin[1988a] e Hughes[1986].

è stato spedito via con un razzo da Krypton in rovina, inoltre, aveva già tre anni, e parlava il kriptonese: Superman ha dunque sempre conosciuto la propria origine.

E' in questo periodo - gli anni sessanta - che si incomincia a fare caso e a curare la *continuity* delle storie, (come già stava facendo la Marvel, ma con un'attenzione ancora decisamente minore) ed è in questo periodo che si incomincia a costruire Superman un po' come un mito. E' anche in questo periodo che succede un fatto importante nell'universo DC.

Per capire la rilevanza del fatto è necessario ricordare alcuni eventi della storia dei supereroi DC. Negli anni Quaranta, la cosiddetta *Età d'Oro* dei supereroi, la DC aveva lanciato una serie di personaggi, oltre a Superman e al Batman, tra cui Flash, Green Lantern, Hawkman, The Spectre, Green Arrow, Wonder Woman. La carriera di molti di questi personaggi si era interrotta poco dopo la guerra, lasciando pochi eroi agli anni Cinquanta. Sul finire del decennio si era registrata però una forte ripresa, e molti dei vecchi eroi erano stati riesumati. Ma erano passati quasi vent'anni dalla loro prima apparizione, ed era necessario giustificare narrativamente il fatto che essi fossero ancora giovani, e talvolta leggermente diversi che nelle precedenti apparizioni.

La soluzione (e il primo passo verso il successivo problema) venne fornita nel numero 123 di *The Flash*, nel 1961. Nella storia che vi si raccontava, il Flash degli anni Sessanta incontrava quello degli anni Quaranta, non meno vivo e operante di lui, ma in una realtà parallela, sostanzialmente simile alla nostra ma con un certo numero di piccole differenze. Oltre alla nostra Terra-1, esisteva cioè una Terra-2, separata perché "vibrava con una frequenza differente": gli eroi degli anni Quaranta erano dunque gli eroi di Terra-2. Di ogni eroe esistito nelle due epoche esistevano perciò di colpo entrambe le versioni; e, con particolari accorgimenti, essi si potevano anche incontrare, nonché agire insieme in uno dei due mondi.

Nella nuova versione di Superman, con la sua attenzione alla coerenza del passato, l'espedito di Terra-2 si rivelava risolutivo: le storie degli anni Quaranta e in parte quelle dei Cinquanta, in contraddizione con le nuove premesse degli anni Sessanta, non erano accadute a Superman, ma alla sua controparte di Terra-2. Nonostante questo però, il nuovo vecchio Superman, e cioè il Superman di Terra-2, continuava ad essere diverso da quello originale: le contraddizioni accumulate nella storia del personaggio erano infatti tali e tante che nemmeno uno sdoppiamento era in grado di risolverle.

Con il 1971 viene tentato un nuovo rifacimento di Superman. Questa volta si cerca di portare il mito di Superman al livello dell'universo intero: le stesse origini di Krypton divengono un fatto deciso dal fato (o meglio, dai *Guardiani dell'Universo*), e così l'importanza della famiglia El, destinata a generare il nostro eroe. Ma al contempo, i poteri del supereroe per eccellenza vengono ridotti, allo scopo di facilitare il compito degli sceneggiatori, i quali non sapevano più che forze malvagie inventare da contrapporre a una simile divinità onnipotente.

E' in questo stesso periodo che la DC incomincia a curare anche la *continuity trasversale* dell'universo dei personaggi, ovvero le interrelazioni tra loro, e la globalità di tutto il loro mondo (cosa che la Marvel aveva più o meno sempre fatto). Si pongono in tal modo le basi per l'evento cruciale di cui stiamo per parlare.

Verso la metà degli anni Ottanta il sistema delle terre parallele incomincia a rivelarsi pesante e insostenibile, per sceneggiatori e lettori. A partire da Terra-2, nel corso degli anni

Sessanta e Settanta le Terre parallele si sono infatti moltiplicate: nelle *Guide* alla *Crisis*⁶² ne vengono elencate quindici, e a questo va aggiunto il fatto che ciascuna di queste Terre viene abitata - da personaggi che compaiono in qualche serie - anche in epoche differenti, dalla preistoria di *Atlantide* al remoto futuro della *Legion of Super Heroes*. Un'esplosione di realtà parallele che si presumono note nei loro rapporti reciproci al lettore dei comics DC. Poiché sono inoltre passati altri vent'anni dalla sua origine, l'espedito che era stato inventato per risolvere un problema di età non ha più alcuna efficacia rispetto allo scopo originario, e non c'è più ragione di tenerlo in vita; si rivela anzi fonte di nuove confusioni e contraddizioni. Ogni sceneggiatore sarebbe infatti tenuto a conoscere tutte le storie di tutte le Terre, per essere sicuro di non cadere in contraddizione - una competenza quanto mai problematica.

Ecco quindi che, nel 1985, con una miniserie dal titolo *Crisis on Infinite Earths*, la DC dà il taglio netto. In breve ecco che cosa vi accade:

In primo luogo un'onda di antimateria, governata da un *super-villain*, distrugge buona parte delle Terre alternative, risparmiando momentaneamente solo le cinque principali, strenuamente difese dagli eroi. Poi, dopo numerosi altri eventi e una lotta strenua, si scopre che l'unica salvezza consiste nel viaggiare attraverso le epoche fino all'"Alba del Tempo", eliminando laggiù le origini stesse del nemico; nel compiere questa operazione tuttavia (e senza ancora ottenere il completo successo) tutta la Storia dell'Universo viene alterata, eccetto che per gli eroi che laggiù si trovavano. L'intero sistema delle Terre alternative scompare, e al loro posto c'è una sola Terra, sulla quale i pochi memori ritrovano caratteristiche di tutte e cinque le già sopravvissute.

Nella lotta sono comunque caduti parecchi eroi: è caduto Flash di Terra-1 (mentre Flash di Terra-2 sopravvive, ritirandosi tuttavia per la tarda età, e Kid Flash prende il ruolo del suo padrino), è caduta Supergirl, è caduto Superboy (la versione giovanile di Superman, giudicata ormai cronologicamente troppo compromettente), ed è caduto Superman di Terra-2 (un Superman di avanzata mezza età, da tempo sposato con Lois Lane). Altri eroi sono scomparsi, non perché siano morti, ma perché, essendo cambiata la storia dall'inizio, *essi non sono mai esistiti*.

Con la *Crisis*, insomma, l'intero universo DC viene completamente ristrutturato: la storia di ogni personaggio deve essere riscritta, si riparte da capo.

Arriva perciò ben presto, con *The Man of Steel* di John Byrne (1986), la riproposizione di Superman, non più il primo (in ordine cronologico) di tutti i supereroi, ma anzi venuto dopo moltissimi altri. Tant'è vero che papà Kent, quando progetta con il figlio il costume che questo dovrà indossare come Superman, ricava l'idea di cucirlo in quella foggia dal ricordo che ha dei vecchi supereroi degli anni quaranta.⁶³

E' interessante vedere che cosa rimane e che cosa cambia nei nuovi personaggi rispetto ai vecchi. Tanto Byrne quanto Miller (ricreatori, rispettivamente di Superman e di Batman) pongono l'accento sul fatto che essi hanno lavorato a rimodernare dei *miti*, e che l'essenza del mito non può essere cambiata⁶⁴. Superman non può non provenire da Krypton e il Batman non può non avere i propri genitori assassinati in Crime Alley: queste caratteristiche, insieme ad

⁶². Mougín-Waid[1986ab].

⁶³. Sanderson[1986a:32].

⁶⁴. Cfr. Sanderson[1986a] e Sanderson[1986c].

alcune altre, fanno parte dell'essenza stessa dei personaggi. Possono trasformarsi solo quelle che sono palesemente sentite dal pubblico come costruzioni esplicative, sostanzialmente dipendenti dalla storia editoriale del personaggio, e non giustificate dall'essenza stessa del suo mito.

Tanto Byrne quanto Miller (con l'episodio "Batman Year One", *Batman*, nn. 404-407, 1987) vogliono riportare il personaggio alle sue origini storiche, ai suoi motivi originari. E poi, a seconda delle loro personalità di artisti, e del mito che hanno sotto mano, creano l'uno un personaggio solare e ironico, l'altro un cupo cavaliere della notte, tormentato e ossessivo.

I problemi per la DC Comics sono tuttavia lontani dall'essersi conclusi con la *Crisis*. Sembra che una volta che si è partiti male, non ci si riprenda più. Dopo il grande sforzo sostenuto per reprimere quegli autori che non volevano riconoscere la nuova *continuity*, e si ostinavano a tener conto delle vecchie premesse⁶⁵, e dopo la faticosa e lenta ricostruzione di tutti i particolari necessari della nuova *continuity*⁶⁶, nel giro di pochi anni i problemi sono destinati a risorgere. Nonostante Bob Greenberger della DC dichiarò⁶⁷ che d'ora in poi i personaggi invecchieranno sì, ma molto lentamente, egli stesso è poi costretto a precisare che "Siamo vaghi su questo punto, e anche chiunque altro dovrebbe esserlo".

1.3.4.4.3. Riaggiustamenti gestaltici e storie dei personaggi. Le *rifondazioni* dei personaggi (come vengono chiamate nel gergo critico del settore) mostrano dunque caratteristiche assai differenti nelle serialità delle due opposte case editrici. Nei termini che abbiamo posto in questo capitolo possiamo dire che, mentre la Marvel è attenta a far sì che il nuovo passato del personaggio (soprattutto in caso di riaggiustamento gestaltico) sia un passato diegetico (in quanto ricostruito a posteriori) che coincide con il passato interdiegetico, per la DC il nuovo passato diegetico non ha bisogno di alcun conforto dal passato interdiegetico, anzi lo rende nullo e lo sostituisce interamente.

Così i riaggiustamenti gestaltici delle rifondazioni DC non riguardano il passato interdiegetico, del tutto destituito di valore, bensì quello diegetico e, di conseguenza, il presente che tale passato ridefinisce. Con la miniserie *The Man of Steel*, John Byrne ricrea non solo il passato ma anche l'immagine presente di Superman - cosa che per nessun eroe Marvel potrebbe accadere in maniera così radicale⁶⁸. Non che tutto ciò che apparteneva al passato interdiegetico venga squalificato, ma quel che si salva è davvero poco: ciò che è cambiato è la *memoria selettiva standard* del personaggio, che viene presentata ora bell'e nuova, pronta ad arricchirsi di altri elementi, ma ripulita di tutto quello che le poteva creare problemi di coerenza.⁶⁹

⁶⁵. E in certi casi, ben a ragione. Come ricondurre alla nuova *continuity*, per esempio, una serie come *Legion of Super Heroes*, quando questa Legione è stata fondata ed è capeggiata da Superboy, un personaggio che, nella nuova continuità, non è *mai* esistito?

⁶⁶. Cfr. Hughes[1987], dove si dà esposizione degli eventi principali della nuova continuità DC, anno per anno dal 1938, personaggio per personaggio. Il testo è stato controllato, e qua e là annotato, dai responsabili stessi della DC Comics.

⁶⁷. In Hughes[1987].

⁶⁸. La trasformazione più radicale che io conosca, quella che subisce Daredevil nelle pagine della storia *Born Again*, di Frank Miller e David Mazzucchelli (*Daredevil*, nn. 227-233, 1985-1986) rimane ben lontana da quella che Superman sta subendo all'incirca nel medesimo periodo. Il personaggio si trasforma, e in seguito alle drammatiche vicende raccontate nell'episodio cambia personalità, mestiere e una serie di caratteristiche minori - ma il suo passato diegetico continua a coincidere con quello interdiegetico, per cui tutti i recuperi sono narrativamente plausibili. Negli episodi del 1990 lo troviamo infatti nuovamente ad esercitare la professione di avvocato come prima del 1986.

⁶⁹. È interessante notare come nelle lettere dei lettori, e talvolta anche nella stessa letteratura critica, la storia iperdiegetica (di cui il passato diegetico è parte) e quella interdiegetica (di base editoriale) di un personaggio possano venire confuse. Esempio è il caso di Captain America, il personaggio creato nel 1941 da Jack Kirby per la casa Timely (futura Marvel), e da lui disegnato fino al 1949, brevemente ripreso

Nell'universo *post-Crisis* la DC ha ora istituito una *continuity* più rigida che in passato, che continua a rimanere comunque meno rigida di quella della Marvel. Difficile è infatti globalizzare una *continuity* quando il modello di serialità dominante, invece di porsi come quello Marvel tra serie a spirale e saga si pone tra serie a spirale e serie iterativa. Il passato che finisce per dominare nei personaggi DC è sempre di tipo diegetico, del tipo delle "origini": una cronologia dei personaggi DC come quella in Hughes[1987], dove quanto è recuperabile del passato interdiegetico viene promosso a passato diegetico del nuovo universo DC inteso nel suo complesso⁷⁰, resta comunque assai diversa da qualsiasi cronologia di personaggi Marvel, nella quale ogni episodio avvenuto di fatto rimane significativo⁷¹. Certo, la DC ha fornito una giustificazione narrativa della cancellazione del passato: l'azione degli eroi all'Alba del Tempo ha modificato la storia sin dall'inizio, e se prima erano sempre esistiti numerosi universi paralleli ora ne è sempre esistito uno solo, nel quale sono accadute cose che prima erano accadute in universi differenti, alcune cose, non tutte. La nuova cronologia ufficiale ricostruisce la memoria dei personaggi recuperando eventi scelti tra quelli raccontati sin dal 1938, spesso riproponendoli in versione moderna nella serie *Secret Origins*, oppure nell'organo ufficiale (non a fumetti) dell'universo DC, la rivista *History of the DC Universe*.

Ecco alcuni esempi di tali recuperi:

1938: si tratta di una data fondamentale, essendo l'anno di nascita del genere supereroi. Ma nella nuova *continuity* il razzo che contiene il futuro Superman precipita sulla Terra solo nel 1952, e lo stesso Superman non si rivela come tale prima della metà degli anni settanta. Si salvano capra e cavoli datando 1938 la distruzione del pianeta Krypton, da cui viene lanciato il bimbo che atterrerà sul nostro pianeta solo quattordici anni dopo.

Nel settembre 1938, Jay Garrick diventa accidentalmente Flash, come venne raccontato allora su *Flash Comics* n. 1, e come è stato riraccontato oggi in *Secret Origins* n. 9. Tuttavia il Flash che agisce oggi non è più lui, bensì il suo allievo.

1940: Alan Ladd Wellington Scott diventa accidentalmente *Green Lantern*, come raccontato in *All-American Comics*, n. 16, e riraccontato in *Secret Origins* n. 18. In seguito si scopre che non si tratta di un eroe isolato, ma di un membro di un corpo costituito di tante *Lanterne Verdi*, ciascuna a guardia di una zona dell'universo: oggi giorno la Terra conta ben tre Lanterne Verdi, una delle quali risponde a una frazione scissionista dell'organizzazione dei Guardiani dell'Universo che le ha create.

La scarsa connessità del passato interdiegetico viene quindi recuperata attraverso la creazione di un passato diegetico ufficiale e generale, molto spesso raccontato verbalmente in periodici appositi, del quale il passato interdiegetico è solo l'occasionale supporto. La

nel '54 e ripreso ancora definitivamente nel '64, anno dal quale continua ad apparire. Si tratta di uno dei pochi casi in cui troviamo nella Marvel una rifondazione "cancellativa" come quelle DC; ma è effettivamente una situazione particolare, con un personaggio abbandonato da molti anni, creato in un'altra epoca, e riesumato in una fase ancora iniziale della serialità Marvel. Nella ripresa del '64 Captain America viene ritrovato, ibernato dai tempi della guerra, dentro un blocco di ghiaccio al polo: la spiegazione fornita (passato diegetico) è che vi era finito nel 1945 dopo uno scontro con il suo avversario nazista *Red Skull*, scontro in cui aveva perso la vita il suo aiutante Bucky. Nella realtà (passato interdiegetico) sappiamo che il nostro eroe è stato attivo sino al '49, Bucky non è mai morto, e ci sono state alcune avventure anche negli anni cinquanta: ma la nuova *continuity* Marvel rinnega tutto questo; le storie posteriori al '45 vanno dimenticate, non sono mai esistite nel passato del recuperato personaggio. L'esistenza di due storie differenti e non meno ufficiali arriva a confondere anche chi si occupa di storia del fumetto, fino a far diventare talvolta la morte di Bucky (avvenuta - nel '45 - solo nella ricostruzione a posteriori del '64) un fatto accaduto effettivamente nella serie, e connesso alla sua conclusione nel '49. (Vedi per esempio Strazzulla[1980:253])

⁷⁰. Si tratta, a rigore, del passato diegetico di un presente interdiegetico. Ma la stessa *Crisis on Infinite Earths* ha reso diegetico, almeno momentaneamente, il presente interdiegetico di tutte le serie.

⁷¹. Come, per esempio, in Jones[1984], cronologia degli X-Men.

coerenza viene raggiunta (nei limiti in cui lo è) sacrificando il valore di testimonianza degli episodi appartenenti al passato, e aggiudicando la ricostruzione ufficiale di tale passato a degli storici, parenti stretti (se pur non così oscurantisti) dei funzionari del Ministero della Verità di orwelliana memoria.

1.3.4.5. La crisi dell'Autore Modello e il ruolo del Lettore

I paradossi del racconto seriale, che derivano dall'impossibilità di mantenere una coerenza narrativa per ciò che riguarda i fenomeni temporali quando si vengano a sovrapporre le tre diverse linee temporali iperdiegetica, interdiegetica ed extradiegetica, hanno come conseguenza la crisi di una nozione importante per l'interpretazione del testo e del racconto, quella di Autore Modello.⁷² La coincidenza, o stretta connessione, tra Autore Modello e coerenza del testo, che troviamo ribadita anche in Eco[1990:34], fa sì che, per quanto riguarda la temporalità, l'impossibilità di stabilire un livello globale di coerenza all'interno del testo seriale determini collateralmente anche l'impossibilità di ipotizzarne un Autore Modello.

In altre parole, mentre ciascun episodio è di solito riconducibile ai tranquilli binari della coerenza e unità narrativa, la loro serializzazione si presenta molto più problematica, in diversa maniera nella serialità Marvel e in quella DC. Se di una qualche unità si può parlare, tale unità va perciò ricondotta all'altra figura testuale importante, quella del Lettore Modello, una figura tuttavia molto più problematica dal punto di vista della ricostruzione della coerenza.

Ma per affrontare questi argomenti con tutti gli strumenti necessari bisogna prima chiarire una serie di peculiarità della rappresentazione del tempo in un tipo di racconto, come quello a fumetti, che non è parte del racconto verbale, e che non ha di conseguenza, tra le altre cose, alcun sistema di tempi verbali che possa porre un diaframma tra enunciazione e enunciato. Il prossimo capitolo, §1.4, sarà perciò dedicato al rapporto tra tempo e racconto nel linguaggio del fumetto, mentre ritorneremo in quello successivo, §1.5, ad affrontare tematiche specificamente legate alla serialità e ai ruoli di Autore e Lettore Modello. L'intero problema sarà ancora riaffrontato in §2.5.3, alla luce delle riflessioni sviluppate nella Parte Seconda.

⁷². Vedi §1.5.2, dove si dà esposizione delle tesi al proposito di Eco[1979] e Eco[1990].

1.4. Effetti temporali ed effetti narrativi

Non siamo ancora scesi, nelle analisi condotte sino alle pagine precedenti, allo specifico della narrazione a fumetti, limitandoci a osservare alcuni effetti paradossali sulla temporalità narrativa senza ricercarne, per il momento, le ragioni. Con questo capitolo intendiamo perciò iniziare un'indagine nel particolare del linguaggio fumettistico, ma ancora sostanzialmente in senso negativo: intendiamo cioè indagare su un certo numero di caratteristiche del racconto verbale che il racconto a fumetti non possiede. Facendolo, coglieremo anche l'occasione per sottolineare altre caratteristiche che si conservano, ora immutate, ora con qualche variazione. I risultati che otterremo saranno sufficienti per riprendere, in §1.5, il discorso sulla serialità a fumetti e sui suoi paradossi, e dotarlo di una prima conclusione.

Al centro del discorso di questo capitolo si troverà la nozione di *enunciazione*, e il problema di che cosa ne sia dell'enunciazione nel racconto a fumetti. Dopo un paragrafo che intende chiarire alcune questioni di base sulla manifestazione della temporalità narrativa nel fumetto, passeremo a interrogarci sull'enunciazione fumettistica, sui suoi soggetti e sul problema del *débrayage* temporale. Passeremo poi alla questione dell'assenza dei tempi verbali nella narrazione per immagini, considerando rapidamente le posizioni di Benveniste[1966] e più attentamente quelle di Weinrich[1964], per vedere che cosa comporta l'assenza di tempi verbali e l'interazione tra narrazione verbale e narrazione per immagini in quei fumetti in cui i due racconti si sostengono a vicenda. Infine, ritorneremo, come promesso in §1.1.2, su Genette[1972], per vedere quanto delle sue riflessioni sul racconto continui ad essere applicabile al nostro oggetto di studio.

1.4.1. La resa dello scorrere temporale nella narrazione per immagini: rappresentazione e racconto del tempo

Anche se questo sarà oggetto specifico di alcuni capitoli della parte seconda, alcune precisazioni sul *raccontare a fumetti* sono necessarie sin da ora. Poiché questa parte prima è dedicata alla temporalità narrativa, ovvero al modo in cui viene costruita la *storia* (nel senso di Genette, ricordato in §1.1.2), e solo in misura minore alla costruzione del discorso che la racconta, ci occuperemo qui soltanto di alcuni aspetti dell'espressione direttamente correlati a un contenuto narrativo, rinviando per il resto ai capitoli successivi.

Distingueremo tre livelli di unità narrative: la vignetta, la scena, la storia nel suo complesso. Mentre il primo e l'ultimo sono di solito chiaramente marcati da segni convenzionali, il livello della scena può oscillare con la pertinenza del livello degli eventi in

gioco. In ogni caso, ciascuna unità è formata da unità del livello inferiore, articolate secondo modalità di temporalità narrativa. Continueremo, per il momento, a ignorare la possibilità di differenze di ordine tra fabula e intreccio, tra gli eventi della storia e il loro racconto; di loro ci occuperemo nel paragrafo su Genette.

Prima di passare a dare un rapido sguardo ai tre livelli narrativi, è necessario spendere qualche pagina per chiarire la distinzione tra due diverse manifestazioni temporali, che potrebbero essere altrimenti facilmente confuse, portando in gioco problemi non pertinenti al momento. Si tratta della distinzione tra tempo rappresentato e tempo raccontato.

1.4.1.1. Tempo rappresentato e tempo raccontato

La via più facile per spiegare l'opposizione tra queste due nozioni è attraverso il riferimento alle immagini fotografiche, per le quali un chiaro indice di durata è fornito dal tempo di apertura dell'obiettivo.

Prendiamo un'istantanea che rappresenti un momento cruciale di una partita di calcio, con il portiere a mezz'aria mentre il pallone sta entrando in porta appena al di là della sua portata. Il tempo *rappresentato* da questa immagine è quasi nullo, è quella frazione millesimale di secondo in cui il portiere ha tenuto quell'aerea posizione. D'altra parte, il tempo *raccontato* dall'immagine è assai più consistente: ve ne fa parte in maniera sfumata un'azione degli attaccanti avversari e la corrispondente risposta dei difensori, intese in maniera generica, non specificabile; più specificabile e molto meno sfumata è l'azione del calciatore la cui potenza muscolare ha scagliato il pallone verso la rete; poi c'è l'azione del portiere, perfettamente raccontata dall'immagine, la fine della corsa del pallone contro la rete e i suoi rimbalzi, la caduta dell'uomo sulla sabbia; infine, nuovamente sfumando, ci sono gli abbracci e le esultanze degli attaccanti e lo sconforto e la rassegnazione dei difensori. Insomma, un tempo *raccontato* di un certo spessore corrisponde a un tempo *rappresentato* pressoché nullo.

Ma anche in fotografia il tempo rappresentato può possedere una certa consistenza: poiché in questo caso esemplare esso coincide con il tempo di apertura del diaframma, ogni fotografia non istantanea possiederà una qualche durata rappresentata consistente. Il problema, con la fotografia, è che non sempre la rappresentazione di una lunga durata genera immagini comprensibili: in molti casi una macchia sfuggente di colore è tutto ciò che si riesce a vedere. Ma le suggestive immagini notturne delle strade, con le linee rosse e bianche dei fari delle automobili, o le immagini di interni di chiese che compaiono nei libri d'arte o di turismo, dove spettri di persone hanno lasciato la loro scia sulla pellicola lungamente esposta, sono tra gli esempi di fotografie che rappresentano lunghe durate, e spesso non raccontano nulla di più di ciò che rappresentano.⁷³

Quando dalla fotografia si passa all'immagine disegnata o dipinta, o comunque prodotta attraverso una mediazione manuale, la determinazione del tempo rappresentato si complica un poco. Se è pur vero che con particolari espedienti tecnici è possibile far sì che parti diverse di un fotogramma risultino impressionate in momenti diversi, in modo che la continuità temporale corrisponda su di esso a una continuità spaziale, è anche vero che di solito la presa fotografica sul mondo non discrimina temporalmente tra varie zone della pellicola, le quali

⁷³. Per quanto riguarda le immagini fotografiche ottenute attraverso scatti successivi sullo stesso fotogramma, per documentare il movimento, va invece considerata anche l'opposizione tra unitario e composito, che sarà esposta tra breve. Si tratterà di immagini comPOSITE, formate di parti puntuali.

vengono impressionate uniformemente per la medesima durata. Poiché non ci stiamo occupando specificamente della fotografia, e questa ci serve solo come strumento esplicativo, non terremo perciò conto di queste possibilità.

L'immagine disegnata (e, per brevità, considereremo al momento sotto questo termine anche quella dipinta o scolpita o comunque manualmente prodotta) non è legata come la fotografia alla simultaneità (puntuale o durativa) di tutte le sue parti. Ogni parte dell'immagine può avere un proprio tempo rappresentato: alcuni di questi tempi possono essere puntuali, altri durativi; parti differenti possono così rappresentare momenti differenti, in modo che la parte d'immagine (o l'immagine complessiva) che corrisponde alla loro riunione sia comunque rappresentativamente durativa, oppure *composita*.

L'opposizione tra *puntuale* e *durativo* va infatti subordinata a quella tra *unitario* e *composito*. Diremo che il tempo rappresentato da un'immagine è *unitario* quando non vi sono salti al suo interno, e diremo che è *composito* quando i salti ci sono, e l'immagine va considerata composta di diverse parti ciascuna delle quali è temporalmente unitaria. Poiché a sua volta un'immagine unitaria può essere puntuale o durativa, lo stesso potrà dirsi delle parti di un'immagine composita.

Esempi tradizionali di immagini composite dal punto di vista del tempo rappresentato si possono trovare con facilità nella pittura medioevale, in quei dipinti dove sono rappresentati episodi diversi dei medesimi personaggi, all'interno della stessa inquadratura complessiva. E anche nel fumetto non è difficile trovare esempi (vedi per esempio Figura 61).

E' importante osservare che la ragione per cui un tempo rappresentato composito ha senso, e può effettivamente trovare realizzazione, è che l'immagine possiede anche un tempo raccontato che è invece unitario. In altre parole, è l'unitarietà del tempo raccontato, cioè l'unità narrativa, a rendere possibile una coerenza complessiva dell'immagine: l'immagine racconta globalmente un solo (macro-)evento, rappresentandone alcuni momenti particolarmente significativi. Niente di più e niente di meno di quanto non faccia il racconto verbale.

Il che ci riporta alle conclusioni a cui eravamo arrivati in §1.1.1.3, che escludevano le problematiche di *durata* dalla temporalità narrativa, riducendola tendenzialmente al solo *ordine* temporale. E' vero sì che anche la temporalità narrativa *può* avere durata definibile, ma ciò che conta è che *non è necessario* che ce l'abbia. Perciò tempo rappresentato e tempo raccontato hanno statuti piuttosto differenti: il tempo rappresentato è una durata (magari puntuale, ridotta a zero), mentre il tempo raccontato è una successione di eventi narrati che possono manifestare o meno una propria durata precisa.

E' dunque solo del tempo raccontato che ci interessiamo per ora. In questo capitolo torneremo su occorrenze del tempo rappresentato solo per metterle fuori gioco, oppure per mostrare come concorrano a costruire il racconto del tempo.

1.4.1.2. Il racconto nella vignetta

La vignetta è la più piccola unità narrativa del fumetto, corrispondente in qualche modo e con molte eccezioni alla proposizione del linguaggio verbale. Generalmente essa racconta un evento di livello elementare, cioè un evento la cui suddivisione in sottoeventi non è pertinente per il racconto. Non è raro tuttavia che diversi eventi, contemporanei o successivi, siano

raccontati dalla medesima vignetta - nel che, volendo proseguire il paragone con il linguaggio verbale, sarebbe più opportuno farla corrispondere al periodo.

Che essa racconti un solo evento, oppure che la si possa narrativamente ancora suddividere, la sua unità come forma dell'espressione getta comunque una forte connotazione di unità anche al contenuto narrativo da essa espresso. In altre parole, rappresentare più eventi nella medesima vignetta, anziché in più di una, induce a considerare questi come parti di un evento solo, la cui suddivisione ulteriore non è pertinente.

Resta comunque il fatto che le vignette il cui tempo rappresentato è unitario possono essere contrapposte a quelle dal tempo rappresentato composito, essendo più facilmente, queste ultime, leggibili come racconto di più eventi.

1.4.1.2.1. Vignette unitarie. Indipendentemente dal fatto che il tempo rappresentato sia puntuale o durativo, una vignetta è un'immagine narrativa, cioè un'immagine che racconta un evento⁷⁴, evento che avrà a sua volta una durata. Questa durata sarà o non sarà pertinente, sarà o non sarà decidibile; tuttavia, a livello dei microeventi che una vignetta racconta, è normale che la loro durata sia perfettamente decidibile.

Il problema di come l'immagine di una vignetta unitaria racconti non è dissimile dal problema tradizionale di come un'immagine racconti. Lasciando la parola a Will Eisner, uno dei più importanti autori di *comics* dal dopoguerra a oggi,

in una vignetta estratta da una serie, la posizione congelata [dei personaggi] racconta la propria storia, fornendo informazione su ciò che precede e su ciò che segue l'evento. (Eisner[1985:105]) [mia traduzione]

Pierantoni[1986:129], parlando dell'artista greco, Fidia, Lisippo o Policleteo che sia, ci dice qualcosa di molto simile:

Nel caso di una narrazione relativa a un mito occorre isolare il momento cruciale. L'istante cioè che caratterizza e impronta di sé tutta la vicenda, che in ultima analisi giustifica e nomina il mito medesimo.

La novità, semmai, nella narrazione a fumetti, consiste nel fatto che, poiché l'immagine non compare isolata, bensì come elemento di una serie, l'istante cruciale da isolare non deve raccontare l'intera storia, ma solo quel frammento - cioè quell'evento - che corrisponde alla sua posizione nella serie. Differenza importante, perché rende problematico caratterizzare la temporalità di ciascuna immagine isolata, e lega il racconto non alle singole immagini ma alla loro messa in sequenza, nel che il fumetto è davvero parente stretto del cinema.

Per quanto riguarda il *racconto* del movimento, la sua rappresentazione non è affatto necessaria. Rappresentare il movimento può aggiungere efficacia al discorso o, in certi casi, può servire per decidere più velocemente situazioni di qualche ambiguità, ma non è affatto essenziale al racconto.

⁷⁴. Esistono anche vignette descrittive, in cui si mostrano situazioni in cui nulla sembra accadere. Ma prendiamo l'esempio classico di una vignetta di apertura di scena, che mostra una panoramica del luogo in cui gli eventi inizieranno ad accadere a partire dalla vignetta successiva: eppure anch'essa sta raccontando un evento pertinente per la storia, sta cioè raccontando l'esistenza di quel luogo con quelle caratteristiche. Si tratta certamente di un evento in qualche modo di sfondo per la storia, ma se non stesse avvenendo che quel certo luogo ha quelle particolari caratteristiche che in un altro momento magari non avrà più, gli eventi che vi devono accadere non vi potrebbero accadere. Quindi anche l'esistenza di un luogo può essere un evento pertinente, e se esiste una vignetta che ce la illustra lo è di sicuro.

La differenza tra Figura 1, Figura 8 e pagina 27 di Figura 62 è che nella prima i segni di movimento (che lo *rappresentano*) sono necessari, in quanto grammaticalmente richiesti in quella posizione, mentre nella seconda quel poco che c'è potrebbe essere cancellato senza grande perdita di efficacia, e in ciascuna delle vignette della terza essi sono decisamente assenti. La vignetta in Figura 1 proviene infatti da un contesto nel quale il segno di movimento è richiesto, ogniqualvolta il suo uso sia pertinente; mentre lo stile "realistico" di Figura 8 e Figura 62 la esentano da tale necessità. Se una "grammatica del fumetto" venisse stilata, tra le regole d'uso dei segni di movimento dovrebbero essere elencati anche gli stili (o i registri) in cui essi sono richiesti, permessi o vietati.

In tutte le immagini dei tre esempi comunque, a prescindere da quanto movimento sia rappresentato, c'è certamente molto movimento raccontato. Molto più che attraverso la sua rappresentazione per mezzo di segni semiconvenzionali, il movimento è raccontato dalla posizione in cui sono congelate le figure, una posizione che può anche essere spesso a sua volta carica di durata rappresentata.⁷⁵

Particolare è invece il caso degli *eventi complessi*, ovvero di quegli eventi che partecipano di più linee d'azione dotate di un' almeno relativa autonomia. Nella quarta vignetta di Figura 32, vengono raccontati due eventi indipendenti ma contemporanei: l'ingresso nel bar dei due uomini che dialogano (sullo sfondo) e l'inizio della discussione della coppia al banco (in primo piano), discussione che sfocierà in un litigio poco dopo. Più avanti nella storia le due linee di eventi si incrocieranno, ma per il momento sono davvero del tutto indipendenti. Dal punto di vista del tempo rappresentato l'immagine è unitaria, ma dal punto di vista di quello raccontato quello che si sta facendo qui è imporre un'estrinseca contemporaneità a eventi di storie differenti.

Così questa vignetta racconta davvero due eventi separati, ma suggerisce che tra di essi esista un nesso. Non si tratta necessariamente di un nesso narrativo (come invece risulterà più avanti nella storia essere questo): il nesso può essere retorico, parte del discorso dell'autore, cui preme sottolineare una qualche somiglianza o differenza o altro tra i due eventi.

E questo porterebbe la vignetta ad essere un'unità del discorso più che un'unità della narrazione. Tuttavia nella grande maggioranza dei casi, quanto a questo, non c'è differenza fattuale tra i due livelli. Sulla differenza di principio torneremo in seguito.

1.4.1.2.2. Vignette composite. Una vignetta composta quanto a tempo rappresentato, è formata comunque da parti unitarie, eventualmente durative. In un certo senso essa può essere considerata rappresentare un'intera scena, perlomeno quanto al fatto di contenere in sé diversi momenti temporali rappresentati - ma resta comunque, rispetto alle scene vere e proprie composte da più vignette, un'unità narrativa più compatta.

⁷⁵. In Merleau-Ponty[1960:233] troviamo: "Le fotografie di Marcy, le analisi cubiste, la *Mariée* di Duchamp non si muovono: sono fantasticherie zenoniane sul movimento. Ci fanno vedere un corpo rigido come un'armatura, che fa giocare le sue articolazioni e magicamente è sia qui, sia là, ma che non va da qui a là. Il cinema invece ci dà il movimento, *ma come?* Forse, come generalmente si crede, copiando più da vicino il cambiamento di luogo? Pare proprio di no; infatti il rallentatore ci mostra un corpo che fluttua tra gli oggetti come un'alga, ma non *si muove*. Quel che ci dà il movimento, dice Rodin, è un'immagine in cui le braccia, le gambe, il tronco e la testa sono presi ciascuno in un momento diverso, che dunque raffigura il corpo in un atteggiamento che esso non ha mai veramente avuto. Quest'immagine impone fra le parti del corpo dei raccordi fittizi, come se tale raffronto d'incompossibili - ed esso solo - potesse far sgorgare nel bronzo e sulla tela la transizione e la durata. [...] Il quadro ci fa vedere il movimento per discordanza interna; la posizione di ogni membro, proprio in virtù di ciò che ha di incompatibile con quella degli altri secondo la logica del corpo, appartiene a momenti differenti, e poiché tutti i membri rimangono visibilmente nell'unità di un corpo, è quest'ultimo che scavalca la durata."

Vale per le vignette temporalmente composite quanto detto per quelle complesse alla fine del paragrafo precedente, e cioè che con esse la vignetta si dimostra un'unità discorsiva più che una narrativa, ma vale in misura minore, perché è comunque più facile trovare unità narrativa a una sequenza di eventi che a eventi paralleli che appartengano a sequenze differenti.

Il caso⁷⁶ mostrato in Figura 9 può forse appartenere ancora alla categoria delle vignette il cui tempo rappresentato è unitario. Difficile è infatti dire se ci sia soluzione di continuità tra le parole del soldato, quelle di Zarkov e quelle di Dale. Qualsiasi soluzione al proposito è comunque poco pertinente, non essendovi nessuna difficoltà a riconoscere nell'insieme il racconto di un unico evento, nel suo breve sviluppo. E questo vale, direi, per qualsiasi vignetta in cui compaia più di un balloon di dialogo - salvo evidenti controindicazioni⁷⁷.

Figura 48 e Figura 53, che rappresentano rispettivamente le fasi di un volteggio e di una trasformazione, sono tranquillamente assimilabili ciascuna ad un unico evento, e il fatto di essere composite fa parte di una regola linguistica di genere che vuole che volteggi e trasformazioni siano rappresentati mostrandone almeno alcune fasi intermedie.

Le vignette nelle Figure 5, 6, 13 e 61 sono infine quelle che più propriamente potremmo chiamare composite, quanto a tempo rappresentato. Eppure in tutte loro, per quanto l'evento raccontato sia chiaramente articolato in fasi, è la sua unitarietà che viene sottolineata. La cosa è particolarmente evidente nella grande vignetta di Figura 61, che contiene graficamente al suo interno altre due vignette. Per quanto l'inglobamento grafico di una vignetta in un'altra sia a sua volta un espediente per comunicare stretta connessione narrativa tra eventi, resta comunque una netta differenza tra gli eventi contenuti nelle due vignette piccole, che hanno, ciascuno, rilevanza narrativa, e quelli scanditi dal percorso delle scale nella vignetta grande, nessuno dei quali è sottolineato di per sé, e che solo nel loro insieme raccontano l'evento singolo di una lenta e lunga discesa.

Di passaggio, che eventi differenti raccontano le vignette in Figura 5 e Figura 6?

1.4.1.3. Il racconto nella scena e nell'intero testo

Per quanto la definizione della vignetta come unità narrativa non sia del tutto precisa - perché si tratta, come si è visto, piuttosto di un'unità del discorso, che di fatto, ma non sempre, coincide con l'unità del racconto - lo è almeno quanto basta per prenderla come punto di partenza per verificare i casi in cui non funziona. Per ciò che riguarda la *scena* non abbiamo a disposizione un aiuto paragonabile: non ci sono, nel fumetto, unità discorsive intermedie tra la vignetta e il testo complessivo che siano sufficientemente vicine alla scena.

Non è tale la pagina, che pure, come vedremo, può essere considerata un'unità di organizzazione grafica, e che, occasionalmente, può suggerire con la propria conclusione la conclusione di una scena. Non è tale, in generale, la puntata, i cui limiti rispondono a requisiti retorici o editoriali, e non necessariamente narrativi. Non sono tali le - raramente occorrenti - divisioni in capitoli, pur potendo, occasionalmente, avere anche la funzione di marcatori di divisione narrativa.

⁷⁶. Tratto da Gubern[1972:101].

⁷⁷. Se decidiamo di considerare le vignette con più di un balloon di dialogo come vignette temporalmente composite, dovremo ripensare anche quella esaminata alla fine del paragrafo precedente (quarta vignetta di Figura 32) come complessa e composta al tempo stesso. Ma questo non cambia nulla quanto al suo racconto, che continua ad essere determinato, per ciò che riguarda la propria spaccatura in due linee, solo dalla complessità e per niente dalla compositezza dell'immagine.

Insomma, anche se si possono trovare sul piano dell'espressione dei marcatori, la divisione in scene è sostanzialmente da ricostruire a partire dal solo contenuto narrativo. Di conseguenza, sarà il tipo di racconto a determinare che cosa si possa considerare "scena" al suo interno, ovvero quale livello di eventi sia da considerare intermedio tra quello di base della vignetta e quello generale dell'intera storia, sempre che un tale livello intermedio si possa porre. Non è difficile infatti trovare casi in cui la scena coincide con la vignetta, magari occasionalmente all'interno di un testo in cui di solito le scene sono più lunghe. E' difficile invece che si dia il caso in cui *ogni* vignetta coincide con una scena, raccontando macroeventi non ulteriormente raggruppabili; potrà certo accadere in testi brevi, ma in generale è sempre possibile raggruppare eventi sotto un macroevento che non sia la storia nel suo complesso, appena questa sia un poco articolata.

Nella sequenza di vignette di Figura 37, per esempio, possiamo individuare una scena nella prima vignetta, una nella seconda, ancora una nelle quattro successive insieme, una nelle tre successive, poi una nelle penultime due e una nell'ultima. A un diverso livello di generalità potremmo anche individuare una scena nelle prime sei vignette, una seconda scena nella successive tre, e una terza nelle ultime tre. In mancanza di indicazioni esplicite molti raggruppamenti sono ovviamente possibili, a seconda del livello di generalità a cui ci vogliamo muovere (o del riassunto che vogliamo ottenere).

Due osservazioni almeno sono importanti.

1) Viene frequentemente fatto notare che una caratteristica specifica del fumetto è il *piccolo iato temporale* che sarebbe sempre presente anche tra le vignette più connesse tra loro. In altre parole, a differenza che nel cinema, dove la continuità può essere facilmente resa con la stessa continuità, nel fumetto questo non sarebbe possibile, perché ogni vignetta fisserebbe un momento di tempo separato da quello della vignetta successiva.

A questo proposito è importante considerare che il tempo che viene messo in gioco in questa osservazione è il tempo *rappresentato*, non quello *raccontato*. La continuità temporale del racconto, non comprendendo i problemi di durata, non si valuta sulla presenza o meno di salti in detta durata. Si tratta piuttosto di una pura e semplice continuità narrativa, dove eventuali salti riguardano la consequenzialità logica degli eventi raccontati e non le durate che li separano.

In secondo luogo, nemmeno quanto a tempo rappresentato il piccolo iato temporale è sempre presente. Esso può essere senz'altro osservato tra le vignette in Figura 32, ma che dire della sequenza di Figura 18? Leggendola ci si può rendere conto che l'intera sua durata viene rappresentata al suo interno senza nessun salto tra una vignetta e l'altra: in altre parole, nessuna durata implicita è contenuta negli spazi bianchi tra le vignette, e la somma delle durate delle singole vignette mi restituisce la durata dell'intera scena (cosa ben lontana dal succedere in Figura 32). All'obiezione che le immagini delle singole vignette mi rappresentano solo degli istanti specifici, per cui la sequenza è in realtà rappresentata da nove istanti e otto durate vuote, è facile rispondere che *una vignetta non è solo un'immagine*, e che la sua durata rappresentata non è perciò determinata solo dalla sua componente di immagine: la durata di ciascuna di queste vignette è quella delle parole che vi compaiono all'interno, e delle eventuali pause ragionevolmente ipotizzabili tra una battuta e l'altra. Dunque, complessivamente esse mi rendono la durata dell'intera scena.

Perciò non solo le vignette possono essere unitarie o composite dal punto di vista del tempo rappresentato, ma anche le intere scene. Tuttavia, mentre le vignette unitarie costituiscono la norma e quelle composite l'eccezione, sono le scene composite a costituire la norma e quelle unitarie l'eccezione. Delle sequenze nelle Figure 10, 18, 32 e 37 solo la 18 mi rappresenta una scena unitaria, una scena in cui lo iato temporale tra le vignette, ovvero tra i singoli microeventi, non compaia.

2) La seconda osservazione riguarda la temporalità tra scene differenti. Anche qui, qualsiasi osservazione che concerna la durata riguarda in primo luogo il tempo rappresentato, e solo in seconda istanza, e una volta valutata la locale pertinenza, il tempo raccontato. Nella sequenza in Figura 10, per esempio, le prime quattro e le seconde quattro vignette possono essere prese a raccontare due scene, ma non viene fornita nessuna indicazione di durata, eccetto che nella quinta vignetta. Per quel che ne sappiamo però, la caccia di Gordon all'orso potrebbe ben durare a sua volta alcune ore, e la scena nel suo complesso durare perciò di più del tempo che la separa dalla scena precedente. Solo le due ultime vignette rappresentano eventi palesemente molto prossimi tra loro.

Non divisioni temporali dunque, bensì narrative, delimitano le scene, e può ben capitare che il tempo rappresentato in una scena sia più lungo di quello che la separa dalle scene circostanti - anche così significativamente più lungo che se basissimo la ripartizione in scene su criteri di durata temporale il tempo intermedio risulterebbe irrilevante e porterebbe a inglobare la scena precedente in quella presente.

Inoltre, scene diverse possono ben essere contemporanee, accostate con tecniche particolari di montaggio alternato o parallelo. E nemmeno la separazione spaziale è sempre pertinente, come si vede dall'esempio già riportato della quarta vignetta di Figura 32, dove due eventi differenti (e quindi due parti di scene differenti) hanno luogo nello stesso tempo e nello stesso spazio. In questo contesto si può anche notare come le due scene abbiano prosecuzione parallela nella sesta e settima vignetta.

Agli effetti del contenuto narrativo la determinazione del tempo rappresentato ha comunque nel complesso assai poco significato. Nella lunga sequenza in Figura 64, tutte le vignette eccetto quelle, verso la fine, che contengono dialoghi, hanno un tempo rappresentato pressoché puntuale: ma non per questo si modifica in alcun modo la percezione del tempo raccontato quando si passa dalle vignette mute a quelle con dialogo.

In questa sequenza entra però in gioco qualcos'altro, ovvero la creazione di un effetto di durata attraverso la stessa costruzione di una durata di lettura - qualcosa che vedremo nella seconda parte. Qui, anche la durata degli eventi è comunque pertinente al racconto, e il racconto trova modo di sottolinearla.

1.4.2. L'assenza del narratore

E' ormai un'idea largamente accettata, negli studi di narratologia e di semiotica narrativa, che si debba distinguere tra diverse figure di soggetti dell'enunciazione, corrispondenti a diversi livelli di inglobamento enunciativo.

Ogni discorso, di qualunque tipo esso sia, in quanto *discorso enunciato*, presupporrà per esempio un suo soggetto dell'enunciazione, generalmente denominato *enunciatore*. Ad esso corrisponderà qualcuno a cui il discorso è indirizzato, un destinatario della comunicazione, generalmente denominato *enunciatario*.

Quando il discorso sia di carattere narrativo - e la cosa è particolarmente evidente se si tratta di narrativa scritta, o che preveda comunque un'assenza dell'enunciatore dalla circostanza di fruizione - ci troviamo di fronte ad almeno un'altra figura. Ogni racconto, infatti, costruisce una figura interna di *narratore*⁷⁸, ovvero un soggetto dell'enunciazione "installato e manifestato nel discorso attraverso la procedura di *débrayage attanziale*" (Greimas[1983:170]), al quale potrà corrispondere un *narratario*, ovvero un destinatario della comunicazione altrettanto manifestato nel discorso.

Enunciatore e narratore potranno essere più o meno vicini, coincidenti (come spesso nel racconto orale in prima persona) o quasi coincidenti, oppure del tutto separati, ben distinti, come nei casi di un narratore immerso e coinvolto nella diegesi. Esiste in ogni caso tra loro una differenza formale che li rende separabili anche ove siano di fatto coincidenti: l'enunciatore è colui che produce il discorso, il narratore è colui che produce il racconto. La narratologia in senso stretto si occupa perciò del narratore e non dell'enunciatore, come vedremo più avanti parlando di Genette, in quanto il narratore è una figura costruita dal testo non meno di quanto lo siano i personaggi della storia che egli racconta; mentre l'enunciatore è una figura che il testo presuppone.

Altre figure di soggetti dell'enunciazione possono essere poi decisamente intradiegetiche, soggetti, cioè, di *enunciazioni enunciate* nel testo: "Allora Ulisse raccontò che...", "Marco disse: ...". Questi soggetti possono produrre delle narrazioni seconde, interne alla narrazione principale, le quali a loro volta possono mostrare le medesime caratteristiche di questa, secondo tipologie molto studiate (anche dallo stesso Genette).

I problemi dell'enunciazione narrativa sono stati studiati principalmente per quanto riguarda il linguaggio verbale, e sono stati comunque sviluppati in quell'ambito. Quando dalla parola si passa ad altri media narrativi è necessario un controllo, prima di tentare un'applicazione.⁷⁹

Per ciò che riguarda il fumetto, le cose sembrano porsi in maniera differente che per il racconto verbale, più simili, semmai, al modo in cui si pongono nel cinema e nel teatro.

Direi che alla presenza e al riconoscimento dell'enunciatore non si pongono particolari problemi. Che un testo a fumetti possa essere considerato un *discorso* - ovvero un artificio comunicativo organizzato da un soggetto per rivolgersi ad altri soggetti - mi pare non si possa dubitare. Ove vi sia comunicazione le figure dell'enunciatore e dell'enunciatario sono costitutive.

I problemi nascono piuttosto con la figura del narratore. Nel racconto verbale tale figura è necessariamente presupposta, perché la parola che racconta è emessa comunque da qualcuno, e quel qualcuno costituisce un punto di vista narrativo che non necessariamente coincide con quello dell'enunciatore. Ma dove la narrazione sia fatta per immagini, l'immagine non è necessariamente prodotta da un soggetto, perché essa può ben trovarsi già in natura - anzi, ve

⁷⁸. Cfr. Genette[1972:passim] e Genette[1983:passim].

⁷⁹. Per quanto riguarda il cinema, per esempio, studi delle problematiche dell'enunciazione si possono trovare in Bettetini[1984] e Casetti[1986].

la si trova continuamente, costituendo il più normale tipo di relazione percettiva col mondo della maggior parte di noi.

Il fatto che l'immagine del fumetto sia prodotta mi rimanda sì a un soggetto della sua enunciazione, ma non necessariamente a un narratore - potendo rinviare *direttamente* all'enunciatore. In altri termini, una *voce* narrante può essere del tutto assente nella narrazione a fumetti: un fatto, questo, che certamente la distingue dalla narrazione verbale, dove la *voce* è necessariamente presente.

Dunque, salvo quei casi, anche piuttosto frequenti, in cui una voce narrante sia presente in maniera esplicita (ma che, come vedremo più sotto, si basano sostanzialmente sulla componente verbale del linguaggio), il fumetto, come il cinema e il teatro, *racconta senza avere un narratore*; mostra cioè sequenze di eventi, le cui correlazioni non sono stabilite da una voce che le enuncia, ma devono essere ricostruite direttamente dal lettore (cosa che peraltro succede spesso anche in letteratura, perché la stessa figura del narratore ha dei limiti anche dove la si può applicare).

Non sorgono invece problemi di questo tipo quando si passa alle comunicazioni che sono raccontate all'interno del testo e alle loro relative enunciazioni, casi comunque frequenti e talora dominanti nel racconto a fumetti.

La differenza fondamentale tra racconto a fumetti e racconto verbale riguarda dunque il narratore, e la necessità o non necessità della sua presenza. Torneremo in §1.4.2.3 sulle narrazioni a fumetti con esplicita presenza di un narratore. Per ora considereremo invece la più consueta condizione data dalla sua assenza.

Nella teoria greimasiana il passaggio di livello tra enunciatore e narratore è marcato da un *débrayage* attanziale, cioè da una sospensione dell'enunciatore stesso che si ripropone nel testo come figura destinante del racconto, o meglio del raccontare. A sua volta la distanza tra narratore ed eventi raccontati è marcata da un *débrayage* che è spaziale e temporale, oltre che attanziale: il narratore racconta di altri luoghi, altri tempi, altre persone che impersonano ruoli. Il suo discorso, invece di essere diretto, è *spostato* su questi aspetti.

Se la figura del narratore cade, il *débrayage* temporale e quello spaziale dovrebbero ricadere sul rapporto tra enunciatore e racconto. Ma l'enunciatore non è iscritto nel racconto come il narratore; è sì una figura organizzatrice, ma del discorso e non del racconto. A parte la sua palese assenza fisica, può non esserci nulla nel testo che marchi la sua distanza spaziale e temporale - mentre quella attanziale rimane comunque evidente. Così *débrayage* temporale e *débrayage* spaziale possono del tutto scomparire, rivelarsi irrilevanti: il racconto fumettistico è presentato tutto lì, avviene tutto in presenza, come nel cinema⁸⁰ e nel teatro.

Come nella vita reale, il lettore *assiste* agli eventi che gli vengono presentati. Ovviamente egli sa che questi eventi sono organizzati in un discorso, e che è presente a monte un'istanza dell'enunciazione che li organizza, ma questi eventi gli vengono *mostrati*, non raccontati. Il

⁸⁰. Quanto al cinema, in Bettetini[1979:100] troviamo scritto: "Ora, l'io del film non è che il soggetto della sua enunciazione, il quale si nasconde, è assente: il film si fa guardare, ma non guarda lo spettatore mentre lo guarda; sa che lo spettatore lo guarda e non lo vuole sapere. Secondo Metz, è proprio questa 'negazione fondamentale' che ha indirizzato il cinema classico verso le vie del racconto: l'istituzione cinematografica, l'istanza discorsiva (in altre parole, il soggetto dell'enunciazione), è consapevole di questo sguardo, di questa esibizione; il testo, invece, non ne vuole sapere e si costituisce in un racconto chiuso, in una storia. Così facendo, il cinema tradizionale maschera tutte le tracce del soggetto dell'enunciazione, affinché lo spettatore 'abbia l'impressione di essere lui stesso questo soggetto, ma allo stato di soggetto vuoto e assente, di pura capacità di vedere' [Metz]. *Il racconto si manifesta come privo di un soggetto, destinato solo a essere recepito*". [corsivo mio]. Quanto Metz dice per il cinema rispetto alla vocazione narrativa è probabilmente vero anche per il fumetto.

racconto è una costruzione a posteriori operata dal lettore, proprio come quando si assiste a eventi reali, salvo che l'organizzazione degli eventi mostrati nel fumetto è tale in partenza da favorire la costruzione di certi racconti piuttosto che di altri.

Insomma, ad essere pignoli, nel racconto a fumetti molto spesso *il racconto non c'è*, ma è un effetto di senso che il testo mira a costruire. Proprio perché abbiamo una concezione narrativa degli eventi, e perché il racconto è "il modo umano di intendere il tempo", una certa successione di eventi esibiti, ritagliati tra tutti quelli potenzialmente altrettanto esibibili, induce nel lettore la comprensione del testo come un certo racconto piuttosto che come altri. Se questo avviene in una certa misura anche con il racconto verbale è perché anche lì il narratore non è onnipotente, ed è in fin dei conti l'enunciatore il soggetto che dirige il gioco.⁸¹

Ma se il fumetto è un racconto senza soggetto della narrazione, senza *débrayage* temporale, una serie di criteri di analisi validi per il racconto verbale non continueranno ad essere validi per esso. I problemi di riferimento temporale, quando siano in gioco problemi di *voce narrativa*, in particolare, risulteranno essere estremamente diversi.

1.4.3. L'assenza dei tempi verbali

Alcuni teorici hanno analizzato il sistema dei tempi verbali, giungendo alla conclusione che la loro organizzazione è pertinente sì alla prospettiva temporale di enunciazione, ma non soltanto e non principalmente. Sia Benveniste che Weinrich sottolineano infatti come a forme diverse del discorso corrispondano specifici gruppi di tempi verbali, e in particolare Weinrich ha fatto notare come alcune opposizioni tra tempi verbali possano corrispondere a opposizioni di rilievo narrativo.

Ma nella narrativa a fumetti i tempi verbali non hanno la stessa funzione che nella narrativa verbale: infatti o sono del tutto assenti, come nella maggior parte dei casi, perché la narrazione non possiede nessuna componente verbale (con l'eccezione non significativa, quanto a questo, dei dialoghi), oppure, ove ricorrano, la narrazione verbale in cui compaiono produce significato soltanto in combinazione con le immagini che essa accompagna, subendo una conseguente trasformazione di ruolo.

Sarà allora necessario vedere in primo luogo quali strumenti linguistici specifici del fumetto siano chiamati ad assumere le funzioni che i tempi verbali non si possono assumere, in quanto assenti; e, in secondo luogo, se cambia e come cambia il sistema dei ruoli dei tempi verbali ove siano invece utilizzati in sequenze verbali che accompagnano le immagini.⁸²

1.4.3.1. Benveniste, Weinrich e il problema del ruolo dei tempi verbali

Inizieremo esponendo brevemente le prospettive al proposito di due autori: Emile Benveniste e Harald Weinrich.

Benveniste[1966] contrappone due modi di enunciazione: la *storia* e il *discorso*. Nella storia il locutore non è implicato, come se gli eventi si raccontassero da soli; nel discorso, al contrario, sono implicati sia locutore che ascoltatore che situazione comunicativa di

⁸¹. Cfr. la nozione di "passeggiata inferenziale" in Eco[1979]. Poiché il racconto è una struttura che presuppone un'organizzazione semantica strettamente legata al linguaggio verbale, linguaggi come il fumetto e il cinema richiederanno al lettore un numero molto maggiore di "passeggiate inferenziali" che non la letteratura verbale. D'altra parte essi fanno però leva il più delle volte su una competenza talmente profonda in noi - com'è quella cinestetica - da risultare nel complesso più facilmente assimilabili.

⁸². Un'operazione analoga nei confronti del cinema - a cui questa è ispirata - si trova in Bettetini[1979].

interazione. Ciascun modo ha il suo sistema di tempi verbali, esclusi e inclusi: aoristo, imperfetto e piuccheperfetto utilizzati per la storia (che esclude presente e futuro); presente, futuro e perfetto per il discorso (che esclude l'aoristo). Ciascun modo ha il suo tempo fondamentale: presente per il discorso, aoristo per la storia. Ma escludendo il presente la storia esclude anche le relazioni di persona io-tu.

La critica fondamentale che viene fatta a questo schema è riassunta nel titolo del saggio di Genette che abbiamo citato più volte: "Discorso del racconto". Se pure una serie di intuizioni valide rimangono nell'opposizione tra tempi verbali impostata da Benveniste, è la sua definizione di storia o racconto che non sembra tenere, così contrapposta a un *discorso* che a Genette come a noi appare invece un termine generale eventualmente articolabile al suo interno. Per cui ogni volta che si racconta una storia è in realtà presente una situazione comunicativa che vede implicati locutore e ascoltatore, enunciatore e enunciatario.

Weinrich[1964] evita l'inconveniente opponendo più specificamente il raccontare al commentare, intese come "situazioni di locuzione". Come Benveniste, egli caratterizza le due situazioni di locuzione attraverso differenti tempi verbali, caratteristici per ciascuna lingua: il francese, per esempio, contrappone il gruppo di tempi commentativi formato da presente, passato composto e futuro, a quello dei tempi narrativi formato da passato semplice, imperfetto, piuccheperfetto e condizionale (usato per esprimere il futuro nel passato: "Disse che sarebbe andato").

A questa prima opposizione riguardante la situazione di locuzione Weinrich ne accompagna altre due: quella che riguarda la prospettiva di locuzione, e quella della messa in rilievo. Di tutte e tre solo la seconda è veramente di carattere temporale: all'interno di ciascuno dei due gruppi di tempi può essere espresso il passato (passato composto nel commento, piuccheperfetto nel racconto), il presente (presente nel commento, passato semplice e imperfetto nel racconto) e il futuro (futuro nel commento, condizionale nel racconto). La messa in rilievo riguarda infine sostanzialmente l'opposizione tra passato semplice e imperfetto nel racconto, dove quest'ultimo viene a essere usato per esprimere uno sfondo su cui gli eventi espressi con il passato semplice emergono.

Una volta impostate queste categorie, un testo può essere analizzato osservando le *transizioni* tra tempi verbali appartenenti alle medesime e a differenti ripartizioni. Vi saranno transizioni tra racconto e commento, tra passato, presente e futuro, tra primo piano e sfondo, e vi saranno transizioni composite. Le transizioni omogenee (quelle all'interno dei medesimi gruppi) garantiranno la consistenza del testo, la sua *testualità*; quelle eterogenee ne garantiranno la ricchezza informativa.

1.4.3.2. Il racconto senza tempi verbali

L'assenza del narratore dai racconti visivi (fumetto, cinema, teatro...) rende a Benveniste almeno qualcosa della sua caratterizzazione del racconto. Non è forse l'enunciatore che manca da queste storie, come avrebbe voluto lui, ma è comunque una sua proiezione. Nel racconto verbale tale proiezione è recuperata almeno implicitamente; in quello a fumetti o lo è esplicitamente o non lo è per niente.

Quanto ai tempi verbali, è evidente che l'assenza di un narratore, ovvero di un soggetto della locuzione narrativa, rende vana qualsiasi applicazione sia della casistica di Benveniste che di quella di Weinrich. Il che pone però il problema, soprattutto rispetto a quella più

raffinata di Weinrich, di che cosa eventualmente sostituisca le funzioni dei tempi verbali in un contesto in cui essi non ci sono, ammesso che qualcosa le sostituisca.

1.4.3.2.1. Racconto e commento. L'opposizione tra mondo raccontato e mondo commentato tende a non si riproporsi nella narrazione per immagini; non tuttavia perché non sia possibile commentare attraverso il fumetto, bensì perché il commento che vi è possibile non si contrappone al racconto.

Parlando del cinema, Bettetini[1979:98-101] nota

come il commento e il racconto (o il discorso e la storia) siano manifestazioni di due diversi atteggiamenti linguistici del soggetto dell'enunciazione nei confronti dell'enunciato dal punto di vista del tempo. Secondo Weinrich e Benveniste, dunque, il soggetto dell'enunciazione si posiziona temporalmente rispetto a quanto enuncia [...] in due modi: commentando e raccontando.

Dopo di che, Bettetini cerca di ritrovare questi due modi anche nell'ambito degli audiovisivi, individuando l'ordine del discorso nelle specifiche formali del testo, nei modi della sua esibizione. Tuttavia, mentre tale identificazione può valere se si parla di *discorso* - e infatti l'abbiamo assunta sino a qui - ci pare che non valga più se si parla di commento nel senso di Weinrich.

In altre parole, il discorso c'è sempre, e sempre esistono e sono rinvenibili nel testo (più o meno facilmente) marche del soggetto dell'enunciazione; ma il *commento* di Weinrich è qualcosa di diverso da questo, e proprio in questa sua diversità consiste il suo interesse. Discorso verbale e discorso visivo (fumetto o cinema che sia) condividono la possibilità di rivelare il proprio enunciatore, in quanto entrambi discorsi; ma anche commento e racconto nel discorso verbale condividono tale possibilità: ciò che li distingue è il differente atteggiamento comunicativo dell'enunciato, che manifesta tensione o impegno nell'uno e distensione o distacco nell'altro (Weinrich[1964:30-35]).

In un certo senso una narrazione per immagini è allora tutta commento, in quanto gli eventi ci vengono mostrati senza alcun distacco; in un altro senso tuttavia essa è tutta racconto, perché non vi è nessun impegno evidente dell'enunciato, il quale anzi tende a mascherarsi. In generale insomma, la contrapposizione tra commento e racconto fatica ad essere chiara nell'ambito del raccontare per immagini. Può forse essere riproposta se si contrappongono non racconto e commento, ma raccontare e "raccontare come se si commentasse"⁸³, accettando un predominio di fondo della forma racconto.

"Raccontare come se si commentasse" significa nella lingua fare uso di forme che appartengono al commento, all'interno di un contesto evidentemente narrativo: Weinrich cita per esempio l'uso del presente storico e la frequente intrusione di discorso diretto (pag. 35). L'effetto è quello di un coinvolgimento del destinatario della comunicazione nel mondo raccontato come se si trattasse del mondo commentato. Per quello che riguarda il cinema, Bettetini[1979:124 segg.] identifica un corrispondente del raccontare come se si commentasse nei film di *suspense*, dove una serie di marche che dovrebbero appartenere al mondo dell'enunciato (angolature di ripresa, tagli di montaggio ecc.) vengono presentate come

⁸³. Cfr. Weinrich[1964:35, 281, 311] e anche Bettetini[1979:124 segg.].

appartenenti invece al mondo rappresentato: così lo spettatore finisce per essere molto più coinvolto in tale mondo.

Raccontare ricorrendo alle tecniche del commento significa, negli audiovisivi, marcare la diegesi per mezzo di tracce, di indizi di una soggettività enunciativa che si annienta e si rifiuta nelle sue stesse impronte; significa trascinare lo spettatore "dentro" la storia facendogli apparentemente riempire quei vuoti formali lasciati liberi dal soggetto dell'enunciazione dopo averli prodotti. Nei film a suspense il soggetto spettatore è più che mai invitato-costretto a identificarsi con il soggetto narratore e più che mai ridotto a un ruolo vuoto, a una pura capacità visiva. Lo spettatore è spinto a illudersi di vedere quanto per lui hanno visto la camera e l'apparato tecnico, è convinto di "stare al posto" della camera, di muoversi nel mondo della narrazione (entro i noti limiti di consapevolezza della "finzione"), di agire proiettivamente lungo il percorso che per lui è stato tracciato da un progetto commentativo realizzatosi con i materiali del racconto, dentro l'altro mondo che è la storia del film. (Bettetini[1979:126])

Nel mondo del fumetto, caratteristiche formali di questo medesimo tipo possono essere ritrovate in alcuni generi, come il *comic book* americano di supereroi, o il *manga* di azione giapponese. La facilità con cui il cinema, e in misura minore anche il fumetto, è in grado di "raccontare come se si commentasse" può essere attribuita alla

tendenziale spinta verso il livello narrativo che gli elementi diegetici subiscono, a causa della forma di "mostra presentificante" che il discorso filmico assume. (Bettetini[1979:125])

In altre parole, è proprio la tendenza a non distinguere tra mondo commentato e mondo raccontato, ovvero a mostrare tutto in un intemporale presente, che nel cinema come in qualsiasi narrazione per immagini rende più facili operazioni di coinvolgimento dello spettatore di quanto non lo siano nel discorso verbale. Ma allora la distinzione tra raccontare e "raccontare come se si commentasse" non può essere presa come supplente di quella tra racconto e commento, perché, una volta di più, il soggetto dell'enunciazione si trova nascosto anche quando le sue marche sono evidenti.

Quello che rimane forse possibile fare è ipotizzare non una contrapposizione tra due forme di discorso a fumetti, ma una scala di possibili rapporti di rinvio tra le marche dell'enunciatore e la sua stessa istanza. In tale scala si troverebbero a un estremo quei testi, che come i film di *suspense* citati da Bettetini, usano le marche dell'enunciazione per nascondere la il più possibile; all'altro estremo starebbero invece i testi che le usano per rivelarla il più possibile. I mezzi usati da questi ultimi testi potrebbero essere deformazioni figurative e narrative palesemente non recuperabili come interne al mondo del racconto.

Si tratterebbe di una scala continua che andrebbe da qualcosa come il "commentare come se si raccontasse" al "raccontare come se si commentasse" passando per il semplice raccontare. Ma la distinzione tra "commentare come se si raccontasse" e "raccontare come se si commentasse" non è affatto chiara, perché con la forte emergenza, in entrambi, di marche dell'enunciazione (contrapponibile a una debole emergenza nel semplice raccontare) non è sempre evidente se e quando tali marche intendano rinviare all'enunciatore piuttosto che ad aspetti del mondo raccontato. O perlomeno non è evidente in almeno uno dei due sensi: ogni "commentare come se si raccontasse" può essere letto come un "raccontare come se si commentasse", in un contesto comunque narrativo come quello della narrazione per immagini. In altre parole, quasi qualsiasi marca dell'enunciatore può essere inglobata nel

racconto, può essere intesa come uno strumento per dare efficacia al racconto e non come l'espressione di una valutazione dell'enunciatore.⁸⁴

Tuttavia, se è difficile trovare corrispondenza per l'opposizione weinrichiana tra commento e racconto nella narrazione per immagini "pura", come quella che abbiamo considerato sin qui, in cui la parola entra al massimo come discorso riportato, non dobbiamo dimenticare che moltissimi fumetti fanno uso anche di un supporto narrativo verbale, al cui interno e per mezzo del quale altre e più chiare ripartizioni sono forse possibili. Lo vedremo tra poche pagine.

1.4.3.2.2. Prospettiva temporale. Se il presente del commento è il *qui e ora* dell'enunciatore, il presente del racconto è il *qui e ora* degli eventi raccontati. All'interno di ciascuno dei due sistemi, vi sono tempi verbali che esprimono quanto accaduto in precedenza, quanto al momento in accadere, quanto accadrà in seguito: strumenti che spaziano nel tempo mostrandone attimi diversi dal punto di vista del presente, oppure (nel solo caso del racconto) strumenti che spostano quello stesso punto di vista, rendendo presente un altro luogo temporale.

Se se ne esclude, al solito, la componente verbale, al fumetto è permessa questa sola seconda possibilità: il suo racconto è in ogni caso al presente, un solo frammento temporale per volta può essere messo sotto fuoco. Le eccezioni, tutt'altro che infrequenti, richiedono comunque, come vedremo più sotto, una componente ulteriore, ovvero un cambiamento di *voce* narrativa. Se questo non succede, non è possibile, come si fa nel discorso verbale, osservare un momento dal punto di vista di un altro momento; non è possibile cioè esprimere cose come, per esempio: "Prima di uscire di casa si infilò il cappotto", dove l'uscita di casa è vista nella prospettiva del presente dell'infilarsi il cappotto (ma, forse, anche viceversa). In una narrazione per immagini che non faccia uso di parole dovremo mostrare i due eventi ciascuno nel proprio presente, o al massimo un evento che possa lasciare inferire l'altro. E' dunque possibile "suggerire inferenzialmente" eventi non presenti, ma comunque non è possibile rappresentarli: l'eventuale racconto prospettico che ne risulta è sempre opera di inferenza, mai rappresentato nel testo.

In ogni caso, il presente di cui stiamo ora parlando è la *determinazione temporale*, non il tempo verbale, non il tempo che Weinrich attribuirebbe al commento escludendolo dal racconto. Se vogliamo, è un presente del racconto, ovvero un passato remoto - ma del tutto spogliato di quella distanziamento temporale dal narratore di cui Weinrich nega comunque l'esistenza, ma di cui abbastanza giustamente Ricoeur[1984:121 segg.] riconosce una certa ineludibile persistenza. E' chiaro che, non potendosi porre l'opposizione tra commento e racconto, nemmeno quella tra presente (come tempo verbale) e passato remoto si potrà porre.

Incidentalmente, infine, la necessità di spostare il punto di vista temporale, e l'impossibilità di vedere eventi da un punto di vista che non sia il loro, confermano la natura principalmente narrativa e non commentativa del linguaggio del fumetto. Solo nel racconto infatti, e non nel commento, è possibile spostare il punto di vista temporale: se sto commentando, non posso usare il presente per riferirmi a un momento che non sia presente,

⁸⁴. Vedi anche §2.5.2.

mentre opportuni espedienti permettono bene al medesimo passato remoto di esprimere momenti lontanissimi tra loro a poche righe di distanza.

1.4.3.2.3. Rilievo narrativo. Se l'opposizione tra racconto e commento nella narrazione per immagini scompare o è comunque problematica, e quella tra prospettive temporali diverse fatica a prendere forma, la problematica del rilievo narrativo risulta al contrario vivace e spesso imprevedibile. In altre parole la narrazione visiva non ha nessun bisogno di un'opposizione tra tempi verbali per esprimere differenti messe in rilievo, essendo più che mai dotata di mezzi propri.

Non si tratta, come fa anche notare Bettetini[1979:110] riguardo al cinema, soltanto della opposizione tra il primo piano e lo sfondo di una inquadratura, ma di una serie di tecniche operative che vanno da caratteristiche di montaggio a caratterizzazioni grafiche.

D'altro canto, nemmeno nel racconto verbale il rilievo è espresso unicamente attraverso l'opposizione tra tempi verbali, talvolta nemmeno principalmente. Anche nel racconto verbale infatti, per esempio, il "montaggio" degli enunciati può costituire uno strumento di messa in rilievo. Non c'è dunque alcuna ragione di aspettarsi che la scomparsa dell'opposizione tra imperfetto e passato remoto comporti nel fumetto una scomparsa della messa in rilievo.

Prima di passare ad altro è opportuno fare notare che Weinrich associa alla trattazione del rilievo quella del *ritmo narrativo*, inteso come concentrazione degli elementi di primo piano rispetto a quelli di sfondo. Comunque il rilievo sia determinato, si tratta di un'idea importante, sulla quale torneremo in tutta la Parte Seconda.

1.4.3.3. L'interazione tra racconto verbale e racconto per immagini

Sin qui, abbiamo cercato di analizzare una narrazione per immagini "pura", ovvero non sussidiata di alcun commento verbale. Questo ci ha permesso di individuare una serie di caratteristiche di base della narrazione a fumetti. Ma a tali caratteristiche, e soprattutto a quelle di carattere negativo, il fumetto può spesso ovviare attraverso il fatto, per esso in generale costitutivo, di essere composto sia di immagini che di parole.

Per quanto riguarda le parole, non ci riferiamo qua alla dimensione della parola riportata, ovvero della parola attribuita ai personaggi della diegesi, quella che normalmente compare nei balloon. Questa è infatti una parola normalmente discorsiva, né più né meno legata alla componente visiva della percezione di quanto non lo sia nella realtà che quelle immagini intendono rappresentare. Non è di conseguenza una parola narrativa, o perlomeno non lo è nei confronti della diegesi principale: è una parola narrata, che al proprio livello può a sua volta costituirsi come narrante di qualche diegesi secondaria (e su questo torneremo più sotto).

Ci interessa invece la parola narrante, con funzione di supporto, di commento o di narrazione parallela all'immagine, una parola che può essere del tutto assente, scarsa, frequente e talora dominante. Ne analizzeremo i tempi verbali seguendo lo schema di Weinrich.

1.4.3.3.1. Tempi del racconto e tempi del commento. In generale, ove la narrazione per immagini sia accompagnata da una parallela - continua o occasionale - narrazione verbale, il tempo dominante al suo interno è il presente. Non raro è tuttavia che al posto del presente si trovi il passato remoto, o, in altre lingue, i tempi che ad esso corrispondono. Un esempio di

uso del presente si può vedere in Figura 10; esempi di uso del passato remoto si trovano nelle Figure 17, 32 (in fondo) e 37.

Pur essendo in ogni caso indicatore del commento, non sempre il tempo presente si manifesta, per Weinrich, in una situazione di commento. Il caso dei riassunti, che raccontano al presente, è esemplare. Un altro caso è quello del "raccontare come se si commentasse", che abbiamo visto sopra, quando si fa uso del presente storico. Comunque sia, anche se il contenuto è narrativo l'uso del tempo presente rende la situazione comunicativa di tipo commentativo.

Per ciò che riguarda il tempo presente dei riassunti, Bettetini[1979:102 segg.] obietta a Weinrich che si potrebbe più semplicemente trattare di una caduta della istanza distanziativa tra enunciatore e mondo narrato, in quanto i riassunti ci mettono di fronte

direttamente all'altro mondo (quello del racconto) e alla sua autonoma economia normativa, per cui non hanno più senso i rapporti tra presente e passato, ma si evidenziano soltanto le istanze descrittive, illustrative, di un universo statico perché concluso, determinato perché privo di possibilità trasformative. Questo universo semplice, privo di soggetto enunciativo, non chiede di essere comunicato, ma di essere mostrato (o descritto atemporalmente), perché non ha nulla a che vedere con la temporalità di eventuali interlocutori e con loro ipotetici scambi comunicativi. (pag. 102-103)

Questo mostrare il proprio oggetto, anziché raccontarlo in senso pieno, avvicina riassunto e comunicazione visiva. Poco più sotto (pag. 104) Bettetini fa notare come normalmente tanto le didascalie delle illustrazioni quanto quelle dei fumetti siano normalmente al presente.

E tuttavia, proprio per la caduta di questa distanza, proprio per la scomparsa dell'enunciatore, la natura di *commento* di questo presente intemporale non è del tutto eliminata, come si può ben vedere anche dai casi di "raccontare come se si commentasse" sia nel linguaggio verbale che in quelli visivi, in cui l'enunciatore scompare a dispetto della permanenza delle sue marche e della aumentata efficacia narrativa di queste.

In questo senso dunque, l'immagine del fumetto e la narrazione al presente che l'accompagna possono essere considerate in qualche modo istanze del *commento*, o almeno di un "raccontare come se si commentasse". Il mondo raccontato ci viene infatti mostrato come a noi presente, vicino, facilmente tangibile e ben coinvolgente.

Tanto più che nei casi in cui la narrazione di accompagnamento è al passato l'effetto risultante appare differente. Nella sequenza in Figura 17, per esempio, vengono affiancate una narrazione verbale al passato e una narrazione visiva "presentificante": la narrazione nel suo complesso sembra così proseguire su due piani, quello del racconto verbale, che situa gli eventi in un altrove remoto, e quello del racconto visivo, che li rende immediatamente presenti.

In altri casi, la narrazione verbale al passato fa evidente riferimento alla presenza di un narratore omodiegetico, distaccando gli eventi che vengono presentati in quanto appartenenti al mondo del ricordo di tale narratore⁸⁵. Anche qui un certo effetto di straniamento è provocato dal rapporto tra due distanze temporali così differenti: quella amplificata del racconto verbale al passato e quella minimizzata o annullata del racconto visivo.

In ogni caso, comunque, la narrazione verbale al passato costruisce una figura di narratore, omodiegetico o eterodiegetico che sia, e avvicina la narrazione a fumetti a quella

⁸⁵. Sui problemi di *voce* torneremo sotto, in §1.4.4.5.

verbale. Quando i testi verbali sono al presente, al contrario il narratore non riesce a emergere del tutto come figura implicata dal testo. Per riprendere una terminologia greimasiana, si potrebbe dire che a fronte di un chiaro *débrayage* attanziale, il *débrayage* temporale e quello spaziale sono assenti o incerti: insomma, questo narratore avrebbe un rapporto con il racconto analogo a quello dell'enunciatore con lui. Il risultato è una figura comunque evanescente, poco significativa.

Il presente è dunque un tempo neutro, usato di frequente nel fumetto perché non modifica o modifica molto leggermente la situazione enunciazionale delle immagini prive di testo di accompagnamento. Ove una figura di narratore a tutto tondo sia necessaria, il fumetto usa il passato remoto, e in generale i tempi del racconto.

Così, la difficoltà di decidere tra commento e racconto per i testi a fumetti trova in questo ulteriore conferma. I tempi narrativi sono utilizzati infatti per creare particolari tipi di coinvolgimento, attraverso la messa in opera di un occhio soggettivo che racconta; mentre i tempi commentativi sono quelli che mantengono la distanza standard con il mondo raccontato. D'altra parte, i tempi narrativi sono quelli che aumentano la distanza tra lettore e mondo raccontato, attraverso l'inserimento della figura intermedia del narratore; mentre i tempi commentativi sono quelli che annullano tale distanza.

A seconda di come lo si osserva, lo stesso discorso a fumetti può apparire più come racconto o più come commento: segno che la dicotomia di Weinrich non è di grande utilità nel nostro contesto.

1.4.3.3.2. Contemporaneità e prospettive temporali. Va aggiunto, a maggiore conferma delle conclusioni appena esposte, che l'opposizione presente-passato remoto viene effettivamente usata nel fumetto per marcare opposizioni temporali, e non solo distanze enunciazionali o situazioni di locuzione.

In *Goodbye Baobab* di Daniele Brolli e Igort (1982), il tempo presente racconta il presente della vicenda, mentre il tempo passato remoto è utilizzato per narrare i suoi precedenti. Lo stesso accade in *Barney et la note bleue*, di Loustal e Paringaux (1987), anche se, a differenza che nell'altro caso, il narratore del passato è qui omodiegetico.

A parte questa opposizione massimale tra tempo presente e tempo passato remoto, probabilmente il sistema di Weinrich, relativamente alla prospettiva temporale, conserva in questi casi la sua validità, almeno per quanto riguarda i tempi verbali utilizzati nelle singole didascalie, accostando tempi del commento a tempi del commento e tempi del racconto a tempi del racconto.

Va osservato infatti che la distanza temporale di massima stabilita dall'opposizione presente/passato remoto viene a stabilire in questi casi due presenti narrativi, come due mondi, di cui l'uno è a noi vicino, mentre l'altro è relegato nella lontananza. In questo senso potrebbe allora essere possibile ridare significato anche all'opposizione tra commento e racconto nel fumetto, e al sistema di prospettiva temporale che si determina all'interno di ciascuno dei due modi.

Anche così facendo, sarebbero però così poco frequenti i casi in cui la contrapposizione tra tempo presente e tempo passato remoto agisce in un testo, da lasciare allo strumento analitico un margine d'uso molto stretto. Per i testi in cui solo uno dei due gruppi di tempi

verbali è presente, che sono quasi la totalità, continuerebbero a valere le conclusioni del capitolo precedente.

1.4.3.3. Rilievo attraverso contrapposizione di tempi verbali. La terza opposizione di Weinrich, quella che riguarda il rilievo, è pertinente solo per i tempi del racconto: sarà perciò abbastanza chiaro che la sua scarsità quantitativa nel fumetto è direttamente proporzionale alla scarsità quantitativa di tali tempi.

Tuttavia, c'è un'osservazione di Weinrich che si rivela particolarmente illuminante, anche per quanto riguarda l'uso del tempo presente e di quelli ad esso collegati. Weinrich[1964:116] fa infatti notare come i tempi del commento siano generalmente in numero minore che non quelli del racconto, perché, facendo il commento normalmente riferimento a una situazione extralinguistica presente o prossima, che abbiamo comunque sotto gli occhi, esso ha maggiore possibilità di sfruttarne le informazioni extralinguistiche. Così la funzione delle opposizioni tra imperfetto e passato remoto, trapassato prossimo e trapassato remoto nel racconto sarebbe la stessa di quella della situazione extralinguistica nel commento, ovvero quella di introdurre il rilievo nel discorso differenziando lo sfondo dal primo piano.

Così, il racconto al tempo presente che accompagna la maggior parte dei fumetti che presentano testi narrativi, è evidentemente legato all'immagine presso cui compare, perché è la stessa immagine, agendo come situazione extralinguistica, a contribuire agli effetti di rilievo al suo interno. D'altra parte, quando il racconto verbale è al passato remoto, esso esibisce un'autonomia molto più larga, potendo provvedere da sé alla propria messa in rilievo, attraverso opposizioni di tempi verbali (vedi Figure 17 e 37).

Con questa osservazione possiamo forse recuperare definitivamente il senso dell'opposizione principale impostata da Weinrich, trovandole un significato certo per il fumetto, almeno per quanto concerne il rapporto tra parole e immagini. I testi verbali al tempo presente andranno dunque considerati in generale come commenti, mentre quelli al passato remoto come racconti, indipendentemente dal rapporto tra la situazione di locuzione dell'enunciatore e quella del lettore. La situazione che diviene qui pertinente non è quella di locuzione, bensì quella rappresentata.

Una volta di più, dunque, l'immagine del fumetto vede garantita la sua presenza temporale, il suo svolgersi *qui ed ora*. Se il commento è il modo dell'impegno e della tensione, tale impegno e tensione vanno valutati rispetto al presente dell'azione narrata, non dell'enunciazione: un'osservazione che va ben d'accordo con l'eclissi del narratore che abbiamo già osservato.

Ove il narratore ci sia, i tempi diventano infatti quelli del racconto, e il distacco che ne consegue crea quello straniamento che abbiamo osservato sopra, facilmente utilizzabile, lo vedremo in seguito, per ottenere effetti "polifonici".

1.4.4. Genette riconsiderato

Per concludere questo capitolo sulle differenze e le coincidenze tra racconto a fumetti e racconto verbale, andremo a rileggere Genette[1972], verificando se e come le osservazioni da lui compiute sul romanzo possano essere esportate nel nostro ambito.

Sarà ormai chiaro dalla discussione su Weinrich che certi effetti narrativi si possono ottenere nel fumetto solamente a un certo costo, ovvero attraverso l'introduzione di un racconto verbale parallelo. Tale racconto può portare con sé un soggetto narratore, cosa che ci conduce molto vicino alla problematica del romanzo, ma può anche non portarlo oppure portarlo in maniera molto ambigua, cosa che ci mette al contrario in tutt'altra situazione.

La nostra esposizione seguirà la falsariga di quella di Genette[1972]. Poiché siamo interessati principalmente ai problemi temporali, trascureremo quegli aspetti relativi alla *voce* e al *modo* che non siano direttamente o indirettamente pertinenti.

1.4.4.1. Ordine

In linea teorica, nel fumetto dovrebbero potersi presentare i medesimi tipi di anacronie che Genette trova nel romanzo⁸⁶: analessi e prolessi, interne o esterne, eterodiegetiche o omodiegetiche (e tra queste complete o ripetitive), parziali o complete. Poiché i problemi di ordine sono determinati dal rapporto tra un ordine della fabula e uno dell'intreccio, ovvero dal rapporto tra l'ordine dei fatti come sono accaduti e quello con cui sono raccontati, sembrerebbero non doversi presentare problemi - giacché il fumetto non meno del romanzo presenta i fatti in un ordine che non è necessariamente quello in cui sono accaduti.

In realtà la non necessità di una figura di narratore rende assai problematica la resa delle anacronie nel racconto a fumetti. Infatti l'ordine naturale, o almeno quello più ovvio, in cui gli eventi dovrebbero essere presentati è l'ordine in cui sono accaduti, e, ove non faccia uso di sussidi verbali, il fumetto fatica a rendere i salti che analessi e prolessi richiedono. E' la sua stessa natura di "mostra presentificante", per dirla con Bettetini, che rende l'operazione difficile: una storia a fumetti rappresenta infatti un presente che scorre da una vignetta alla successiva sino ad arrivare alla fine. Non c'è una temporalità di relazione come quella che nel romanzo si instaura naturalmente tra il tempo del narratore e della sua narrazione e il tempo dei fatti narrati, temporalità che permette facilmente, giocando sui tempi verbali e sugli avverbi temporali, di saltare avanti e indietro.

Introdurre una simile temporalità di relazione è naturalmente possibile nel fumetto, e viene fatto - ma comporta l'introduzione di una *voce* narrativa: ce ne occuperemo perciò nel paragrafo relativo. In questo cercheremo di vedere come siano possibili le anacronie in assenza di tale introduzione di voce e relativo punto di vista, e come in generale sia determinato l'ordine degli eventi nel racconto.

1.4.4.1.1. I deittici temporali verbali e la definizione del flusso temporale/narrativo. E' consuetudine anche di molti fumetti facenti nel complesso scarso uso della narrazione verbale collaterale quella di supportare lo sviluppo temporale con brevi indicazioni verbali, ogni volta in cui lo spostamento temporale non sia quello breve e sufficientemente ovvio che il passaggio da una vignetta alla successiva suggerisce.

Così, indicazioni come "Poco dopo", o "Un'ora dopo", "Più tardi", "Un anno dopo", "Intanto", "Nel frattempo", "Poco prima, in un altro luogo" ecc. sono assai frequenti in molti fumetti. Si tratta di informazioni esplicite su salti temporali (o spazio-temporali) altrimenti difficili da chiarire con la sola narrazione per immagini. In generale, indicazioni esplicite di

⁸⁶. Useremo spesso, anche se non del tutto propriamente, il termine "romanzo" nel senso più generale di "racconto verbale", onde evitare confusioni o ripetizioni.

questo genere non sono narrativamente indispensabili, potendo essere sostituite da indicatori interni alla storia, marche implicite dell'avvenuto passaggio del tempo. Esistono infatti molti fumetti che non ne fanno assolutamente uso, e altri che ne limitano l'uso a pochi casi altrimenti troppo complessi.

Tuttavia, molto spesso, indicazioni esplicite di questo genere sono richieste per ragioni di ritmo narrativo, in quanto più rapide e leggere di quanto non sarebbe la ricostruzione del lasso di tempo trascorso da parte del lettore, a partire da indizi presenti nelle immagini, per quanto evidenti questi indizi possano essere. In altre parole, esse semplificano i compiti del lettore, permettendogli di non distrarre la propria attenzione dal flusso principale della storia.⁸⁷

Per quanto importanti soprattutto per quello che riguarda i problemi relativi alla *durata*, i deittici temporali verbali intervengono con una certa frequenza anche per determinare alterazioni di *ordine*. Ove l'anacronia non sia legata a un cambiamento di *voce narrativa*, e ove non ci sia un narratore generale esplicito, i deittici temporali verbali sono quasi indispensabili per la comprensibilità del racconto. Non è ovviamente del tutto escluso che un salto anacronico (analessi o prolessi) possa essere espresso senza esplicita indicazione verbale, ma, a meno che esso non coinvolga anche un cambio di *voce*, è abbastanza raro che questo accada nel fumetto.

Attraverso i deittici temporali verbali molti racconti a fumetti dove sono presenti anacronie si configurano come reticoli di rimandi sulla base di una linearità temporale di sfondo.

1.4.4.1.2. Situazioni collaterali (montaggio alternato e parallelo). Una possibilità che deriva al fumetto dalla stessa planarità del suo spazio narrativo è quella di mostrare contemporaneità che sono impossibili da rendere in qualsiasi linguaggio fortemente determinato dalla temporalità. Nel racconto verbale una resa analoga si può ottenere con espressioni del tipo "mentre...", "nel frattempo" (utilizzate comunque anche nel fumetto), oppure con la semplice giustapposizione successiva di scene, una volta che la contemporaneità sia stata altrimenti sancita. Ma in ogni caso, nella successione lineare del testo verrà sempre prima la descrizione di un evento, poi quella dell'altro. Nel cinema, la difficoltà della resa di due scene contemporanee è forse minore, poiché oltre a ricorrere alla voce narrante, è possibile fare uso di espedienti come la divisione dello schermo in due parti, ciascuna delle quali mostri un evento.

Tuttavia, la divisione dello schermo può rivelarsi in certi casi più confusiva che chiarificatoria, perché è normalmente l'intero schermo il luogo deputato a mostrare gli eventi, e ciò che vi compare sopra in un medesimo momento può essere più facilmente interpretabile come appartenente a una sola scena, a un medesimo evento, piuttosto che come un raffronto tra eventi contemporanei; oppure può risultare di difficile interpretazione, costringendo il lettore a seguire contemporaneamente due binari non necessariamente paralleli. Di conseguenza il cinema, quando intende esprimere parallelismi espressivi o temporali, pur non escludendo questa tecnica, fa più spesso uso di montaggi alternati o paralleli, preferendo perdere l'effetto immediato di contemporaneità (che può essere comunque recuperato, se

⁸⁷. Cfr. i capitoli sul ritmo nella Parte Seconda.

necessario, con altri mezzi) piuttosto che l'efficacia che deriva dalla chiara delimitazione dei confini dell'evento.

Anche nel fumetto si fa largo uso, quando necessario, di montaggi alternati e/o paralleli, con gli stessi problemi di perdita (recuperabile narrativamente) di contemporaneità che nel cinema. Ma esiste almeno un'altra possibilità, fornita, come si è anticipato, dalla dimensione planare della sua forma dell'espressione. Come si vede nelle Figure 12 e 19, è possibile affiancare graficamente due storie parallele, in modo che eventi contemporanei, o che si vuole mettere in stretta relazione narrativa con una contemporaneità almeno della narrazione, possano essere letti contemporaneamente.

Con questa tecnica il fumetto mette in gioco entrambe le sue dimensioni di lettura, quella planare e quella sequenziale. Il lettore è autorizzato a leggere le vignette da sinistra verso destra, ma anche a valutare privo di rilevanza il loro ordine orizzontale, confrontando le due immagini di ogni coppia senza riguardo per precedenze narrativo-temporali.

Eisner (Figura 12) complica il gioco, mettendo a fianco non singole immagini bensì addirittura sequenze di tre vignette racchiuse in una (fittizia) pagina. Il confronto a cui il lettore è autorizzato è allora relativo sia a ciascuna coppia di eventi complessivi, quelli raccontati dalle tre vignette di ogni pagina fittizia, che a ciascuna coppia di microeventi, quelli raccontati da ciascuna vignetta. Non sono soltanto le vignette ad essere messe in parallelo ma le intere sequenze, per mezzo della brillante invenzione delle due pagine giustapposte. Nella terza tavola, la ripresa della narrazione normale coincide con il punto in cui le due storie separate entrano in contatto, divenendo una storia sola.

Si noti che l'effetto di contemporaneità è dato unicamente dalla giustapposizione grafica. Dal punto di vista puramente narrativo, la storia nel suo complesso funzionerebbe anche se prima ci venisse raccontata l'intera vicenda dell'evasione del carcerato e poi quella dell'evasione del marito. Fino al momento dell'unificazione narrativa, si tratta di due storie separate, indipendenti anche dal punto di vista temporale. Sottolineare il parallelismo è un artificio discorsivo che ha un effetto collaterale sull'ordinamento temporale complessivo della vicenda, per cui le due storie non sono più temporalmente indipendenti, ma anzi strettamente connesse.

Si noti anche che, soprattutto nell'esempio di Eisner, la messa in parallelo delle immagini costituisce una violazione della norma, che porta un poco in luce il soggetto dell'enunciazione nel suo ruolo di narratore. In entrambe le sequenze compare infatti una vera e propria *voce* narrativa, nell'introduzione della prima pagina, più accennata in Crepax, forte e marcata in Eisner. Si potrebbero probabilmente trovare anche esempi in cui il ricorso a un'istanza esterna alla storia non sia evidente, ma questi sono significativi per mostrare come, in generale nel fumetto, qualsiasi deviazione dalla norma che vuole la coincidenza tra sequenza delle vignette e sequenza degli eventi narrati, debba essere giustificata attraverso l'introduzione di una *voce* che se ne assuma la responsabilità. Tale voce può essere sia intradiegetica che extradiegetica, sia omodiegetica che eterodiegetica⁸⁸; può cioè appartenere a qualsiasi tipo di narratore, purché un narratore ci sia.

Dunque, l'assenza del narratore dal fumetto comporta assenza di molte marche esplicite della presenza di un *discorso*. Tra queste marche vi è la presenza di anacronie. Tuttavia,

⁸⁸. Cfr. Genette[1972:296], e, sotto, §1.4.4.4.

l'assenza di un narratore principale (extradiegetico eterodiegetico) viene spesso compensata dalla presenza di narratori intradiegetici, o almeno omodiegetici.

1.4.4.2. Durata

Che lo studio delle *anisocronie* comporti una serie di problemi di fondo molto maggiore che quello delle *anacronie*, lo ammette lo stesso Genette, nelle prime pagine dedicate a questo tema (135-137). Genette ammette che in molti casi non è possibile osservare e nemmeno inferire le durate definite in un racconto, e che di conseguenza la sua analisi della velocità avrà per oggetto solo delle grandi unità narrative, tenendo ben presente la natura estremamente approssimativa delle misurazioni che vengono effettuate.

In ogni caso, l'analisi delle durate e delle relative velocità non è essenziale all'analisi del racconto in senso stretto, essendo la durata, come avevamo già detto, un fenomeno di superficie, quasi più relativa al discorso che non al racconto. In secondo luogo, non credo che l'analisi della *velocità* - che Genette definisce come il rapporto tra il tempo raccontato in un certo spazio di testo e quello stesso spazio⁸⁹ - sia formulabile anche come analisi del ritmo. Non lo è prima di tutto perché se così fosse non sarebbe possibile definire un ritmo per quelle scene la cui durata è indecidibile, mentre di fatto queste scene hanno un ritmo ed è ben possibile trovare effetti di rallentamento e accelerazione del ritmo anche al loro interno; e non lo è perché la durata raccontata è un effetto molto più estrinseco, molto più superficiale del ritmo del racconto, per cui, semmai è più la durata ad essere suggerita dal ritmo che non viceversa. Possiamo tenere per fermo, in ogni caso, che un qualche rapporto tra ritmo e durata ci sia, o meglio una qualche influenza reciproca. Ci ritorneremo su con attenzione nella Parte Seconda.

Prenderemo in considerazione, in queste pagine sulla durata, solamente segmenti di fumetto in cui la durata sia espressa o inferibile, almeno in maniera approssimativa. Questo ci porterà, al contrario di quello che succede in Genette[1972], a privilegiare segmenti di piccola dimensione, ovvero piccole unità narrative: è infatti soprattutto rispetto alle grandi unità narrative che più facilmente la durata complessiva è del tutto indecidibile, potendo essere dell'ordine dei giorni, dei mesi o degli anni senza che ciò produca cambiamenti apprezzabili in moltissime storie. Rispetto alle piccole unità narrative, quello che salva la possibilità della ricostruzione di una durata è il fatto che, poiché le scene raccontano eventi grosso modo continui, e di breve durata, questa si ricava facilmente dal loro stesso riconoscimento.

Genette distingue quattro *movimenti* narrativi, effetto della riduzione, da parte della tradizione narrativa, della teoricamente infinita successione di gradi tra la velocità infinita e quella nulla: *pausa, scena, sommario, ellissi*.

Alla *pausa* corrisponde la velocità del racconto nulla: il testo procede senza raccontare alcun evento, senza che nulla succeda.

⁸⁹. In fisica, una velocità si misura come uno spazio diviso un tempo, e non viceversa come in Genette, ma la cosa non ha molta importanza qui, tantopiù che lo spazio del testo va inteso come misura dello "pseudotempo del racconto" (o della sua lettura), e quindi in fin dei conti questa "velocità" dovrebbe essere considerata come rapporto tra un tempo e un altro tempo. E' evidente che quello che conta è il rapporto tra due misure, e "velocità" sembra essere un termine sufficientemente prossimo e intuitivo per denominarlo - soprattutto perché ci esime dall'usare il termine "ritmo", che sarebbe invece inadeguato in questa sede. A questo proposito, parte delle idee che esporrò in questo paragrafo hanno già trovato esposizione in Barbieri[1987a], dove però chiamavo appunto "ritmi" quelle che qui chiamerò, con Genette, "velocità".

Alla *scena* corrisponde la velocità unitaria: convenzionalmente, la durata della descrizione degli eventi di una scena nel loro accadere coincide con la durata di tali eventi.

Al *sommario* corrisponde una velocità maggiore di uno: il testo dura meno degli eventi che racconta (rispetto alla velocità unitaria della scena).

Alla *ellissi* corrisponde la velocità infinita: una durata qualsiasi, ma maggiore di zero, di eventi viene saltata nel racconto, per cui a un testo di durata zero corrispondono eventi di qualche durata.

La semplice lettura di questa tabella fa risaltare una asimmetria, cioè l'assenza di una forma dal movimento variabile simmetrica al sommario, la cui formula ideale sarebbe $TR > TS$ [tempo del racconto maggiore del tempo della storia]: si tratterebbe, evidentemente, di una specie di scena al rallentatore, e immediatamente pensiamo alle scene proustiane, che sembrano spesso debordare alla lettura, e di molto, il tempo diegetico che si suppone esse ricoprano. Ma, come vedremo, le grandi scene di romanzo sono, specialmente in Proust, essenzialmente allungate da elementi extranarrativi, o interrotte da pause descrittive, ma non esattamente al rallentatore. E' ovvio, d'altronde, che il dialogo puro non può mai essere rallentato. Resta la minuta narrazione di atti o di fatti raccontati più lentamente di come siano stati compiuti o subiti: cosa senz'altro realizzabile come esperimento deliberato⁹⁰, ma non si tratta in questo caso di una forma canonica, e neppure veramente realizzata nella tradizione letteraria: le forme canoniche si riducono proprio, nella realtà, ai quattro movimenti elencati. (Genette[1972:144-145])

Diversamente da quello che accade nel romanzo, nel fumetto non solo esiste anche la forma di movimento rallentata, ma è possibile individuare una quantità di velocità del racconto differenti, in modo da riempire pressoché tutto il continuum, a patto di considerare unità narrative di dimensione maggiore della vignetta. Al livello di questa, infatti, l'unica opposizione rinvenibile è quella tra la velocità di *scena* della vignetta stessa e quella di *ellisse* dello spazio tra le vignette.

Oltre a questa complicazione ne troviamo tuttavia anche un'altra nel racconto a fumetti, prodotta dal fatto che le variabili in gioco non sono due, come nel romanzo (spazio del testo, tempo della storia) bensì tre.

1.4.4.2.1. Tempo della storia, spazio del testo, numero di unità significative. La velocità del racconto è definita da Genette come rapporto tra il tempo della storia e lo spazio del testo richiesto per raccontarlo. Questo spazio è a sua volta inteso come misura di una temporalità, quella del racconto, difficilmente misurabile altrimenti, da intendersi come tempo della lettura, o almeno di una lettura ideale.

In letteratura è ragionevole supporre una relativa omogeneità nella velocità di lettura, ed è perciò plausibile l'assimilazione di tale velocità allo spazio che essa copre. A maggior ragione, come fa notare anche Genette (pag. 135), lo è per linguaggi come il cinema e la musica, il cui tempo di fruizione è rigidamente determinato dagli stessi testi.

Ma già per quello che riguarda l'apparentemente "oggettiva" velocità del cinema, Casetti-di Chio[1990] sottolinea l'esistenza di almeno due durate del racconto, ovvero del testo: una *durata reale*, che è quella oggettiva e misurabile, e una *durata apparente*. Quest'ultima, che è quella effettivamente da valutarsi per la misura della velocità del racconto, è estremamente

⁹⁰. In nota, Genette aggiunge: "E' un po' il caso dell'*Agrandissement* di Claude Mauriac (1963), che consacra circa duecento pagine a una durata di due minuti. Ma anche in questo caso la dilatazione del testo non deriva da una vera dilatazione della durata, bensì da inserzioni varie (analessi memoriali ecc.)".

influenzata dal contenuto delle scene. Per riassumere i vari casi esposti da Casetti e di Chio, potremmo dire che, a parità di durata reale la durata apparente di un'inquadratura è tanto maggiore quanto minore è la sua complessità, visiva o narrativa: un piano ravvicinato, per esempio, che mostra meno cose, apparirà più lungo di uno ampio, che ne mostra molte; una scena immobile apparirà più lunga di una in frenetico movimento, e così via.

Anche nel fumetto, e probabilmente molto più che nel cinema, è difficile tracciare una corrispondenza diretta tra lo spazio testuale e il tempo necessario per leggerlo. E' difficile, anzi impossibile, perché la velocità di lettura è determinata da una quantità di fattori, grafici e narrativi, che fanno sì che essa stessa sia modulata dal testo, che essa stessa sia una delle variabili su cui il testo fa leva per procurare il proprio effetto estetico. Non potrà essere perciò lo spazio testuale il corrispondente misurabile della durata della lettura.

D'altra parte, abbandonando una grandezza così facilmente misurabile si entra in un regno di approssimazioni e di "grosso modo"; ma anche la durata della storia è comunque spesso assai approssimativa; e in ogni caso nemmeno dall'analisi di Genette ci si deve aspettare dei risultati di carattere metrico. Noi come lui ci limiteremo perciò a delineare uno strumento che, pur potendo fornire solo indicazioni di massima, non è così inutile come si potrebbe pensare che sia.

Dovremo allora tener conto di una serie di aspetti che vanno a modificare un'ipotetica "velocità normale" di lettura. Il più evidente di questi aspetti è rappresentato dalla presenza di testo scritto, evidentemente più lento da assimilare della maggior parte delle immagini. Gli altri aspetti possono essere sintetizzati nella "complessità relativa" della vignetta rispetto a quelle che la precedono, oppure in generale: per esempio, in linea di massima, vignette con molti particolari saranno di lettura più lenta di vignette con poche figure, vignette con figure deformate (e specialmente se si tratta di deformazioni inconsuete) saranno più lunghe da leggere delle altre, vignette molto grandi e vignette molto piccole potranno anche loro essere più lunghe, perché costringono a un cambiamento di messa a fuoco della lettura; d'altra parte, vignette che illustrano i momenti di un'azione concitata saranno di lettura più veloce che non vignette che rappresentino situazioni più tranquille (a meno che aspetti grafici del tipo menzionato sopra non neutralizzino l'effetto accelerante), e in generale le vignette che mostrano esattamente quello che ci si aspetta di vedere a quel punto saranno più brevi da leggere che non le vignette che inseriscano novità⁹¹.

Ecco dunque un tempo di lettura modulato dallo stesso testo, una "durata apparente" dalla caratteristica invertita rispetto a quella individuata da Casetti e di Chio per il cinema: mentre là una maggiore complessità corrispondeva a una minore durata, qui corrisponde a una durata maggiore. Ma c'è una differenza sostanziale tra i due casi: nel cinema, la complessità da decifrare sullo schermo viene confrontata con una durata reale della pellicola, che comunque scorre, e comunque determina il tempo di lettura effettivo, per cui l'effetto di durata apparente è dato dal "tempo morto" dell'interpretazione, cioè dalla sua maggiore o minore rilassatezza. Nel fumetto la durata della lettura è *costruita* dalla complessità, che non si confronta con niente altro.

⁹¹. Gran parte della Parte Seconda è dedicata al tema della novità e delle attese. Gli argomenti affrontati in queste pagine vi troveranno un più ampio e differente approccio Il problema del tempo della lettura è riaffrontato in §2.4.1.

La durata "apparente" del cinema è una durata percettiva del testo che viene contrapposta a una durata effettiva della sua lettura, la durata "reale", mentre la durata prodotta della complessità nel fumetto è sia una durata della lettura che una durata del testo, perché quest'ultimo, che è puramente spaziale, non possiede nessuna durata che gli sia intrinseca.

C'è poi un altro elemento da prendere in considerazione, un problema di segmentazione. Lo stesso spazio di testo, ovvero lo stesso spazio grafico può essere alternativamente occupato da una o da più vignette, magari per raccontare esattamente la stessa durata di storia. Questo ha due conseguenze: in primo luogo che, a seconda di quante siano le vignette in cui lo spazio è diviso, la lettura avrà una durata maggiore o minore. Infatti, per quanto una vignetta grande sia probabilmente più lunga di una piccola, sarà però - *ceteris paribus* - certamente più breve di molte piccole. Di conseguenza anche la ripartizione in vignette sarà significativa per determinare la durata della lettura.

In secondo luogo, il fatto che la vignetta sia l'unità narrativa di base, e che, grosso modo, il tempo di lettura delle singole vignette sia più costante di quanto non lo sia il tempo di lettura di spazi di testo uguali, lascia pensare che può essere ragionevole valutare la velocità del racconto non tanto sulla base degli spazi di testo percorsi con il relativo tempo di lettura, quanto piuttosto sulla base della quantità di vignette attraversate, ferma restando la durata della storia sull'altro lato. Oppure, potremmo pensare a due modi alternativi di valutare la velocità del racconto, uno relativo alla complessità testuale, l'altro alla quantità di vignette: chiameremo rispettivamente le due, velocità della narrazione e velocità della sequenza (delle vignette), secondo il seguente schema:

velocità della narrazione = tempo della storia / tempo di lettura (ovvero complessità del testo nello spazio testuale)

velocità della sequenza = tempo della storia / numero delle vignette

Diremo dunque di una *narrazione* che è tanto più veloce quanto più tempo della storia viene raccontato a parità di tempo di lettura; mentre diremo di una *sequenza* che è tanto più veloce quanto più tempo della storia viene raccontato a parità di vignette. Si tratta di due criteri che in molti casi produrranno valutazioni simili o identiche, ma che in un numero non indifferente di casi daranno luogo a delle diversità.

Questa possibilità di variazioni potrebbe dar motivo di porre un terzo rapporto, quello tra tempo di lettura e numero delle vignette: non si tratterà di una velocità, come le precedenti, perché la durata della storia non entra in gioco, bensì, finalmente, di un *ritmo*, che potremo chiamare *ritmo della sequenza*, ma del quale non parleremo ora.

1.4.4.2.2. Le velocità del racconto a fumetti. La valutazione della velocità e dei suoi cambiamenti deriva in parte anche dalle dimensioni del segmento di testo che si considera unitario. Per esempio, se si considera la velocità della narrazione misurando vignetta per vignetta, otterremo una contrapposizione tra scena ed ellissi che mi dirà molto poco, perché rinvenibile quasi ovunque.

Di conseguenza, la valutazione andrà fatta su unità testuali di dimensione maggiore della vignetta, unità il cui criterio di divisione pertinente sarà non grafico bensì narrativo. Il criterio sarà cioè quello della *scena*, per come l'avevamo definita in §1.4.1.3, ovvero di un'unità

narrativa superiore alla vignetta. La nostra definizione di *scena* ha riferimento diverso da quella di Genette, e non è legata a una particolare velocità della narrazione: scene diverse possono avere velocità diverse, perché tipi di eventi diversi possono preferire diverse velocità di racconto.

Per evitare confusione chiameremo perciò *velocità uno* quella che Genette chiama *scena*, sottolineando che nella nostra accezione non c'è nessun legame privilegiato tra la scena e la velocità uno, essendo la scena soltanto un modo per ripartire il racconto. Potranno essere scene dunque anche sequenze di eventi molto dilatate nel tempo, a patto di poter ritrovare in loro un'unità di evento di livello superiore. Sin qui, questo non cambia ancora nulla rispetto a Genette, terminologia a parte: anche nella sua impostazione, infatti, la valutazione di velocità viene compiuta all'interno di "articolarioni narrative" o "unità narrative" (pagg. 137-139).

Detto questo, va osservato, a mio parere, che anche nel romanzo la velocità uno della scena intesa in senso genettiano non è una costante. E' vero infatti, come spiega Genette, che molti effetti di rallentamento sono ottenuti attraverso l'inserzione di *pause* e divagazioni, e non tramite un'effettiva dilatazione del testo rispetto alla storia, ma:

i) se l'unità narrativa va presa in considerazione nel suo complesso, sarà allora la sua velocità media ad essere pertinente - osservazione a cui si può ovviare prendendo in considerazione unità narrative (*scene*, nei miei termini) di minore entità, tra loro giustapposte; questo non è tuttavia sempre fattibile, perché in molti casi le *pause* sono frequenti e così limitate quanto a contenuto da non poter rientrare sotto l'etichetta di "unità narrativa": e questo succede proprio perché dette pause sono funzionali al rallentamento della velocità principale, e hanno scarso o nullo valore se prese di per sé.

ii) anche escludendo queste micropause, restano comunque delle differenze di velocità tra differenti modi di descrivere le stesse azioni, tutti modi che continuerebbero a restare legittimamente all'interno della definizione genettiana di scena, ma la cui velocità sarebbe in ogni caso evidentemente diversa. E', per esempio, la differenza tra "Si soffiò il naso" e "Portò la mano alla tasca, ne estrasse il fazzoletto, lo portò al naso, vi soffiò dentro con foga, indi lo ripiegò e lo ripose nella tasca": nel secondo caso, l'attenzione ai particolari produce un rallentamento molto marcato rispetto al primo.

Se però anche la velocità unitaria del quadro genettiano è così indeterminata da permettere notevoli variazioni al suo interno come quella che abbiamo visto, nel momento in cui distinguiamo la velocità uno dalla scena, come valuteremo questa velocità uno?

Per quanto riguarda il romanzo, lascerò il problema a chi se ne occupa. Nel fumetto, fortunatamente, la descrizione di luoghi ed eventi è grafico-mimetica e non verbale: difficile è dunque procurare effetti di rallentamento del tipo esemplificato sopra. L'idea della resa del dialogo, proposta dallo stesso Genette (pagg. 135-136) come prototipo di velocità uno, funziona - con molti più limiti - anche nel fumetto: in questo senso, per esempio, la sequenza in Figura 18 può essere considerata a velocità uno.

Rallentamenti e accelerazioni possono inoltre produrre differenti effetti testuali a seconda che riguardino soprattutto la velocità della narrazione oppure soprattutto la velocità della sequenza.

1.4.4.2.3. Velocità interne al racconto, velocità del racconto. Prima di passare allo specifico delle varie velocità e ai relativi esempi, bisogna osservare due modi di considerare

le velocità, a seconda che gli elementi di comparazione siano scene diverse dello stesso racconto, oppure racconti diversi.

Nel caso in cui si lavori all'interno del singolo racconto, bisognerà considerare come velocità uno la velocità normale delle scene, indipendentemente dal fatto che essa possa o meno essere fatta corrispondere a una ipotetica velocità uno assoluta. Parleremo allora di una *velocità uno interna* o *relativa*. In molti casi, un racconto a fumetti possiede una velocità di narrazione e una velocità di sequenza che possono essere prese come *normali* (o *non marcate*), rispetto alle quali le altre velocità sono *anormali* (o *marcate*) e vengono utilizzate per raccontare eventi di differente rilevanza. Nei casi in cui questo non succede, o i problemi di durata sono di scarsa pertinenza, oppure si fa riferimento implicito alla velocità uno assoluta dei confronti tra racconti diversi.

Quanto a tale *velocità uno assoluta*, va sottolineato che anch'essa è determinata dalle consuetudini del contesto comunicativo del racconto a fumetti, e potrà subire variazioni relative al periodo e al luogo di produzione: la velocità uno dei fumetti giapponesi contemporanei è molto differente da quella dei fumetti americani degli anni quaranta. Rimane comunque lecito astrarre una velocità uno assoluta in senso pieno, valutata su dei criteri di medietà, al solo scopo di permettere raffronti tra velocità uno di culture differenti.

Il confronto tra le velocità di testi diversi mi permette di avvicinarli e classificarli, e si può rivelare uno strumento utile ai fini di una Storia del fumetto e degli influssi tra autori e tra culture. L'analisi delle velocità interne al racconto è invece preliminare allo studio del ritmo, costituendone una parte, anche se non sempre necessaria.

1.4.4.2.4. Velocità zero: le pause. In generale tutti i cambiamenti di velocità espongono in qualche modo un soggetto dell'enunciazione, enunciatore o narratore che sia, almeno implicitamente; ma la comparsa di una pausa narrativa, cioè di una scena o segmento di scena a velocità zero, lo espone in maniera molto esplicita. Perché a un tempo della storia di valore zero possa corrispondere qualcosa nel testo bisogna infatti che quel qualcosa ci sia, e che enunci qualcosa di non narrativo. In ogni caso, che si tratti di un commento verbale, o di una deviazione narrativamente non giustificata dal racconto, essa sarà spiegabile soltanto facendo ricorso all'istanza di un enunciatore, che viene così fortemente implicato nel testo.

Le pause narrative sono di conseguenza piuttosto rare nel fumetto, coerentemente con la tendenza generale a occultare l'istanza dell'enunciazione. Sono inoltre in generale molto brevi, e dunque facilmente recuperabili come *rallentamenti* delle scene in cui si inseriscono.

Diverse piccole pause si possono individuare nei commenti del narratore posti tra le vignette nella tavola in Figura 39. Si tratta di pause autoriflessive, non molto differenti da quelle che si possono trovare nel romanzo, espresse attraverso la parola, come la maggior parte delle pause che si possono trovare nel racconto a fumetti.

Tra i rari esempi di pause di carattere non verbale vi è quello rappresentato dalla quinta vignetta di Figura 33. Quello che vi è rappresentato è ancora narrativo, ma non aggiunge nulla alla narrazione principale; è piuttosto lo sviluppo di un breve discorso collaterale sull'omosessualità che ha inizio nella prima vignetta della medesima tavola, attraverso le due persone in primo piano, che non sono personaggi della vicenda in corso. I personaggi si trovano sullo sfondo di quella vignetta, momentaneamente allontanati dall'insorgenza di un altro discorso. Con questa tecnica gli autori di questo fumetto portano in gioco con evidenza

la propria attenzione a fenomeni che il racconto non coinvolgerebbe direttamente. Il nesso tra questi eventi separati e quelli principali non essendo narrativo sarà di carattere discorsivo; il breve discorso sull'omosessualità si presenta cioè come un commento di passaggio su qualche aspetto della storia.

1.4.4.2.5. Sequenze rallentate. Ben più complesso si presenta il discorso quando si passa alle sequenze rallentate, ovvero a quelle sequenze la cui velocità è minore di uno. Distingueremo tre casi principali, a seconda che il rallentamento sia prodotto da un aumento del numero delle vignette, da un aumento della complessità senza aumento di vignette, da un aumento della componente verbale.

i) Un modo classico per rallentare la velocità consiste nell'aumentare il numero delle vignette utilizzate per raccontare un evento rispetto a quello considerato normale. Così facendo, la velocità della narrazione rallenta insieme alla velocità della sequenza: ciò che si ottiene è spesso il corrispondente fumettistico del *rallenty* cinematografico.

I due esempi riportati nelle Figure 11 e 62 (pagg. 14-15) rendono bene l'effetto di *rallenty*. In Figura 11 assistiamo a un passaggio improvviso dalla narrazione normale alla dilatazione temporale del *rallenty*, ulteriormente sottolineata dal silenzio, cioè dalla mancanza di balloon. In Figura 62 invece, dal momento in cui la narrazione investe i ricordi del protagonista, il rallentamento è progressivo: l'azione viene raccontata tanto più lentamente quanto più ci si avvicina all'attimo cruciale dello sparo e della morte dei genitori.

Si noti che in entrambe i casi, benché il rallentamento sia effettivo, visto che a pochi attimi di storia corrispondono lunghe sequenze, l'effetto *rallenty* è invece costruito sulla base di una competenza cinematografica. A questo proposito possiamo ricordare la distinzione posta sopra tra tempo rappresentato e tempo raccontato: ciascuna delle vignette delle sequenze al *rallenty* rappresenta lo stesso tempo che rappresenterebbe se si trovasse in una sequenza di velocità normale, cioè un attimo. Quello che cambia è il tempo raccontato, ovvero il tempo attribuibile all'evento specifico che la vignetta rappresenta. Ciò che crea l'effetto *rallenty* è dunque, ancora più che il rallentamento della lettura, la parcellizzazione dell'evento complessivo in numerosi microeventi, ciascuno sottolineato da un'immagine. Questi microeventi possiedono ciascuno una durata, e la loro somma mi dà la durata complessiva dell'evento; ma è l'attenzione al dettaglio temporale, analoga a quella che si ha di fronte a una sequenza cinematografica al rallentatore, a rendere l'effetto. Qui come là, eventi che normalmente ci appaiono unitari si smembrano in una successione di fasi, ciascuna delle quali assume carattere di evento.

Ben diverso è il caso del rallentamento dell'azione senza moltiplicazione di immagini, che vedremo tra poco; ma anche restando nel caso in cui siamo non è affatto detto che quello che si va ad ottenere sia un effetto di *rallenty*.

Si vedano le quattro pagine in Figura 63. Rispetto alle prime due pagine, le ultime due, e in particolare l'ultima, sono molto più lente quanto a narrazione e sequenza. A parità di complessità grafica e di numero di vignette, la sequenza iniziale racconta molto più tempo della storia che non la sequenza finale (il tempo raccontato dall'ultima pagina sarà sì e no un paio di secondi). Anche ipotizzando, com'è ragionevole fare, una maggiore velocità di lettura per le ultime vignette rispetto alle prime, dovuta al fatto che il contesto di "lotta" è per loro

chiaramente definito all'inizio, e pochissima informazione viene aggiunta da ciascuna, resta comunque una sproporzione tra le due velocità, in quanto evidentemente ciascuna delle vignette iniziali racconta più tempo dell'intera sequenza finale.

Non ci troviamo perciò di fronte ad alcun effetto di *rallenty*: al contrario, semmai, il ritmo dell'azione compie un balzo nel senso dell'accelerazione, e non del rallentamento. Si tratta di un caso evidente in cui *velocità narrativa e ritmo narrativo, lungi dal coincidere, seguono vie diametralmente opposte*. La superficialità del peso narrativo della durata viene messa in luce da questo esempio: poco importa infatti al ritmo narrativo quanto durino gli eventi; quello che importa è che nella scena di lotta si incontrano molti più eventi pertinenti che nella scena di avvicinamento. Rappresentarli tutti è rappresentare un'azione concitata, anche se questo può apparire, ad una misurazione un poco cieca, come un rallentamento.

ii) Senza aumentare il numero delle vignette, il rallentamento può essere ottenuto aumentando semplicemente la complessità delle immagini che raccontano la scena.

Un esempio al limite del paradosso si trova in Figura 59, dove un evento di durata molto piccola come lo sfondamento di un muro da parte di un'automobile in corsa viene raccontato in un'immagine di grande complessità, che richiede un tempo di lettura piuttosto lungo e ne suggerisce uno ancora più lungo. Solo per decifrare ciò che dell'immagine è davvero pertinente al racconto, il tempo necessario è considerevole; in più la vignetta (un'intera pagina, in realtà) invita a un'esplorazione assai più dettagliata di quella strettamente necessaria.

Non si produce un effetto di *rallenty*, ma il ritmo narrativo decresce insieme con la velocità quanto e più che nel caso del *rallenty*.

In generale, tutto il fumetto di Miller e Darrow da cui è tratto l'esempio in Figura 59 presenta una costante lentezza narrativa, alla quale non fa riscontro un'analoga lentezza della sequenza. In altre parole, gli eventi sono raccontati in un numero di vignette all'incirca normale, ma queste vignette sono spesso di grande complessità, e perciò di lenta lettura. Come nel caso della pausa realizzata graficamente dell'esempio in Figura 33, il rallentamento qui è ottenuto riempiendo lo spazio percettivo con particolari che non riguardano direttamente gli eventi della storia. Qui tuttavia, a differenza che là, anche se non correlati direttamente alla storia, gli eventi rappresentati nelle immagini complesse le sono comunque prossimi, relati almeno indirettamente. Potremmo dire che ne costituiscono uno sfondo che si sviluppa in maniera ipertrofica.

La differenza è pertinente se si guarda al rapporto con il soggetto dell'enunciazione: nel caso di Figura 33 esso è fortemente implicato, mentre qui, dove gli eventi collaterali hanno giustificazione narrativa, anche se debole, il soggetto dell'enunciazione viene messo in gioco in maniera molto più indiretta e debole.

In ogni caso, le due sequenze di Muñoz e Sampayo riportate nelle Figure 32 e 33 rappresentano esempi di come a una velocità maggiore di uno per ciò che riguarda la sequenza possa corrispondere un velocità uno o minore di uno quanto alla narrazione. La costante complessità grafica costringe infatti a una lettura piuttosto lenta nell'insieme: anche se guardando alla sequenza delle vignette la velocità è maggiore di uno, la complessità di ciascuna di esse rallenta molto l'effetto complessivo. Darrow e Muñoz hanno in comune

l'attenzione al particolare marginale, sviluppata in senso barocco nel primo ed espressionista nel secondo.

iii) E' piuttosto raro che una sequenza altrimenti di velocità uno sia rallentata con l'inserzione di frammenti di testo verbale, di carattere commentativo. Se ne può vedere un esempio in Figura 45. E' raro perché, una volta di più, l'artificiosità del rallentamento che ne deriva rinvia abbastanza direttamente a un soggetto dell'enunciazione retrostante.

Molto più frequente è che il racconto verbale sia usato per "normalizzare" velocità maggiori di uno, come succede in tutto il *Flash Gordon* di Alex Raymond, sin quasi dal suo inizio nel 1934. La pagina mostrata in Figura 10 testimonia del rallentamento indotto dal testo verbale, un rallentamento necessario per bilanciare una velocità del racconto altrimenti eccessiva. Questo secondo tipo di rallentamento coinvolge molto meno una figura enunciazionale: il racconto può restare oggettivo e l'intervento rallentante appare sufficientemente naturale.

Particolare attenzione richiama un'uso della parola diffuso nel *comic book* americano di supereroi, nel quale molto di frequente essa viene usata per rallentare ulteriormente velocità narrative già molto basse. In casi come quello mostrato in Figura 54, la velocità già bassissima del racconto grafico è ulteriormente rallentata dalla presenza di quello verbale. Ma, come abbiamo già visto per l'esempio di Figura 63, si tratta di casi in cui a una velocità narrativa molto bassa fa riscontro un ritmo narrativo molto intenso: i testi verbali servono allora per abbassare l'intensità del *ritmo*, e il rallentamento della *velocità* è assai poco rilevante.

In altri casi è lo stesso testo dei balloon a rallentare la velocità del racconto. In condizioni normali, la parola contenuta nei balloon rappresenta dei dialoghi, e di conseguenza una temporalità che appartiene anche alla storia - così da giustificare l'identificazione della velocità uno con la resa del dialogo. Tuttavia in casi come quello mostrato in Figura 49 la durata suggerita dall'azione (che è quella fondamentale) è molto più breve di quella suggerita dal dialogo. Il dialogo entra così in una dimensione di temporalità irreali, come se si trattasse di testi di commento e non di parole pronunciate dai personaggi, producendo un rallentamento della velocità della narrazione. Alternativamente, possiamo anche pensare che questo tipo di dialogo allunghi effettivamente la durata degli eventi della storia, svolgendo una funzione di accelerazione e non di rallentamento della velocità narrativa (più tempo raccontato per lo stesso tempo di lettura). Ma proprio questa ambiguità rivela una volta di più che quello che è pertinente è il *ritmo* narrativo (che questi dialoghi contribuiscono a rallentare) e non la velocità, per la quale, in casi di questo genere, non si sa come decidere.

1.4.4.2.6. Velocità uno. In Casetti-di Chio[1990] viene distinta, nel cinema, una velocità del racconto che viene definita *naturale assoluta* da una definita *naturale relativa*. La velocità naturale assoluta è quella della piano-sequenza, nella quale la totale assenza di stacchi d'inquadratura permette una corrispondenza assoluta tra il tempo del racconto e quello della storia⁹², mentre la velocità naturale relativa è quella della scena costruita con tante

⁹². Anche qui ci sono però delle eccezioni. Se ben ricordo, in un film come *Agnus dei*, di Miklos Jancso, ciascuna delle poche lunghissime piano-sequenze che riempiono l'intera durata racconta una durata assai maggiore di quella che rappresenta. L'uso particolare che viene fatto della piano-sequenza determina che, come avviene nel teatro, il tempo raccontato scorra in maniera diversa da quello della narrazione: gli

inquadrature, dove la temporalità della storia viene dissezionata e poi ricostruita con il montaggio.

Ma nel fumetto la piano-sequenza non è realizzabile. Come vedremo, anzi, benché la durata raccontata dalle singole inquadrature sia in generale non puntuale, essa è di solito abbastanza breve - e in ogni caso resta escluso nel fumetto qualsiasi corrispondente del movimento di macchina del cinema. Di conseguenza, la velocità del racconto a fumetti, per quanto naturale (ovvero prossima a uno) possa essere, la sua naturalità sarà sempre *relativa*, dovendo essere necessariamente ricostruita a posteriori sulla base di elementi di testo che, oltretutto, temporali non sono nemmeno in sé, a differenza delle inquadrature cinematografiche.

Inoltre, poiché la temporalità è nel fumetto in ogni caso del tutto ricostruita, anche la velocità uno, *naturale*, che si può ottenere, porta in sé forti componenti di convenzionalità. Così, con la relativa eccezione di quelle scene in cui il dialogo definisce perfettamente la durata della storia e la durata della narrazione (come in Figura 18), sarà difficile dire se una certa sequenza è davvero a velocità uno o le si avvicina soltanto.

Credo che con questo si stia toccando un altro dei limiti del concetto di *velocità*, in quanto rapporto tra tempo della storia e tempo della lettura (o numero di vignette). Questa velocità, infatti, può restare piuttosto indefinita anche là dove invece il *ritmo* (inteso, con Weinrich[1964], come concentrazione degli elementi di primo piano) è definito con notevole chiarezza.

Inoltre, anche la definizione del tempo della narrazione a partire dalla durata di lettura del *dialogo*, definizione che istituirebbe una (pseudo)equivalenza tra tempo della lettura e tempo della storia, se pur resta valida nel cinema, che può valersi di durate oggettive, e nella letteratura, almeno dove i dialoghi siano presentati nella loro nudità, senza commenti del narratore, non è del tutto valida nel fumetto. Come abbiamo visto, infatti, il tempo di lettura non è determinato solamente dal testo verbale e dalla sua durata, ma anche dalla complessità della componente visiva delle immagini.

Ne consegue che, come caso limite, potremmo raccontare la stessa scena in due fumetti differenti, nei quali, facendo uso del medesimo numero di vignette e di identici testi verbali ripartiti nello stesso modo tra i balloon e tra le vignette, si abbiano due velocità narrative differenti: in uno, per esempio, il testo complessivo si presenterà con una grafica di facile lettura, quanto a segno, inquadrature e assenza di particolari non direttamente pertinenti al racconto, mentre nell'altro si presenterà con una grafica complessa, fitta di segni, con inquadrature di lenta decifrabilità e una buona quantità di oggetti non direttamente pertinenti per il racconto. E' chiaro che nel secondo caso si sta raccontando molto di più, ma questa aggiunta di racconto non è necessariamente di immediata pertinenza: e in ogni caso, il secondo fumetto avrebbe una velocità della narrazione molto minore del primo, a parità di velocità della sequenza.

E' possibile, in ogni caso, decidere una "naturalità" standard, ovvero un livello di complessità dell'immagine che possa essere considerato *idealmente neutro*, con tanto maggiore certezza quanto più ci si mantiene all'interno dei limiti di uno stile particolare. Per il fumetto italiano contemporaneo, per esempio, la sequenza di Hugo Pratt contenuta in Figura

episodi si succedono infatti come se ci fossero degli stacchi, ma gli stacchi non ci sono, sostituiti da uscite e ingressi improvvisi di gruppi di personaggi e da movimenti di macchina.

18 possiede questa ideale neutralità, facendo uso di un disegno che non impone durate di lettura particolarmente sensibili, e potendo di conseguenza contare sulla sua irrilevanza al proposito.

Si noti che, in generale, il tentativo di costruire delle velocità uno basate sulla facilità dell'immagine, e quindi temporalmente misurate solamente dai dialoghi, coincide in genere con il tentativo di ricostruzione di una certa *cinematograficità* del testo a fumetti. Si cerca cioè in questi casi di ricostruire quella velocità *naturale relativa* che il cinema esibisce in un grande numero di casi, e che lo caratterizza. Così, spesso, l'effetto di velocità naturale relativa è solo una delle componenti di una simulazione del cinema che viene effettuata anche con altri mezzi.

Ancora in Figura 18, per esempio, non è difficile notare come la sequenza delle inquadrature stia simulando un movimento di macchina da presa che gira attorno al gruppo dei personaggi, passando dalle spalle del capitano alla veduta laterale, alle spalle del suo opponente, e così via. Viene cioè simulata, in casi come questo, una naturalità cinematografica che porta poi con sé particolari benefici connotativi, essendo il cinema, per molti tipi di storie, il linguaggio (e di conseguenza il contesto) che le valorizza maggiormente. O perlomeno, certi tipi di storie, o addirittura certi generi, nella nostra cultura sono meglio rappresentati con il cinema che con altri linguaggi; una conseguenza, se vogliamo, della pervasività del cinema (soprattutto per il tramite televisivo) e della sua preferenza per certi generi. Si pensi al western, e alla parte che ha il cinema nell'importanza sociale di tale genere, soprattutto confrontandola alla parte trascurabile che vi ha la letteratura e a quella rilevante ma minore che vi ha il fumetto.

Ma la simulazione della temporalità *naturale* cinematografica ha anche un'importanza retorica interna al linguaggio del fumetto. In una serie come *Ken Parker*, per esempio, (Figura 26) una volta impostato il criterio della cinematograficità, la velocità naturale relativa, o velocità uno, può essere ottenuta anche all'interno di scene che fanno scarso uso di dialogo, come quella che ha inizio nella seconda delle due pagine qui mostrate. Oppure, si rilegga la lunga sequenza contenuta in Figura 64, dove l'impatto che avrebbero certi effetti cinematografici non riproducibili nel fumetto viene recuperato con altri mezzi. La prima immagine che presentiamo qui è anche la prima della scena; nel cinema avremmo avuto probabilmente uno stacco improvviso di inquadratura, con la susseguente presentazione di questo campo lungo e l'esplosione del frastuono della pioggia; nel fumetto nessuno stacco può essere più improvviso di altri e non è possibile far sentire i rumori: tuttavia, un impatto analogo può essere recuperato attraverso un ingrandimento dell'immagine come questo, sino a doppia pagina e smarginato, in modo che la figura invada tutto lo spazio che può invadere, al quale si aggiunge un cambio sensibile nel modo di inchiostrare, e quindi di rendere il chiaroscuro. Non che macroingrandimento e cambio grafico restituiscano la subitanità cinematografica dello stacco e il frastuono della pioggia; più semplicemente, creano un effetto retorico di "presenza soverchiante e improvvisa di una scena" sufficientemente analogo a quello ottenuto dal cinema. La stessa grande dimensione dell'immagine, a sua volta, può rendere un'eventuale maggiore durata dell'inquadratura cinematografica.

Per quanto riguarda la velocità naturale assoluta, s'è già detto che resta esclusa dal fumetto insieme con la piano-sequenza. Esiste tuttavia uno strumento abbastanza utilizzato che può rendere in parte, nel fumetto, e per durate abbastanza brevi, l'effetto che la piano-

sequenza ha nel cinema e la sua temporalità. Si tratta della continuità dello sfondo tra vignette diverse ma accostate che possiamo vedere, per esempio, in Figura 35.

La continuità delle immagini rende, almeno in parte, l'idea dello spostamento di macchina (laterale) e della continuità temporale che ne consegue, evocando una velocità naturale assoluta cinematografica. Si noti, tuttavia, che la continuità delle immagini può essere anche associata a una complessità grafica che rallenta la velocità della narrazione, pur lasciando inalterata (e cinematografica) la velocità della sequenza. Con questa duplice capacità di modulazione temporale, il fumetto può permettersi di adoperare velocità narrative del tutto indecidibili.

Si noti, infine, che la narrazione verbale collaterale non viene mai usata per ottenere la velocità uno, ma solo per rallentare o accelerare. E' vero che quando viene usata per rallentare una velocità maggiore di uno si può pensare che si stia tentando di ottenere la velocità uno, ma la "innaturalità" della resa verbale, quando contrapposta alla "naturalità" della resa dell'immagine, vanifica questa tendenza. La velocità uno è la velocità naturale, la velocità degli eventi così come essi accadrebbero nella realtà: in un contesto come quello fumettistico, in cui all'opposizione *immagine/parola* corrisponde un'opposizione come *naturale/artificiale*, non potrà mai essere la parola a costruire la naturalità della durata.

E' il cinema dunque il principale referente delle scene a velocità uno. In assenza di tale punto di riferimento, la velocità uno potrà essere valutata solo con estrema relatività, come vedremo con gli esempi del prossimo paragrafo.

1.4.4.2.7. "Timing". In quei casi in cui la durata oggettiva della storia deve essere messa in evidenza, l'azione principale viene di solito messa a confronto con eventi collaterali, la cui durata sia evidente o marcata. Un caso classico è quello della presenza di un orologio sullo sfondo degli ambienti rappresentati, su cui il passaggio del tempo è ovviamente marcato dalla diversa posizione delle lancette.

Eisner[1985] presenta e commenta diversi esempi, tutti di mano sua. In quello che riportiamo in Figura 14, la durata della lotta viene misurata dal tempo in cui un foglio di carta è supposto bruciare; in quello in Figura 15, l'azione è scandita dal gocciolio ripetuto del rubinetto. In nessuno dei due casi vengono fatti tentativi di resa di effetto cinematografico⁹³, e gli espedienti usati per marcare il "timing" sono tipicamente fumettistici, essendo resi necessari proprio da quell'assenza di durata "oggettiva" che rende comunque il fumetto differente dal cinema.

In che misura possiamo dire di queste sequenze che sono a velocità uno? Certamente lo possiamo dire rispetto ad altre sequenze delle stesse storie o della serie a cui appartengono. Probabilmente lo possiamo dire rispetto al genere, al luogo e all'epoca in cui sono state prodotte. Difficilmente lo potremo dire in assoluto: anche se conosciamo esattamente la durata trascorsa nella storia, il rapporto che stabilisce l'uguaglianza tra durata della lettura e durata della storia è, in assenza di dialoghi, così convenzionale e così locale da permettere poche e incerte generalizzazioni.

⁹³. E' naturale comunque che anche qui ci sia qualcosa di comune con il cinema, perché il fumetto ha *in ogni caso* degli aspetti linguistici e formali in comune con il cinema.

1.4.4.2.8. Sequenze rapide. Le sequenze rapide corrispondono a ciò che Genette chiama *sommario*, ovvero a quelle situazioni in cui molto tempo della storia occupa poco tempo di lettura (o poche vignette).

Un primo problema è posto dal rapporto tra velocità interna al racconto e velocità assoluta. Si tratta di un problema che si pone soltanto qui, perché, per quanto riguarda le sequenze rallentate, non esistono storie *costantemente* rallentate, e per quanto riguarda la velocità uno, o la cosa è decidibile nei modi che abbiamo visto, oppure è indecidibile, oppure ancora ricade sotto i casi che stiamo per vedere.

Se prendiamo in considerazione il tipo di narrazione della tavola di *Flash Gordon* in Figura 10, non avremo difficoltà a dire che si tratta di una sequenza rapida: per entrambe le scene che vi sono raccontate, infatti, il tempo di lettura (o la complessità globale) è palesemente inferiore al tempo della storia raccontata. Eppure *Flash Gordon* è tutto raccontato in questo modo, con questo ritmo fatto solo di grandi eventi, e la velocità con cui sono raccontate queste scene è la stessa con cui sono raccontate la maggior parte delle scene dell'intera saga. Di conseguenza, all'interno del contesto *Flash Gordon* questa velocità decisamente accentuata è *la velocità uno*, in relazione alla quale vanno valutati i rallentamenti e le accelerazioni del racconto.

Osservare la velocità assoluta di questa serie non è comunque inutile, perché permette di avvicinare *Flash Gordon* a fumetti della stessa epoca come *Tarzan* e *Prince Valiant*, che condividono tale velocità, e permette di contrapporlo a fumetti come *Buck Rogers* e *Brick Bradford*, i quali, pur ad esso accomunati dall'epoca e dal genere fantascientifico-fantastico, hanno una velocità narrativa abbastanza (anche se non del tutto) differente. In base alla velocità narrativa assoluta è teoricamente possibile classificare ogni tipo di fumetto; non è detto tuttavia che in tutti i casi questa classificazione si riveli utile.

Detto questo, possiamo vedere i modi in cui il racconto viene solitamente accelerato nel fumetto. Bisogna distinguere i casi in cui il piccolo iato temporale tra le vignette, ovvero l'ellissi costitutiva dello stesso raccontare a fumetti, si espande sino a raggiungere una dimensione ragguardevole, da quelli in cui tale ellissi è narrativamente riempita da una narrazione verbale. Anche se non v'è dubbio che questo provocherà dei problemi di distinzione, considereremo ellissi vere e proprie (da affrontare nel prossimo paragrafo) solo quelle che si trovano tra scene diverse, e non sono recuperate nemmeno attraverso il racconto verbale.

i) Le Figure 27 e 32 ci mostrano sequenze rapide non supportate da testo verbale. Nella sequenza in Figura 27 vi è un evidente riferimento a tecniche di origine cinematografica, mentre in quella in Figura 32 tale riferimento è del tutto assente.

In entrambe i casi la velocità, pur essendo nel complesso più alta di uno, continua a essere modulata. In Figura 27, per esempio, l'episodio centrale mostra un notevole rallentamento rispetto al contesto; in Figura 32 la velocità cala e cresce continuamente. Questa modulazione della velocità è permessa e favorita dal fatto che, comunque, all'interno della singola vignetta la velocità non può allontanarsi molto da velocità uno. Così, per esempio, la sottosequenza che va dalla quinta alla settima vignetta di Figura 32 è a velocità uno (perlomeno quanto a velocità della sequenza - ovvero senza considerare la complessità grafica delle immagini):

poiché una sequenza rapida è fatta di tanti momenti a velocità uno, questi momenti possono ben espandersi occasionalmente dalla singola vignetta a una sequenza.

Esistono infatti fumetti in cui la difficoltà di dividere il racconto in singole scene deriva anche da questa proliferazione di piccole unità a velocità uno che occasionalmente si allargano per qualche vignetta. Così un diagramma della velocità complessiva di fumetti di questo genere potrebbe essere costituito da una linea che si tenga costantemente al di sopra dell'unità, salvo occasionalmente scendere per coincidere brevemente con essa.⁹⁴

ii) Dove invece la sequenza rapida è aiutata dalla narrazione verbale, è facile che il controllo del racconto passi soprattutto ad essa, come si vede nelle sequenze, pur tra loro diversissime, contenute nelle Figure 10 e 37.

Anche qui, comunque, la dialettica tra narrazione nella vignetta, sempre a velocità uno, e narrazione verbale, più rapida, porta a un ritmo interno ondeggiante, fatto di piccole stasi e di rapidi spostamenti narrativi. La parola, invece di rallentare la velocità del racconto, (oppure anche *mentre la rallenta*, con la propria lentezza di lettura) come accadeva in diversi casi visti sopra, è ciò che gli permette rapidità.

Siamo così nuovamente di fronte a un'ambiguità, che nasce dal criterio stesso di valutazione del testo secondo la velocità del racconto: la parola, anzi la medesima specifica parola, può contemporaneamente accelerare e rallentare tale velocità. Sarebbe di conseguenza difficile decidere il suo ruolo nel racconto del fumetto, se, come fa Genette, identificassimo il ritmo con la velocità.

1.4.4.2.9. Velocità infinita: le ellissi. Quanto alle ellissi vere e proprie, infine, la situazione non è particolarmente differente da quella del romanzo descritta da Genette.

C'è tuttavia da aggiungere che il fumetto, ancora più del cinema, favorisce le ellissi per la stessa natura del proprio strumento linguistico. La presenza quasi costante della piccola ellissi tra una vignetta e l'altra favorisce infatti la trasformazione della piccola ellissi in ellissi indeterminata e di questa nella lunga ellissi: in una narrazione che procede quasi sempre per salti, la lunghezza di tali salti può tranquillamente aumentare senza che vi sia bisogno di giustificazioni testuali (sempre che il racconto lo permetta, naturalmente).

Troveremo dunque nel racconto a fumetti ellissi esplicite, implicite e ipotetiche come nel romanzo, ma con una netta prevalenza del secondo tipo sugli altri (più o meno come nel cinema). Il tipo di ellissi dominante in un testo può in ogni caso risultare un indice stilistico importante; l'assenza di indicazioni verbali del tipo "Più tardi", "Un'ora dopo" ecc. (che rendono esplicita l'ellissi) caratterizza un certo modo di fare fumetto, e alcuni generi (la striscia comica, per esempio).

1.4.4.3. Frequenza

Per quanto riguarda la frequenza, e la tripartizione genettiana in racconto *singolativo*, *ripetitivo* e *iterativo*, potremmo avanzare osservazioni molto simili a quelle di Casetti-Di Chio[1990:153-154]. Per quanto riguarda il cinema, essi fanno notare che mentre il racconto

⁹⁴. Ma si tenga ben presente che un simile diagramma opererebbe già una media, operando su unità temporali comunque più lunghe della vignetta. Se dovessimo rappresentare la velocità di una qualsiasi storia a fumetti vignetta per vignetta avremmo un salto continuo tra velocità uno ed ellissi, eccetto per quei casi poco frequenti in cui lo iato temporale tra le vignette è nullo, per cui la velocità uno continua senza interruzione tra loro.

singolativo costituisce la norma, pochi sono i casi in cui si può osservare il caso del racconto ripetitivo - mentre il racconto iterativo, nonostante sia effettivamente evocabile nei testi filmici, non possiede realmente una propria specificità nel linguaggio cinematografico.

La situazione, per ciò che riguarda il fumetto, può essere posta nei medesimi termini quanto a singolativo e ripetitivo⁹⁵, ma richiede un piccola messa a punto sull'iterativo. Finché consideriamo il fumetto come semplice narrazione per immagini, infatti, anche per l'iterativo ci troviamo nella medesima situazione che nel cinema; ma il fumetto prevede e fa frequente uso anche di una narrazione verbale collaterale, che è in ogni caso perfettamente in grado di rendere la frequentatività iterativa.

A quanto pare, l'immagine trova grande difficoltà - se non addirittura un'impossibilità - a raccontare in un colpo solo un evento ripetuto molte volte. Quello che l'immagine realizza con facilità - e l'abbiamo visto sino ad ora - è raccontare una durata maggiore di quella che essa rappresenta, ma intesa sempre come durata complessiva unitaria.⁹⁶

Così troviamo affiancate espressioni frequentative verbali ed espressioni singolative visive, da reinterpretarsi però, queste ultime, sulla base delle prime. La situazione è analoga a quella di quei casi in cui la narrazione verbale è tenuta al passato mentre quella visiva è, al solito, al presente: si produce cioè, tra le due dimensioni, uno *scollamento*, che può essere utilizzato per creare particolari effetti testuali.

1.4.4.4. Modo

Dei problemi che Genette affronta sotto il *modo*, ovvero *distanza* e *focalizzazione*, abbiamo parlato esplicitamente o implicitamente in molte delle pagine di questo capitolo. Per ricondurre i discorsi fatti ai termini di Genette, potremmo dire che il fumetto, non patendo della limitazione mimetica della parola (che può essere *mimesis* solo di altra parola), può ben essere visto come *mimesis* degli eventi che comunica. Così, per quanto lo riguarda, cadrebbe la proibizione di tradurre l'opposizione *diegesis/mimesis* con *raccontare/mostrare*, proibizione che si trova affermata in modo drastico in Genette[1983:37]. La proibizione di Genette vale infatti soltanto per il racconto verbale, mentre ciò che il fumetto fa è davvero sostanzialmente *mostrare* degli eventi.

Detto questo, poi, anche la componente strettamente *diegetica* (sempre nel senso genettiano appena detto) è, o può essere forte nel fumetto, nella misura in cui ha importanza l'accompagnamento verbale del racconto. Dal punto di vista della *distanza*, il fumetto oscilla così tra cancellazione e ripresa dell'istanza narrativa.

Ma la *focalizzazione* non risulta, tutto sommato, particolarmente toccata da questa esistenza oscillante del narratore, cosa che, a conferma della posizione di Genette, dimostra una volta di più che la problematica del *modo* è separata da quella della *voce* narrativa. Indifferentemente dalla presenza o meno di un narratore avremo sia racconti a focalizzazione zero (dove ci viene detto tutto di tutti, o almeno tutto il pertinente), sia racconti a focalizzazione interna (dove solo un personaggio ci è mostrato nella sua interezza, e gli altri

⁹⁵. Alcune osservazioni interessanti sul racconto ripetitivo emergeranno riprendendone il discorso nel prossimo capitolo, dove sarà riaperto il tema della serialità.

⁹⁶. Attenzione a quei casi, abbastanza frequenti nel fumetto umoristico, in cui si racconta un gesto ripetuto molte volte attraverso la ripetizione grafica, per esempio, del braccio che lo compie. Oltre che raccontare, si sta anche *rappresentando* il gesto ripetuto, o la ripetizione del gesto: ci troviamo, di conseguenza, ancora in un caso *singolativo*, o almeno *quasi-singolativo*, nel senso che probabilmente le ripetizioni rappresentate sono meno di quelle raccontate. In ogni caso, non c'è quel rapporto *uno a molti* che caratterizza l'iterativo autentico.

lo sono dal suo punto di vista), sia a focalizzazione esterna (dove solo i fatti evidenti sono mostrati, e nulla viene rivelato di nessuno). Non si tratta solo della presenza di *balloon* di pensiero: la focalizzazione può essere giocata su molte altre modalità, trattandosi semplicemente della prospettiva da cui viene visto il mondo della storia. Con o senza narratore, esso potrà essere visto o da tutti i punti di vista in gioco alternativamente, o costantemente da uno o pochi, oppure da nessuno.

A titolo di esempio possiamo mostrare l'immagine in Figura 56. Si tratta di una sequenza estremamente complessa, nella quale il punto di vista dominante è quello della donna rappresentata in basso, come visioni oniriche, mnestiche o soggettive della quale vanno interpretate quasi tutte le immagini. A lei appartiene anche il monologo interiore dei riquadri rosa, dal *lettering* regolare; mentre i riquadri grigi con il *lettering* a stampa mostrano il monologo interiore di un altro personaggio (una macchina) e quelli gialli dal *lettering* irregolare contengono il monologo interiore di un bambino. Tre punti di vista differenti convivono nella medesima sequenza, e di questi uno è ancora diviso tra pensieri consapevoli ed emergenze involontarie della memoria o della fantasia. Ma non c'è nessun narratore implicato dal testo.

1.4.4.5. Voce

I problemi di *voce* ci riavvicinano alle nostre tematiche temporali, e saranno perciò trattati con più spazio; anzi, gran parte dei problemi che riguardano l'*ordine* temporale ricadono, nel fumetto, sotto temi di voce, e troveranno qui la trattazione che non hanno avuto nel paragrafo relativo.

1.4.4.5.1. Distanza temporale. Come abbiamo già visto, la presenza di una voce narrativa è condizione quasi indispensabile nel racconto a fumetti perché l'ordine del racconto possa non coincidere con quello della storia. In assenza di tale voce, in assenza di un narratore, l'ordine privilegiato è quello naturale della successione degli eventi.

Si tratta di una conseguenza abbastanza ovvia della natura di "mostra presentificante" del fumetto, del suo preferire mostrare piuttosto che raccontare. Una narrazione semplicemente per immagini (che può contenere parole riportate ma non parole narranti) presuppone perciò una lettura che non contempla la possibilità di salti anacronici nella linearità della storia raccontata, così come tali salti non sono presupposti dalla lettura delle "immagini della realtà" che ci troviamo quotidianamente davanti.

A questa linearità può essere posto rimedio in due modi: o affiancando alla impersonale narrazione per immagini una narrazione verbale, che mette comunque in gioco una voce narrativa (anche se spesso extradiegetica), oppure creando delle voci narrative interne alla diegesi, dei narratori intradiegetici, i quali possono o meno fare uso della parola per esprimere il proprio racconto.

In tutti quei casi, dunque, in cui un narratore principale - extra- o intradiegetico che sia - viene messo in gioco, possiamo verificare l'applicabilità delle distinzioni proposte in Genette[1972:264]. Genette distingue, guardando al punto di vista da cui una narrazione viene compiuta, le posizioni: *ulteriore*, *anteriore*, *simultanea* e *intercalata*.

Quanto alle posizioni *ulteriore* e *simultanea*, vi è da dire che, nel fumetto, la loro frequenza è invertita rispetto al romanzo: il narratore che racconta da un punto di vista

ulteriore, che è il caso normale nel racconto verbale, è relativamente raro nel fumetto⁹⁷ (Figure 17 e 37), mentre è piuttosto frequente che il racconto verbale sia simultaneo all'azione mostrata dalle immagini (Figura 10).

Tuttavia, la presenza di un'istanza narrativa non comporta in genere che essa sia sopraordinata a tutti gli eventi comunicati dal testo. La separazione tra racconto verbale e racconto per immagini permette a ciascuno di percorrere binari propri, che si incrociano più o meno occasionalmente. Nella sequenza riportata in Figura 40, troviamo un narratore intradiegetico, alla cui istanza vanno attribuiti i testi verbali che stanno alla base delle tre vignette di sinistra. L'istanza di tale narratore è apparentemente presentata come istanza narrativa generale del racconto, racconto che inizia e si conclude con la rappresentazione di una sua lettera indirizzata a un amico, nella quale si raccontano i fatti mostrati dalla parte più consistente del testo, fatti che risultano narrativamente alternati a brani di lettera. In realtà, in questi brani non vengono raccontati i fatti, bensì solo i vissuti del protagonista nei loro confronti; non solo: molti di questi fatti sono del tutto estranei alla possibilità di conoscenza e racconto del narratore, così come lo è, per esempio, la scena mostrata dalle tre vignette a destra, la quale avviene senza che il narratore ne possa avere conoscenza diretta. Dunque, il narratore è narratore, in fin dei conti, solo della componente verbale del racconto complessivo, mentre la componente visiva prosegue per conto proprio, priva di un narratore e di una voce.

Certo, esiste ugualmente un punto di vista privilegiato sugli eventi, che è quello del personaggio che coincide con il narratore - ma si tratta di una questione di *modo*, e non di *voce*. Gli eventi vengono mostrati come egli li vede - oppure come *li vedrebbe*, nei casi in cui è assente; ma solo gli specifici eventi che riguardano il suo ulteriore passato vengono anche *raccontati*, e non solo *visti*, da lui. Con questo si passa però, già, a questioni di *livello* di voce narrativa.

Rispetto al racconto simultaneo, è raro che si possa presentare nel fumetto il problema di una oscillazione tra l'accento posto sulla storia e l'accento posto sulla stessa narrazione, come Genette[1972:266] osserva accadere nel romanzo. Nel caso del romanzo infatti, la simultaneità è naturalmente relativa all'atto di narrazione, per cui il testo può risultare essere più una messa in mostra della propria stessa produzione che non un vero e proprio racconto di qualcosa. Nel fumetto, invece, la simultaneità è sempre relativa a qualcosa che le immagini stanno già mostrando, per cui l'autoriferimento è molto più difficile a prodursi.⁹⁸

La posizione *anteriore* è rara quanto lo è nel romanzo, e come nel romanzo i racconti di anticipazione preferiscono spostare in avanti l'istanza della narrazione, quando è presente, piuttosto che raccontare al futuro. Un bell'esempio di posizione anteriore si trova nella sequenza in Figura 28, dove il racconto al futuro ha una funzione di creazione di atmosfera nel contesto di una storia che ha i Destini e la Morte come argomento centrale.

⁹⁷. Vedi anche quanto già detto in §1.4.3.3.1, luogo a cui rimandiamo anche per la considerazione del valore non temporale (nella prospettiva di Weinrich) dell'opposizione presente/passato remoto. Qui, seguendo Genette, considereremo l'opposizione tra tempi verbali come pertinente anche dal punto di vista temporale.

⁹⁸. A questa differenza di comportamento tra romanzo e fumetto abbiamo già accennato in §1.4.3.3.3. La simultaneità pone meno problemi nel fumetto che nel romanzo perché esiste in esso una possibilità di riferimento intratestuale ma esterno al testo verbale che nel romanzo non c'è.

La posizione *intercalata* è rarissima o assente nel fumetto⁹⁹. Genette la caratterizza come quella posizione, tipica di diari o epistolari, in cui lo stesso testo passato diventa storia rispetto a quello presente, e in cui la posizione temporale passa continuamente dalla contemporaneità alla piccola distanza. Mi pare si tratti di effetti che, in generale, sono piuttosto legati all'uso stesso della parola: in altri termini, non si tengono di solito diari o epistolari fumettistici o cinematografici, ed è perciò difficile (se pur niente affatto impossibile) costruire una posizione intercalata all'interno di questi linguaggi. Per quanto riguarda il romanzo, si tratta di uno dei pochi contesti in cui *diegesis* e *mimesis* possono sovrapporsi; ma questo succede proprio perché parti del testo possono essere occasionalmente viste come *mimesis* di *diegesis*. Il fumetto permette molti altri giochi analoghi, ma non questo.

Se siamo perciò in presenza di una voce narrativa principale, la situazione ritorna a essere paragonabile a quella del romanzo, con le medesime possibilità di anacronie che si possono rinvenire in quel contesto: analessi e prolessi saranno cioè sottoposte a regole di base molto simili se non identiche. Resta la grande differenza determinata dalla relazione tra racconto verbale e racconto per immagini, che in molti casi può determinare, nel fumetto, effetti impossibili nel romanzo.

1.4.4.5.2. Livelli di voce. Per tutti i fumetti che manchino di un narratore principale, o dove comunque l'ambito di validità di tale istanza narrativa sia limitato, la creazione di voci narrative intradiegetiche è pressoché la sola possibilità di creare anacronie.

Genette chiama *metadiegetico* il racconto nel racconto, creando una (consapevole) confusione, dovuta al fatto che il prefisso "meta" si applica di solito a istanze superiori e non inferiori. Poiché affronteremo questo argomento solo in queste pagine, faremo comunque uso del suo stesso termine.

Il racconto metadiegetico nel fumetto, né più né meno che quello diegetico, non ha bisogno di possedere una componente verbale. Si tratta tuttavia di un racconto che *ha una voce narrativa* perché il testo glie la attribuisce esplicitamente.

Sono molti gli espedienti del linguaggio del fumetto utilizzati per introdurre il racconto metadiegetico senza bisogno di parole. In Figura 20 ne vediamo almeno due differenti, che si basano sul cambiamento del contorno dell'immagine: puntini per esprimere il ricordo, bordi arrotondati per la fantasia o il sogno. In Figura 41 è invece il cambiamento di colore a evidenziare il passaggio: colori pieni per la realtà, bianconero per il ricordo. In altri casi, il passaggio tra racconto principale e racconto metadiegetico può non essere affatto marcato da segni convenzionali, ed è semplicemente la situazione narrativa a lasciar capire che da una certa vignetta in poi ci si è spostati di livello.

Quest'ultima tecnica può dar luogo a interessanti ambiguità, e può, in ogni caso, comunicare l'idea che la distanza tra racconto diegetico e metadiegetico è molto piccola o poco importante: è come se il narratore principale, che è comunque assente, si facesse sostituire localmente da un narratore intradiegetico, la cui funzione è semplicemente quella di introdurre un racconto, la cui metadiegeticità è talmente debole da lasciar emergere più l'effetto di anacronia del racconto principale che quello di mondo personale di ricordi. Un

⁹⁹. Non sono stato in grado di trovare esempi che ne testimoniassero l'esistenza, ma non escludo che ve ne possano essere.

esempio di questo genere si può trovare nella sequenza in Figura 34, dove la domanda della donna nella prima vignetta introduce il ricordo dell'uomo, che viene mostrato nelle vignette successive, senza che il passaggio di livello sia marcato da niente altro che dal cambio di situazione. Tutto il racconto da cui questa pagina è tratta è caratterizzato da salti anacronici introdotti in questo modo: il passato ci viene raccontato a brandelli mentre il presente procede; la soggettività di quei ricordi è così poco sottolineata dal testo che il passato in essi rappresentato è diegetico non meno del presente.¹⁰⁰

Anche quando la voce narrativa si disloca in livelli differenti, il rapporto tra testo verbale e testo visivo può creare effetti particolari. La sequenza in Figura 41 rappresenta (esclusa l'ultima vignetta della pagina) un ricordo evocato nel protagonista dall'abbaiare di un cane (qui non mostrato). Mentre il racconto visivo ripercorre il ricordo (ma attenzione: anche qui la visione è in realtà oggettiva, e non soggettiva!) il racconto verbale continua a sviluppare delle riflessioni epistolari dirette a un destinatario esterno alla situazione del racconto, esattamente come nelle vignette precedenti (cfr. sequenza in Figura 40, precedente a questa di tre pagine nel testo originale). Ci troviamo dunque di fronte a due processi paralleli:

- i) nel testo visivo si presenta un *flash-back*: la voce narrativa, prima assente, diventa quella del protagonista, che ricorda una propria esperienza passata;
- ii) nel testo verbale le cose procedono immutate, salvo che le riflessioni del narratore riguardano ora le conseguenze interiori dell'evento che le immagini mostrano.

La coincidenza di persona tra narratore e protagonista rende coerenti i due diversi livelli, ma lo sfasamento temporale tra loro rimane. Inoltre, mentre il racconto visivo è metadiegetico, quello verbale rimane diegetico: in questo modo il narratore si può permettere di intervenire con il proprio presente emozionale mentre le immagini ci mostrano il suo passato.

All'interno di un registro più comico, questo sfasamento tra immagine e parola può essere utilizzato per mostrare la falsità delle asserzioni del narratore intradiegetico. Nella sequenza di Figura 25, per esempio, mentre il racconto verbale riporta le parole del narratore intradiegetico, quello visivo mostra i fatti realmente accaduti: per il racconto visivo abbiamo dunque una semplice analessi, senza cambio di voce narrativa (ma resa possibile dal racconto del narratore intradiegetico, visto che questo testo non ha un narratore principale), mentre per il racconto verbale abbiamo metadiegesi. Il lettore vede quello che i destinatari intradiegetici della storia non possono vedere, mentre legge quello che essi ascoltano.

1.4.4.5.3. Persona. Poche parole sulla *persona* narrativa, che, al di là di quanto concerne più strettamente il *livello*, investe poco i problemi relativi alla temporalità.

Mi pare che nel fumetto si possa trovare la medesima casistica di narratori intra- o extradiegetici, omo- o eterodiegetici che Genette individua nel romanzo. Tuttavia, la non necessità di un narratore e il rapporto tra narrazione verbale e visiva che si è andato delineando sino ad ora lasciano intuire che le medesime figure troveranno applicazioni di differente frequenza e significato nel romanzo e nel fumetto.

¹⁰⁰. Possiamo anche considerare questa tecnica come un corrispondente fumettistico del *discorso indiretto libero* del racconto verbale.

1.4.4.5.4. Metalessi. Grazie alla facilità con cui è possibile entrare e uscire dai racconti metadiegetici, e soprattutto grazie al fatto che il racconto metadiegetico può essere benissimo non marcato da indicatori specifici, la metalessi è diventata in molti fumetti degli anni settanta e ottanta un vero luogo comune, con continui giochi sulla confusione di livelli.

Non è tanto il racconto metadiegetico vero e proprio a essere preso in questo gioco, ma le dimensioni del sognato e dell'immaginato, che hanno, nel fumetto, lo stesso statuto metadiegetico del raccontato. Così la confusione tra livello del reale e livello del sogno è spesso diventata un topos frusto e inflazionato.

Recentemente, Tiziano Sclavi, con il suo *Dylan Dog*, è riuscito a riproporre dei giochi di metalessi notevolmente originali. Un esempio si trova nell'episodio *Morgana*, vero vortice di metalessi di ogni tipo, in cui la storia non trova nessun filo coerente, se non, solo apparentemente, verso la fine, e il lettore è continuamente giocato dalla comparsa di nuovi livelli che appaiono veri solo per essere recuperati, poco dopo, da quelli poco prima squalificati. La sequenza in Figura 29 fornisce un piccolo esempio di questo gioco turbinoso di salti di livello in cui svanisce anche l'idea di uno sviluppo temporale coerente della storia: un testo metatestuale, certamente, ma in cui il gioco sul testo è perfettamente recuperato dall'argomento della storia, per cui alla fine è questa a riappropriarsi degli effetti del discorso, e l'enunciatore può continuare a rimanersene indisturbato nel proprio ben riparato nascondiglio.

1.5. Il tempo e la serie

1.5.1. Il tempo cosmologico della serialità a fumetti

E' giunto il momento di riprendere il discorso, interrotto alla fine di §1.3, sulla serialità e la temporalità nel *comic book* americano di supereroi. Lo possiamo riprendere ora sulla scorta delle riflessioni sulla temporalità narrativa nel fumetto condotte in §1.4.

Inizieremo questa prosecuzione di discorso affrontando un problema che il capitolo precedente ha implicitamente fatto sorgere, limitando la natura narrativa del racconto a fumetti, il problema cioè se esistano ragioni di incompatibilità tra la concezione prospettica del racconto e il suo statuto particolare all'interno del fumetto. Poiché, come vedremo tra poco, la prospettività del racconto a fumetti non viene messa in discussione dal suo statuto, passeremo ad analizzare la particolare temporalità di questa serialità, che provoca effetti molto più radicali di quanto non accada nella serialità letteraria. Questo ci porterà infine a valutare l'applicabilità delle nozioni di *tempo cosmologico* e *tempo ciclico* presentate in Uspenskij[1987].

1.5.1.1. La prospettività del racconto senza narrazione

Come abbiamo visto in §1.2.1, il racconto è organizzato prospetticamente in funzione della propria fine, e questa organizzazione prospettica è la ragione dei paradossi della serialità messi in evidenza in §1.3.4: evidentemente le caratteristiche peculiari del racconto a fumetti rispetto a quello verbale non ne compromettono la prospettività. Pur trattandosi in larga misura di racconto senza narrazione (ed è pressoché sempre tale nel *comic book* di supereroi), la prospettività rimane una proprietà notevole del racconto a fumetti.

Vale tuttavia la pena di analizzare con precisione un poco maggiore come questa prospettività possa esistere anche senza un'istanza narrativa, senza un narratore. Per quanto riguarda la prospettività del *testo* non si pone un problema analogo: il testo a fumetti implica infatti un enunciatore non meno di qualsiasi altro testo. L'istanza dell'enunciazione è perfettamente presente, e non potrebbe essere altrimenti: il problema se possa esistere organizzazione prospettica del testo senza istanza enunciativa si pone di conseguenza in maniera del tutto astratta, sempre che si decida che abbia un senso parlare di un testo senza enunciatore.

Va precisato inoltre che l'organizzazione prospettica di cui si parla qui, e di cui si è parlato nei capitoli §1.2 e §1.3, è del tutto indipendente dalla *focalizzazione* di cui parla

Genette[1972:237]¹⁰¹, che concerne il punto di vista da cui il mondo della storia viene osservato. La focalizzazione riguarda il modo in cui viene visto, *nel* racconto, il mondo raccontato; l'organizzazione prospettica è invece un'organizzazione *del* racconto, i fatti raccontati dal quale sono presentati in maniera da preparare una interpretazione privilegiata (o anche più di una) che farà della conclusione il proprio punto di vista. E' naturale comunque che anche la focalizzazione contribuisca all'organizzazione prospettica, come le contribuisce qualsiasi altra componente del racconto.

L'assenza del narratore diminuisce, ma solo in teoria, la coerenza narrativa del racconto a fumetti. La diminuisce perché manca, con il narratore, un'intenzionalità narrativa implicita nel racconto che ne garantisca la coerenza. Ma la diminuisce solo in teoria perché, in primo luogo, anche nel romanzo il ruolo del narratore, quanto a coerenza del racconto, è più limitato di quanto possa sembrare, e in secondo luogo perché la narratività dei testi a fumetti è *stabilita per convenzione* (mentre i testi verbali possono essere e non essere narrativi), ed è quindi data per certa a priori, a meno che non sia *esplicitamente* negata dal testo.¹⁰²

Anche qui, la coerenza narrativa va distinta dalla coerenza testuale: la coerenza testuale è infatti *presupposta* dal lettore, che legge un testo partendo dall'ipotesi che esso sia coerente, e il testo è stato a sua volta costruito per un Lettore Modello che presupporrà tale coerenza; invece, la coerenza narrativa non è presupposta, bensì *riconosciuta* nel racconto - o, almeno, il suo livello di presupposizione è molto più debole, e deve essere sostenuto da frequenti indici testuali (tra i quali, uno dei più influenti è la presenza implicata di un narratore). Se questi indici mancano, il lettore può arrivare a considerare incoerente un racconto, pur continuando a cercare una coerenza a livello testuale. Anche questa può, con molta maggiore difficoltà, essere infine disattesa. Può tuttavia capitare, come succede proprio nel *comic book* di supereroi, e in generale nella serialità a fumetti, che la coerenza testuale sia "schiacciata" su quella narrativa: in casi di questo genere, i Lettori Modello implicati dai testi non faranno distinzione tra i due livelli di coerenza,¹⁰³ appiattendoli non su quella "forte", del testo, bensì su quella "debole", del racconto.

Anche se la coerenza narrativa deve essere sostenuta dal testo, non c'è in realtà bisogno della presenza di un testo perché i sostegni possano esistere. Non qualsiasi sequenza di eventi reali che avvenga di fronte a me può da me essere percepita come una sequenza narrativa o narrativizzabile, ma ve ne sono molte che lo sono, e lo sono in quanto forniscono i sostegni adatti ad essere viste come tali. A questa concezione narrativa della percezione abbiamo già fatto riferimento parlando di Ricoeur in §1.1.1.2, e la ritroveremo tra poco in Uspenskij.

Il racconto per immagini, pur non avendo narrazione, ci presenta sequenze di eventi, così come fa la realtà. Trattandosi di un testo, e di un testo per convenzione narrativo, ci presenterà non sequenze di eventi casuali, bensì sequenze già ben organizzate per essere interpretate narrativamente: insomma, se non un vero e proprio racconto, con tutte le caratteristiche che gli competono, narratore compreso, almeno una *realtà prenarrativizzata*, pronta ad essere letta come racconto.

¹⁰¹. Ne abbiamo parlato in §1.4.4.4.

¹⁰². Anche i non frequenti fumetti didattici hanno tuttavia spesso in realtà una struttura complessivamente narrativa; oppure sono formati di parti che sono piccoli racconti.

¹⁰³. Vedi sotto, §1.5.2.

Ma per essere letta come racconto, visto che il narratore non c'è, questa *realtà prenarrativizzata* dovrà ben possedere, e spesso ostentare, una serie di caratteristiche organizzative delle sequenze propriamente narrative, prima tra tutte proprio la *prospettività*. Dunque, l'assenza del narratore non solo non compromette la prospettiva del racconto, ma è anzi, al contrario, un motivo per la sua accentuazione.

La prospettiva comporta, tra l'altro, un certo grado di prevedibilità delle storie. Questa prevedibilità può essere modulata attraverso un livello di prevedibilità diverso, relativo all'organizzazione più propriamente *testuale*, la quale conserva il proprio soggetto dell'enunciazione e non mostra differenze di rilievo rispetto al romanzo, fatta salva la diversità dei linguaggi. Resta il fatto che, in un certo numero di casi, nel fumetto, l'opposizione tra coerenza testuale e coerenza narrativa non può essere posta, e vengono di conseguenza a coincidere anche prospettiva testuale e prospettiva narrativa.

Ecco perciò che in tutti quei casi in cui l'enunciatore tende a celarsi il più possibile, le storie a fumetti o saranno fortemente prospettive (e dunque, sotto alcuni aspetti, fortemente prevedibili) oppure presenteranno una narrazione verbale più o meno accentuata, la quale, con l'introduzione del narratore, potrà recuperare quella parte di coerenza narrativa che è andata perduta per via della minore prospettiva. In alternativa, si avranno o storie di difficile lettura e comprensione (il che, quando non sia un semplice indice di incapacità, è già di per sé una messa in luce dell'enunciatore), oppure una chiara messa in evidenza dell'istanza dell'enunciazione, così che il *discorso* tenderà a prevalere sulla *storia*.

I primi due casi coprono la gran parte della letteratura seriale a fumetti, e certamente tutto (o quasi) il *comic book* americano di supereroi. Il quarto caso copre molti fumetti, comici e non, anche seriali, attenti alla dimensione intertestuale¹⁰⁴. Per quanto riguarda il terzo caso, la *difficoltà*, bisogna considerarlo come una possibilità tendenziale, che viene sempre risolta all'interno di uno degli altri tre casi: la difficoltà di un racconto può essere infatti superata o ricostruendo una prospettiva della storia che non era inizialmente intuitiva, o attribuendone la responsabilità a un narratore e al suo discorso, oppure attribuendone la responsabilità a un enunciatore e al suo discorso. Se la difficoltà non viene superata, testo e racconto restano incoerenti e globalmente incomprensibili. In ogni caso, neppure le altre tre possibilità sono tra loro esclusive.

Va precisato che *prevedibilità* non significa *scontatezza* a tutti i livelli. Nelle serie a personaggi fissi è prevedibile che l'eroe sopravviverà, e in molte è anche prevedibile che trionferà, ma il piacere del testo e del racconto sta nei *modi* di tale sopravvivenza o vittoria, modi che hanno livelli di prevedibilità molto differenti. Più che come prevedibilità, la prospettiva va intesa comunque nel senso per cui, poiché alla fine del racconto sarà quello il punto di vista da cui interpretare l'intera storia, allora fin dall'inizio la storia è organizzata in modo da preparare e consentire quella interpretazione finale. Così, le interpretazioni temporanee che si producono nel corso della lettura sono previste e funzionali a quella conclusiva, e l'intero racconto è legato a questo intreccio finalizzato di interpretazioni. Maggiore prospettiva significa perciò maggiore coesione del racconto nelle sue varie fasi,

¹⁰⁴. Si veda per esempio lo scatenato gioco intertestuale di una serie come *Dylan Dog*, di Tiziano Sclavi, che ha dato vita a un intero filone di serialità fumettistica basato più sulla (inter)testualità che sul racconto

significa assenza tendenziale di digressioni, facilità di comprensione dei salti spazio-temporali, e così via.

1.5.1.2. La temporalità della serie nel fumetto

L'assenza del narratore marca dunque in almeno due modi la differenza tra la serialità a fumetti e la serialità letteraria:

- i) non esiste, nel fumetto, una temporalità di relazione, che posizioni il tempo della storia rispetto al tempo della narrazione;
- ii) le storie a fumetti godono tendenzialmente di una maggiore prospettività che non le storie verbali.

La conseguenza del punto (i) è che le storie a fumetti sono *temporalmente più aperte* di quelle letterarie; la conseguenza del punto (ii) è che - almeno tendenzialmente - le storie a fumetti sono *narrativamente più chiuse* di quelle letterarie.

Quando dalla singola storia si passa all'episodio di una serie, queste caratteristiche del racconto a fumetti possono dar luogo agli effetti paradossali che abbiamo visto in §1.3.4. L'apertura temporale rende plausibile ed efficace una serialità non iterativa, cioè a spirale o a saga: non essendoci infatti la necessità di una messa in relazione con una temporalità della narrazione che funga da riferimento, la temporalità delle serie a fumetti può ben essere "assoluta", e, in mancanza di alternative (oppure con qualche piccola spinta testuale) può ben coincidere con la temporalità "reale", extratestuale - come abbiamo pure visto in §1.3.3 e §1.3.4.

D'altra parte, la chiusura narrativa renderà i singoli episodi più autosufficienti di quanto non succeda nelle narrazioni letterarie seriali. Non essendoci un narratore non si potrà trovare nella sua intenzionalità una ragione di coerenza narrativa, né quanto al singolo episodio, né quanto alla continuità tra episodi diversi.

Di conseguenza, la continuità tra episodi apparirà al tempo stesso come temporale e scarsamente narrativa: situazione quanto mai problematica, se si considera la narratività come il modo umano di concepire il tempo. Non stupisce perciò che il *comic book* di supereroi corra di tanto in tanto ai ripari, mostrando tentativi di narrativizzazione unitaria della temporalità che è trascorsa attraverso molti episodi.

Si può osservare però che questi tentativi di narrativizzazione globale si presentano di frequente non sotto forma di racconti per immagini, ma o come racconti a fumetti con una forte componente di parola narrativa che li accompagna¹⁰⁵, o addirittura come racconti verbali illustrati¹⁰⁶. Come a confermare che la presenza di un narratore diventa necessaria quando si vuole dare unità narrativa a qualcosa che nel suo complesso non ce l'ha.

Può presentarsi nella serialità letteraria il medesimo paradosso della serialità a fumetti? Non mi sento di escluderlo categoricamente, ma poiché gli episodi della serialità letteraria saranno più aperti narrativamente e più chiusi temporalmente, sarà in primo luogo più difficile creare forme come la serie a spirale e la saga, dove il problema si potrebbe porre, e sarà poi più difficile, in secondo luogo, che si possano presentare delle successioni temporali scarsamente narrativizzate come succede nel *comic book* di supereroi.

¹⁰⁵. Vedi l'episodio "Elegy", della serie *X-Men* (citato in §1.3.3.2, nota §20).

¹⁰⁶. Vedi la rivista *History of the DC Universe* (citata in §1.3.4.4.3)

Inoltre, non è probabilmente un caso che saga e serie a spirale abbiano trovato migliore applicazione e successo in forme fumettistiche e filmiche che non in forme letterarie, dove i tipi di serie dominanti sono altri. *Telenovela* e *soap opera*, in quanto forme filmiche, condividono infatti con il fumetto gli aspetti temporali e narrativi che abbiamo appena visto.

1.5.1.3. *Uspenskij e il tempo del mito*

In Uspenskij[1987] troviamo alcuni elementi per una spiegazione semio-antropologica della temporalità dei supereroi, nella contrapposizione da lui posta tra *coscienza storica* e *coscienza cosmologica* del tempo.

La coscienza storica organizza gli avvenimenti del passato in una serie di cause ed effetti. Gli avvenimenti del passato si presentano così coerentemente, come risultato di altri avvenimenti, relativamente più antichi; perciò la coscienza storica presuppone ogni volta il rinvio a uno stato precedente (ma non originario!), il quale, a sua volta, è collegato dagli stessi rapporti (di causa-effetto) a uno stato precedente, ancora più antico, e così via.¹⁰⁷

La coscienza cosmologica, invece, presuppone la correlazione degli avvenimenti con uno stato originario, iniziale, che, per così dire, non scompare mai, nel senso che una sua emanazione continua a essere percepita in ogni momento. Gli avvenimenti che si verificano in questo tempo originario appaiono come un testo che si ripete (si riproduce) di continuo negli avvenimenti successivi. Questo testo originario, ontologicamente primario, che in qualche modo entra in rapporto con tutto ciò che avviene in seguito, corrisponde a ciò che intendiamo in genere con *mito*. (Uspenskij[1987:21]).

Alla coscienza storica Uspenskij vede corrispondere un *tempo lineare*, alla coscienza cosmologica un *tempo ciclico*: la ripetizione infinita, e infinitamente modulata, di quel testo originario. Tempo lineare e tempo ciclico sono tuttavia sostanzialmente differenti: mentre nel secondo si "ripetono gli stessi avvenimenti", nel primo "si continuano a realizzare le medesime leggi":

E' indispensabile rilevare che gli avvenimenti, in quanto tali, sono concreti, mentre le leggi di causa ed effetto sono astratte. Ciò determina una diversa percezione del tempo ciclico e di quello lineare.

Il tempo lineare per sua natura è infatti astratto, mentre quello ciclico è concreto. Il primo è indifferente rispetto agli avvenimenti che lo riempiono, è omogeneo e può essere concepito come una sostanza omogenea e divisibile all'infinito, uguale a se stessa in ogni sua parte; esso può essere quindi considerato come una carcassa preesistente, cui viene, per così dire, adattato l'universo, e all'interno della quale si sviluppano gli avvenimenti. Il tempo ciclico, al contrario, non è omogeneo, è qualitativamente diseguale e non viene in generale concepito separatamente dagli eventi che lo riempiono, poiché in caso contrario la ciclicità del tempo non potrebbe manifestarsi. Nel primo caso gli avvenimenti si sviluppano su uno sfondo temporale: alcuni eventi sono generati da altri, e il tempo in quanto tale non ha alcuna parte in questo processo: poiché il tempo è omogeneo, la sua qualità non si riflette sul carattere di ciò che avviene. Nel secondo caso, gli avvenimenti e il tempo sono reciprocamente legati nel modo più diretto: poiché il tempo è qualitativamente eterogeneo, la qualità del tempo in qualche modo si riflette su ciò che avviene, determinando la realizzazione concreta del testo degli avvenimenti e cioè le forme concrete dell'esistenza; il tempo determina quindi lo sviluppo degli avvenimenti, i quali, a loro volta, determinano la percezione del tempo. In questo caso, il tempo non è qualcosa di primario e immanente rispetto a ciò che avviene, ma ciò che gli è indissolubilmente collegato: si potrebbe dire la forma che conferisce un aspetto concreto a un contenuto dato *ab origine*.

¹⁰⁷. Poche pagine prima (pag. 15) Uspenskij aveva già detto: "[...] gli avvenimenti vengono percepiti nella misura in cui nella coscienza si legano al risultato finale. E' lecito supporre che, in linea di massima, la situazione sia la stessa per la percezione della storia. Basta che un avvenimento venga percepito [...] come rilevante per la storia, cioè semioticamente marcato sul piano storico; in altri termini, basta che gli venga attribuito il significato di *fatto storico*, perché noi siamo indotti a vedere in questa prospettiva gli avvenimenti precedenti, come se fossero collegati fra loro (mentre prima potevano anche non essere interpretati in questo modo). Perciò dal punto di vista del *presente* si selezionano e si interpretano gli avvenimenti passati, nella misura in cui nella coscienza collettiva se ne conserva il ricordo. Il passato viene allora organizzato come un testo, letto dal punto di vista del presente." (pag. 15)

Si può affermare che nel primo caso il tempo si presenta come condizione *a priori* dell'esistenza, nel secondo caso come *forma* dell'esistenza. (Uspenskij[1987:31])

Uspenskij parla della Storia, ma quello che dice può forse applicarsi anche alle storie, specialmente se seriali. Senza dubbio si applica alle serie iterative, fortemente caratterizzate dalla ripetizione di uno schema di eventi, e disgiunte nel loro complesso dai riferimenti a qualsiasi tipo di tempo lineare. Il *tempo ciclico* domina incontrastato la temporalità complessiva di queste serie, lasciando al *tempo lineare* solo qualche piccolo spazio interno ai singoli episodi.

A questo proposito, può essere interessante ritornare a notare (cfr. §1.3.3.2) come il riferimento a un evento originario sia assai più insistente nella serialità della DC Comics che in quella della Marvel, visto che il modello iterativo è stato da sempre dominante in quella serialità e non è affatto scomparso nemmeno oggi. I *ricalchi* delle *origini* raccontano e riraccontano l'evento iniziale, del quale tutti gli episodi non sono che lo sviluppo e la conseguenza, portandolo perciò implicitamente in sé. L'universo DC è evidentemente più indirizzato verso una dimensione *mitica* dei propri personaggi.

Per quanto riguarda la Marvel (e anche la stessa DC, anche se in misura più limitata) non si può certo dire che la coscienza storica e il tempo lineare prevalgano nei suoi *comics*, perché nella stessa realizzazione di una serialità è implicita una ciclicità del tempo - ma al tentativo di demitologizzare parzialmente i personaggi, che si esplicita attraverso la creazione di uno stretto legame con la loro quotidianità di esseri umani, corrisponde anche una forte inserzione di linearità temporale: ed ecco quindi le forme della serialità a spirale e della saga.

La temporalità dell'universo Marvel è dunque composita, costruita di ciclicità non meno che di linearità. A una coscienza cosmologica che sarebbe quella naturalmente emergente nei lettori, viene sovrapposta esplicitamente una coscienza storica: per i personaggi, in qualche modo, il tempo deve passare, e il loro presente deve essere influenzato dal loro passato in tutte le sue fasi, non solo in quella iniziale.

L'opposizione ideologica che giustifica dunque l'esistenza di paradossi della temporalità, è quella tra *mito* e *divenire* (storico e quotidiano). I supereroi devono essere mito, ma devono essere anche vicini alla quotidianità: devono perciò essere sempre uguali, e devono cambiare; devono mantenere un rapporto fisso con l'evento iniziale, e devono essere modificati dal loro percorso di vita. Una duplicità difficile da sostenere, eppure sostenuta, seppure a costo di un certo numero di contraddizioni - di cui quelle temporali qui analizzate sono soltanto alcune.

La combinazione tra tempo ciclico e tempo lineare non è tuttavia caratteristica solo della narrativa seriale. La stessa forma del racconto, in quanto struttura fondamentale di tutto ciò che è narrativo, mostra alcune caratteristiche proprie alla coscienza cosmologica e al tempo ciclico. Tutti i racconti hanno infatti in comune una struttura fondamentale, ben studiata dalla narratologia e dalla semiotica generativa. Non solo: la gran parte dei racconti, e forse tutti, possono essere ricondotti a un certo numero di forme più specifiche; alcuni, poi, sono facilmente riconducibili a forme assai specifiche.

Questa componente diffusa e stratificata di ciclicità, nella temporalità del racconto, è sostenuta dal fatto, già osservato, che la *durata* è una componente estrinseca, necessaria solo nella misura in cui i fatti raccontati lo richiedono. Ma la durata è esattamente ciò che Uspenskij, nel brano citato poco sopra, vede distinguere il tempo lineare dal tempo ciclico, in

quanto espressione di un tempo come "sostanza omogenea e divisibile all'infinito, uguale a se in ogni sua parte": la scarsa rilevanza della durata nel racconto depone dunque a favore della ciclicità del suo tempo.¹⁰⁸

Ma, d'altra parte, un racconto non si limita a riproporre una struttura di eventi originaria. Al contrario, si raccontano eventi proprio in quanto essi ci sono nuovi, e se ne sottolinea il concatenamento causale¹⁰⁹, così come, al bisogno, se ne può sottolineare la durata. Per cui, nel racconto, a una componente di tempo ciclico se ne aggiunge sempre una di tempo lineare, e la coscienza storica agisce per la sua interpretazione insieme a quella cosmologica.

Ciò che può distinguere tipi diversi di racconti è la misura in cui le due temporalità pesano al loro interno¹¹⁰. Nei racconti seriali il tempo ciclico avrà un peso senz'altro maggiore che nei racconti non seriali, dove il tempo lineare riveste maggiore importanza. Ma in nessun racconto sarà possibile vedere l'assoluto dominio di una temporalità sull'altra: senza tempo ciclico non esiste infatti la forma stessa del racconto, e senza tempo lineare il racconto non racconta nulla.

In fin dei conti, la dialettica tra *ciclicità* e *linearità* può essere ricondotta a quella tra *noto* e *nuovo*, che sarà al centro del discorso della Parte Seconda. Il tempo del mito, il tempo che si ripropone a noi identico sin dalle origini, è il tempo di qualcosa che ci giunge come a noi noto da sempre, come la base della nostra stessa coscienza, tanto sociale come individuale.

1.5.2. Autore Modello, Lettore Modello, serialità a fumetti

Esistono testi il cui Lettore Modello non è tenuto a distinguere tra coerenza testuale e coerenza narrativa, tra prospettività del testo e prospettività del racconto; testi cioè che prevedono un solo livello di lettura, quella che viene solitamente definita "ingenua" o "semantica"¹¹¹. Questi testi non invitano il proprio lettore a rileggerli (magari solo mentalmente) in maniera critica, ma semplicemente ad impossessarsi delle informazioni che trasmettono, o a godere degli eventi che raccontano. Nulla vieta, naturalmente, che la lettura critica sia ugualmente prodotta, e in certi casi essa è comunque doverosa. Rispetto all'istanza del testo stesso, si tratta però in ogni caso di un tradimento: l'Autore Modello di questi testi, ovvero la figura dell'autore in essi implicata, non li ha prodotti per la rilettura critica, costituendo un Lettore Modello che a tale rilettura critica non attribuisce valore.

La stragrande maggioranza dei testi sono di questo genere - e bisogna ben tenere presente che all'insieme dei testi possiamo far appartenere anche le comunicazioni di tipo quotidiano, come "Il gatto è sul tappeto"¹¹². Inoltre, anche tanta letteratura esiste solo per la propria lettura ingenua - così come ve n'è tanta altra che richiede al lettore entrambe i livelli di interpretazione.

¹⁰⁸ Nei *comic book* di supereroi, tra l'altro, la durata temporale è una grandezza assai poco se non per nulla considerata: è rarissimo che ci venga data cognizione di quanto tempo passa tra un evento e il successivo, e spesso è pure difficile determinare la durata degli eventi mostrati. La dominanza del tempo ciclico fa sì che il tempo sia solo quello che viene riempito dagli eventi: tutto il resto è irrilevante, e scompare del tutto.

¹⁰⁹ Si tratta di una causalità in senso molto largo, o molto debole, che comprende appieno la "causalità finale" delle azioni intenzionali, e non va perciò ad esse contrapposta.

¹¹⁰ E probabilmente anche il modo in cui si intrecciano.

¹¹¹ Cfr. Eco[1990:29].

¹¹² Ibid.

Con pochissime e trascurabili eccezioni, la testualità del *comic book* di supereroi è del tipo che *non prevede rilettura critica*. In essa, dunque, testo e racconto sono tutt'uno, con l'aggravante del fatto che, non essendo presente nemmeno una figura di narratore, *rimane del tutto assente qualsiasi mediazione enunciativa*: gli eventi si parano davanti al lettore come se stessero accadendo, nella loro immediatezza, ulteriormente accentuata dal fatto che, essendo prenarrativizzati, non è nemmeno necessario uno sforzo di selezione e concatenamento.

La coerenza testuale è del tutto schiacciata sulla coerenza narrativa: un racconto che non funziona o che funziona male è immediatamente e direttamente un testo che non funziona o che funziona male. Se il racconto è illogico, è illogico anche il testo, perché non c'è nessuno spazio tra di loro, non c'è una figura enunciativa che possa farsi carico, per gli scopi del proprio discorso, dell'incoerenza del racconto.

Che ne è dunque dell'Autore Modello in una situazione come questa?

1.5.2.1. L'Autore Modello e il suo rapporto con l'enunciatore

Per rispondere a questa domanda bisogna prima di tutto fare luce sui rapporti tra due figure che sembrano essere molto vicine: Autore Modello ed enunciatore.¹¹³

C'è da dire, prima di tutto, che le due figure hanno origine in contesti di studio differenti, e si pongono perciò in relazione anche con concetti teorici differenti. Per quanto le si voglia identificare, dunque, resterà inevitabilmente un gap teorico di fondo a tenerli lontani.

L'enunciatore può essere definito come l'attante soggetto dell'azione comunicativa (enunciativa). L'Autore Modello come la figura dell'autore che il testo costruisce nella propria lettura (o ricezione in genere), e che a sua volta garantisce la coerenza del testo.

A partire da queste definizioni, di differenze se ne possono senz'altro costruire: per esempio, pur essendo entrambe figure intenzionali, all'enunciatore non è richiesta (stando alla definizione) una coerenza che è invece la ragion stessa d'essere dell'Autore Modello; inoltre l'enunciatore è una figura implicita nel testo in sé, mentre l'Autore Modello esiste solo nel contesto della fruizione, in quanto ipotesi di coerenza.

Tuttavia, se si considera la fruizione come un evento implicato dal testo (il quale implica infatti il proprio Lettore Modello) allora l'Autore Modello sarà implicato dal testo non meno dell'enunciatore. E inoltre, poiché l'istanza dell'enunciazione deve essere trovata nel testo, se non la si considera come coerente (almeno a qualche livello) come riconoscerla?

Così, la distanza tra Autore Modello ed enunciatore si può annullare o ricreare a seconda che si considerino lettura e coerenza come istanze intratestuali o meno. In questo studio, ho di fatto proceduto considerando Autore Modello ed enunciatore differenti solo quanto al contesto da cui si osserva una medesima figura, lavorando soprattutto nei termini del primo se si stavano affrontando questioni di coerenza testuale e del secondo se si affrontavano questioni relative all'enunciazione. Ma va riconosciuto che, in generale, quanto si afferma dell'una figura vale anche per l'altra.

Ne consegue che l'Autore Modello esiste ovviamente per qualunque cosa venga considerata come un testo comunicativo, ma anche che vi sono testi in cui, pur presente, la sua istanza rimane abbondantemente nell'ombra. Vi sono cioè testi il cui Autore Modello costruisce un Lettore Modello che deve leggere e interpretare il testo dimenticandosi

¹¹³. Sulle diverse figura di autore, oltre a Eco[1979] e Eco[1990], si possono vedere Pugliatti[1989] e Ferraresi[1989].

dell'esistenza dell'Autore Modello; testi cioè in cui l'Autore Modello dice con chiarezza e facendosi ben sentire: "Io non ci sono".

1.5.2.2. Dove l'Autore Modello non esiste più

Qualunque testo a fumetti è potenzialmente di questo tipo, ma anche qualunque testo filmico lo è, come abbiamo visto in §1.4.2.2.1¹¹⁴. La loro natura di "mostre presentificanti" permette di lasciare sullo sfondo (con tendenza al dimenticare) le istanze dell'enunciazione.

D'altra parte, l'Autore Modello non smette affatto di esistere in questi testi - eppure essi sembrano vivere anche senza di lui, forti di un riferimento indicale o iconico al mondo reale, il quale mondo (quello certamente) non possiede nessun enunciatore, non ha bisogno di nessun Autore Modello che ne garantisca la coerenza.

Nella serialità del *comic book* di supereroi avviene inoltre qualcosa di più. Infatti, se anche ipotizzassimo un Autore Modello per il testo seriale complessivo, non vi sarebbe modo di trovarne la coerenza, almeno per quanto riguarda la temporalità; ma un Autore Modello senza coerenza non può esistere, perché l'Autore Modello è la coerenza di un testo.

Il testo seriale complessivo si presenta dunque con forza ancora maggiore come testo senza Autore Modello, testo senza enunciatore, testo senza coerenza. Possiamo continuare a parlare di testo allora? Dovremmo rispondere di no, visto che non vi si può ipotizzare un'intenzionalità comunicativa, se non fosse che la serialità dei supereroi tende in moltissimi modi a *presentarsi invece proprio come testo continuo*, come racconto unitario di un'epopea che ha avuto inizio ma che continua ancora, in teoria all'infinito.

E giunti a questo punto possiamo allora riconoscere che esistono altri apparati comunicativi in cui una coerenza non è ritrovabile, e che pur possiedono un'unità testuale. Pensiamo, per esempio, alla *città*, intesa come apparato comunicativo globale: con poche eccezioni (Pienza, Palmanova, Brasilia...) non esistono città progettate coerentemente, cioè città che abbiano un'istanza comunicativa unitaria.

Eppure le città hanno una personalità comunicativa complessiva, e possono essere lette unitariamente.

Dove l'Autore Modello si eclissa (o anche solo si nasconde) c'è infatti un'altra figura che può garantire la coerenza testuale, ed è il Lettore Modello. Abituato da sempre a dare coerenza al mondo che gli si presenta di fronte - un mondo, da parte sua, adatto a ricevere tale coerenza - il Lettore Modello compie senza fatica il lavoro che nessun Autore Modello gli ha preparato; e può così dimenticarsi facilmente dell'Autore Modello anche dove questo ci sia, se esso non si fa particolarmente sentire.

Lo statuto particolare del fumetto lo fa godere di questa possibilità di messa in ombra. Il *comic book* di supereroi la sfrutta appieno per non essere travolto dai propri poco corretti affari temporali.

¹¹⁴. Cfr. Bettetini[1979:126], ivi citato per esteso.

1.6. Conclusioni

Non vi è stato bisogno, sino a questo punto, di rendere esplicito un presupposto comune all'idea di racconto di Greimas e di Ricoeur, un presupposto che ha accompagnato anche le analisi compiute sino ad ora nel presente lavoro. Questa Parte Prima, che si va concludendo, è intitolata ai "limiti della narratività", limiti che sono emersi attraverso la messa in evidenza di un paradosso e di alcune impossibilità. La ragione di questi limiti è stata individuata in alcune differenze di base tra il raccontare a parole e il raccontare a fumetti, ma non si è forse sottolineato abbastanza il fatto che alcuni di questi limiti sono anche limiti propri del racconto verbale, e non dipendono perciò da tali differenze.

Vi è dunque qualcosa di più che non una differenza tra linguaggi, a porre dei limiti espressivi alla forma narrativa, a far sì che non tutto il tempo che è possibile esprimere sia espresso nel racconto o attraverso il racconto. Il presupposto inespresso e comune alle posizioni di Ricoeur e Greimas è che il racconto è una forma sostanzialmente verbale, *una forma che esiste e si configura perché esiste la parola e il suo sistema semantico*.

La grammatica profonda di Greimas articola opposizioni categoriali che esistono perché possono esprimersi verbalmente: il percorso generativo parte cioè da opposizioni semantiche profonde che hanno ragione d'essere solo all'interno di un sistema organizzato dalla parola, anche quando ne vogliono rappresentare un livello di difficile espressione, in quanto precedente e presupposto a qualsiasi manifestazione verbale. Se possiamo trovare tale livello profondo anche in manifestazioni testuali non verbali¹¹⁵, è perché si suppone che in queste manifestazioni agisca un'intelligenza posteriore alla parola, e non ad essa precedente, e, insieme con essa, l'insieme delle determinazioni enunciazionali che mettono in relazione dei soggetti che comunicano.

D'altra parte, nell'idea di Ricoeur del racconto come modo *umano* di comprendere il tempo, la parola è esattamente quanto caratterizza tale *umanità*. Ricoeur, specialmente nelle ultime pagine di Ricoeur[1985], non nega che vi possano essere altri modi di vivere e intendere la temporalità, e pone direttamente il problema dei limiti del racconto nell'espressione del tempo. Tuttavia, ciò che gli interessa è il racconto nel senso del racconto verbale, come appare evidente dal fatto che solo questo tipo di racconto viene affrontato nella sua opera.

Potremmo perciò riformulare l'espressione di Ricoeur facendogli dire che il racconto è il modo che ha la parola, il linguaggio verbale, di intendere ed esprimere il tempo: *il racconto è il modo di racchiudere il tempo nel sistema del linguaggio verbale*.

¹¹⁵. Per la pittura, per esempio, si vedano i saggi contenuti in Corrain-Valenti[1991].

I limiti del racconto che abbiamo incontrato, quanto alla sua capacità di esprimere il tempo, dipenderanno di conseguenza dalla misura in cui vi sarà del tempo che il racconto, cioè la parola, non è in grado di cogliere. Chiameremo questa temporalità estranea al racconto *temporalità paranarrativa*, e l'intera Parte Seconda sarà dedicata a comprenderne significato e ruolo nel testo a fumetti, e pure, in maniera più indiretta, in altri tipi di testi. Come si vedrà, infatti, anche sopra il racconto stesso esiste un livello di temporalità che non è di tipo narrativo: la temporalità paranarrativa agisce anche nei testi narrativi verbali.

Un'ultima considerazione può permettere di chiudere questa Parte Prima, introducendo alla problematica della Parte Seconda. Si è detto della natura di *sequenza prenarrativizzata* che hanno le narrazioni per immagini, così come quelle filmiche. Tuttavia, mentre nel cinema esiste un tempo oggettivo che caratterizza le sequenze, nel fumetto esse sono già tutte lì, presenti sulla carta. In qualche modo, dunque, sarà la stessa *temporalità della lettura* a ricostruire una temporalità delle sequenze che non si trova né in loro, come nel cinema, né implicata in una relazione di distanza enunciazionale con un narratore, come nel romanzo.

Ma la *temporalità della lettura* non è un concetto utilizzabile in ambito semiotico, almeno non così com'è. Se il testo è l'oggetto dell'attenzione della semiotica, e ad esso si applicano le sue categorie, non si vede bene come conciliare con queste una categoria decisamente extratestuale come quella di *temporalità della lettura*, né ben si comprende come si potrebbe descrivere tale temporalità.

A meno, naturalmente, che non si intenda la lettura come una *Lettura Modello*, ovvero come un'operazione di lettura prevista ed iscritta nel testo, al pari del Lettore Modello. Così facendo, la *temporalità della Lettura Modello* sarebbe a propria volta prevista ed iscritta nel testo, e di conseguenza analizzabile con strumenti semiotici, perlomeno in linea di principio.

Di certo, la temporalità della Lettura Modello non potrà essere considerata una temporalità narrativa, dovendo piuttosto quest'ultima presupporre quella. Sarà dunque necessario elaborare un differente contesto teorico in cui inserirla, un contesto che non presupponga un dominio semiotico della parola e in cui il segno pre-verbale, para-verbale o paranarrativo sarà il principale oggetto di riferimento.

Come vedremo, questa temporalità paranarrativa si manifesterà soprattutto attraverso *ritmi*.

Parte Seconda

ASPETTI DI TEMPORALITÀ PARANARRATIVA NELLA FIGURAZIONE E NEL RACCONTO DEL FUMETTO

2.1. La temporalità al di fuori del racconto

La Parte Prima ha portato alla luce uno scarto, quello tra temporalità e narrativa, mostrando come esistano situazioni la cui dimensione temporale non si risolve nel racconto. Questo fallimento del racconto ad assumere su di sé gli aspetti della temporalità seriale porta con sé l'apertura di uno spazio che si sottrae alla dimensione globale della coerenza testuale. Scompare, in questa dimensione, la figura dell'Autore Modello, che si eclissa insieme con la coerenza - lasciando un ulteriore spazio aperto al Lettore Modello, rimasto unico arbitro della situazione.

Ma il Lettore Modello, a differenza dell'Autore Modello, non è necessariamente una figura intenzionale, e non tutte le letture che esso permette hanno il requisito della coerenza. Senza mettere in gioco un'eventuale incoerenza dell'interpretazione, per alcune letture il problema della coerenza semplicemente non arriva a essere rilevante, non giunge alla luce. Il testo non vi viene visto come qualcosa che veicoli un univoco, per quanto complesso, messaggio nascosto - ma come una costellazione di configurazioni da riconoscere e ordinare. Configurazioni che non sono solamente "di superficie", ovvero che non appartengono solamente al livello dell'espressione, ma che si possono ripresentare a qualsiasi livello di approfondimento semantico.

In altre parole, queste letture - che continuano a non escludere le altre (quelle che, ove possibile, privilegiano coerenza del testo, intenzionalità del testo e Autore Modello) e ne sono spesso addirittura la precondizione necessaria - trattano il testo come un frammento di mondo che prescinda da qualsiasi intenzionalità costruttiva. Il testo viene visto come una configurazione ordinata, una forma, e l'ordine che vi viene trovato ha le proprie fondamenta nell'ordine del codice socio-culturale - ovvero nella competenza del lettore, ovvero nella memoria (personale e sociale) - riformulandolo più o meno marginalmente.

Queste letture sono non solo cognitivamente precedenti a quelle che privilegiano l'intenzionalità del testo (nel senso che ne sono presupposte e sono loro indispensabili) ma esistono anche, a tutti gli effetti, indipendentemente da quelle, e possiedono dignità propria. Se ci spostiamo dalla riflessione, storicamente privilegiata, sull'interpretazione dei testi letterari alla fruizione, per esempio, della musica, ci renderemo conto quanto sia difficile, in quel campo, parlare di coerenza e di intenzionalità: questi aggettivi non si applicano infatti

direttamente ai testi, ma alle loro letture critiche. Esiste infatti e viene culturalmente esperito un modo di fruire la musica che non ha legami con i problemi di intenzionalità e coerenza; un modo nel quale la "comprensione" può, per esempio, essere legata alla semplice capacità di un'adeguata e riconoscibile coordinazione motoria dell'ascoltatore con l'espressione musicale. Forse che diremmo che un ballerino non "capisce" la musica perché non è in grado di spiegarci un'intenzionalità dell'autore (o del testo)? E, di fronte all'obiezione che tale "capire" non è un *capire cognitivo*, sembra fin troppo facile ribattere che se mai un'intenzionalità del testo musicale "ballabile" c'è, è proprio quella di lasciarsi fruire senza che il fruitore debba preoccuparsi di nulla che non sia il proprio coordinamento con gli eventi sonori.

L'obiezione davvero più forte potrebbe allora essere quella secondo cui fenomeni di questo genere non avrebbero carattere semiotico, e il "capire" del ballerino sarebbe un semplice "sentire" in nessun modo correlato alla problematica del significato e dei codici.

Questo capitolo intende preparare la risposta a un'obiezione come questa. Ci interrogheremo perciò in queste pagine sulla natura di una temporalità al di fuori del racconto, temporalità che chiameremo *paranarrativa*: si tratta di quella temporalità ai limiti dell'*umano* che ha costretto Ricoeur[1985], nelle ultimissime pagine della sua opera sul tempo, a rimettere in dubbio le tesi principali che aveva esposto nelle precedenti mille.

2.1.1. Il luogo teorico di una temporalità paranarrativa

Come abbiamo visto in §1.1, Ricoeur[1983-85] definisce il racconto come il modo umano di concepire il tempo, per cui "il tempo diviene tempo umano nella misura in cui è articolato in modo narrativo; per contro il racconto è significativo nella misura in cui disegna i tratti dell'esperienza temporale" (Ricoeur[1983:15]). La contrapposizione tra un tempo *cosmologico* o *oggettivo* e uno *fenomenologico* o *riflessivo*, che secondo Ricoeur polarizza la storia delle meditazioni filosofiche sul tempo, trova soluzione non teorica, ma effettiva, pratica, nel tempo raccontato. Per mezzo del racconto l'uomo *prefigura*, *configura* e *rifigura* l'esperienza del tempo.

Se accettiamo questa posizione - e sarà ormai chiaro che l'abbiamo fatta nostra perlomeno sotto gli aspetti che abbiamo esposto - allora una ipotetica *temporalità paranarrativa* non dovrà essere considerata come appartenente a questo "modo umano di concepire il tempo". Se accettiamo l'asserzione di Ricoeur[1985:369], secondo cui "non vi sarebbe tempo pensato se non raccontato", dobbiamo concepire - se pur sia possibile - un tempo paranarrativo come qualcosa che si muove attorno e al di fuori dei confini di ciò che può essere pensato, e vive conseguentemente un'esistenza teorica assai ambigua.

Ci conforta tuttavia il fatto che esiste sempre un modo per parlare del tempo pur senza pensarlo in quanto tale, ed è il modo della misura, della riduzione ad altro, per esempio a numero, o a spazio. Il tempo oggettivo della fisica vive una dimensione estranea al racconto, e in tal modo perde il legame con la temporalità propriamente *umana*; non per questo ci rifiutiamo tuttavia di chiamarlo "tempo".

Ma il tempo paranarrativo che stiamo cercando non è quello della fisica: lungi dal porsi al di qua, *prima* del racconto, il tempo oggettivo della fisica se ne trova abbondantemente al di là. Non si tratta di un tempo *pre-umano*, bensì di un tempo *de-umanizzato*, un'astrazione

posteriore al racconto da cui il racconto è stato epurato - fino a lasciare emergere solo la forma, misurabile e matematizzabile, di qualcosa che dal racconto era già stato implicitamente formato. Come fa notare in più luoghi Ricoeur, il tempo oggettivo presuppone nascostamente quello fenomenologico-riflessivo - e questo, a sua volta presuppone nascostamente quello.

Il *racconto* di Ricoeur è la risposta, ermeneutica, alla risultante e irrisolvibile circolarità di presupposizioni tra temporalità oggettiva e temporalità fenomenologica. Il soggetto, secondo Ricoeur, si configura all'interno del linguaggio verbale e per mezzo di esso¹; e per questa ragione ogni riflessione sulla natura del tempo che prescindendo dal linguaggio verbale è destinata a presupporre qualcosa che non può spiegare. Il racconto, potremmo aggiungere noi, è il modo umano di concepire il tempo in quanto è il modo del tempo di essere espresso attraverso la parola, ed è dunque il modo di esprimere il tempo che è proprio del soggetto umano. La dualità tra esterno e interno che ha percorso la filosofia occidentale può trovare soluzione solo nella parola.

Eppure, la parola non basta. Se essa è probabilmente davvero il luogo semantico dove il soggetto può formarsi, non rappresenta però la totalità del luogo in cui questo stesso soggetto è destinato a vivere. Fin dall'inizio, fin da prima che il soggetto risalga faticosamente la china che lo porterà a se stesso, ad *avere* un se stesso, la sua vita trascorre in un mondo in cui la parola è un segno tra i tanti, e non la si può mai afferrare da sola, pura delle sue contaminazioni con ciò che parola non è.

Secondo Merleau-Ponty[1964:116]:

il problema del senso d'essere del mondo è così poco risolvibile per mezzo di una definizione delle parole (che verrebbe ricavata dallo studio del linguaggio, dei suoi poteri e delle condizioni effettive del suo funzionamento), che viceversa esso riappare nello studio del linguaggio, il quale ne è semplicemente una forma particolare; si può ricondurre la filosofia a una analisi linguistica solo supponendo che il linguaggio ha la sua evidenza in se stesso, che la significazione di parole come "mondo" o "cosa" non presenta in linea di principio alcuna difficoltà, che le regole dell'impiego legittimo della parola sono leggibili in tutta chiarezza in una significazione univoca. [...] Filosofare non è revocare in dubbio le cose in nome delle parole, come se l'universo delle cose dette fosse più chiaro di quello delle cose grezze, come se il mondo effettivo fosse una regione del linguaggio, la percezione una parola confusa e mutilata, la percezione delle parole una sfera di positività perfettamente rassicurante.

Questa posizione di Merleau-Ponty, contro una filosofia del linguaggio autonoma e *pura*, lo avvicina straordinariamente alla prospettiva semiotica in cui ci stiamo muovendo². E' ancora attraverso la sua riflessione che possiamo scendere alle radici di questo atteggiamento pre-linguistico, per passare poi, con un salto singolarmente breve, alla posizione di pensatori molto più ufficialmente semiotici.

La fenomenologia di Merleau-Ponty, in particolare nella sua ultima fase, non si fonda su una riflessione del soggetto su se stesso, come la fenomenologia husserliana. Al contrario, il soggetto nasce e si costituisce in un *mondo* che sarà poi tanto fuori quanto dentro di lui: al cuore della fenomenologia merleau-pontiana c'è tale mondo e la sua *carne*, ed è di conseguenza vano al suo interno qualsiasi tentativo di fondazione filosofica ultima, perché l'"iniziazione al mondo" su cui dovrebbe riposare il *cogito* fondante "è sempre già fatta

¹. Vedi a questo proposito Jervolino[1984], ma anche la citazione da Ricoeur[1985:375], in §1.3.4.2 nota 29.

². Per una rilettura semiotica di Merleau-Ponty rispetto alla questione del soggetto, si veda Pozzato[1990].

quando interviene il ritorno riflessivo"(p.51). Della "carne del mondo" Merleau-Ponty[1964:174] ci dice:

Ciò che chiamiamo carne, questa massa interiormente travagliata, non ha nome in nessuna filosofia. *Medium* formatore dell'oggetto e del soggetto, essa non è l'atomo d'essere, l'in sé duro che risiede in un luogo e in un momento unici: del mio corpo si può certo dire che esso non è *altrove*, ma non si può dire che sia *qui* o *adesso*, nel senso degli oggetti; e tuttavia la mia visione non li sorvola, essa non è l'essere che è interamente sapere, giacché ha la sua inerzia, i suoi vincoli. Si deve pensare la carne non già a partire dalle sostanze, corpo e spirito, altrimenti essa sarebbe l'unione di contraddittori, ma, dicevamo, come elemento, emblema concreto di un modo d'essere generale.

E, poco più sopra (p.172):

Ancora una volta, la carne di cui parliamo non è la materia. Essa è l'avvolgimento del visibile sul corpo vedente, del tangibile sul corpo toccante, che è attestato specialmente quando il corpo si vede e si tocca nell'atto di vedere e di toccare le cose...

Ancora più concretamente, dobbiamo pensare alla carne del mondo come (p. 141)

un'essenza al di sotto di noi, nervatura comune del significante e del significato, aderenza e reversibilità dell'uno all'altro, nello stesso modo in cui le cose visibili sono le pieghe segrete della nostra carne, e il nostro corpo, nondimeno, una delle cose visibili. Come il mondo è dietro il mio corpo, così l'essenza operante è dietro la parola operante, quella che, più che possedere il significato, è da essa posseduta, che non *ne* parla, ma *lo* parla, o parla *in base* a esso, o lo lascia parlare e parlarsi in me, attraversa il mio presente.

E' questa "essenza al di sotto di noi", questa "nervatura comune del significante e del significato", che può costituire il campo in cui individuare le linee e il senso di una temporalità paranarrativa. Se il racconto costituisce il modo del linguaggio verbale di comprendere il tempo, allora di questo tempo deve esistere anche un tipo di comprensione che preceda il linguaggio nello stesso senso in cui lo precede la carne del mondo. Questa comprensione sarà "non umana" (nel senso di Ricoeur) in quanto precedente al linguaggio, e dunque al soggetto, ma non per questo meno presente, e non per questo meno semiotica.

Se passiamo dalla fenomenologia francese al pragmatismo americano, e alle sue "conseguenze", se passiamo cioè a un quadro di riferimento teorico affatto diverso, continuiamo purtuttavia a ritrovare alcuni punti fissi, alcuni motivi che concorrono alla definizione di una dimensione sì pre-verbale, ma ugualmente strutturata in un sistema - per quanto un sistema assai più multiforme e mutevole di quanto la tradizione strutturalista non mostrasse di credere.

Tutta l'opera del Bateson filosofo è centrata sull'idea dell'unità necessaria tra mente e natura, ovvero sull'idea che non esista una contrapposizione tra queste due dimensioni, bensì un'omogeneità di strutture e funzionamento. La formazione scienziata di Bateson lo porta a dare maggiore peso al lato *natura*, là dove la fenomenologia, anche merleau-pontiana, cerca di cogliere fin dal momento aurorale la dimensione unica del "mondo" - ma, nella loro distanza, le due prospettive restano convergenti, e talora si integrano. Per Bateson, la mente si è evoluta onto- e filogeneticamente all'interno della natura, e si è formata in essa: non è possibile perciò pensare a un *interno* che non sia già costitutivamente adatto a cogliere l'*esterno*. Le stesse strutture ritornano qui e là, sono nostre in quanto naturali; un caso importante è quello, per esempio, dell'abduzione, della quale Bateson[1979:191] dice che possiamo ritenere che

sia in natura sia corrispondentemente riflesse nei nostri processi di pensiero, esistano ampie regioni entro le quali vigono sistemi abduttivi. Per esempio, l'anatomia e la fisiologia del corpo possono essere considerate come un solo vasto sistema abduttivo, dotato in ogni istante di una sua coerenza interna. Analogamente, l'ambiente in cui vive la creatura è un altro di quei sistemi abduttivi internamente coerenti, benché tale sistema non sia immediatamente coerente con quello dell'organismo.

Il tema dell'abduzione è legato al pensiero del padre del pragmatismo, Charles Sanders Peirce, nella cui opera questa problematica si trova interamente prefigurata. Non è tuttavia un caso che, a modo suo, anche lo stesso Peirce sia stato un fenomenologo, pur denominando *faneroscopia* la propria fenomenologia³, e che, come Merleau-Ponty⁴, abbia privilegiato una dimensione precedente a quella del soggetto (in particolare del soggetto cartesiano, alla serrata critica del quale Peirce ha dedicato diversi saggi). La posizione di Peirce sulla fenomenologia e sul problema del soggetto è esposta chiaramente nelle ultime pagine del saggio con cui fonda la semiotica, "Some Consequences of Four Incapacities", del 1868, da cui citiamo alcuni punti salienti (CP 5.310-316, Peirce[1980:80-85]):

... dal momento che il significato di una parola è il concetto che essa veicola, l'assolutamente inconoscibile non ha significato, perché non vi si attacca nessun concetto: perciò "inconoscibile" è parola senza significato; e per conseguenza qualsiasi cosa sia designata da qualsiasi termine come "reale" è conoscibile in qualche grado, e così è anche della natura di una cognizione, nel senso oggettivo di questo termine. [...] Reale è un concetto che dobbiamo avere avuto per la prima volta quando abbiamo scoperto che vi è un irreal, un'illusione; cioè quando per la prima volta abbiamo corretto noi stessi. [...] Il reale, dunque, è ciò in cui, presto o tardi, alla fine si risolveranno le informazioni e il ragionamento, e che è quindi indipendente dagli erramenti di ogni singolo individuo. Così, l'autentica origine del concetto di realtà mostra che questo concetto implica essenzialmente la nozione di una COMUNITA' senza limiti definiti, e capace di un incremento effettivo definito di conoscenza.

Ed ecco dunque la posizione *realista* (in senso medievale) che ne consegue:

Consegue da tutto ciò che, poiché nessuna nostra cognizione è assolutamente determinata e singolare, i generali devono avere un'esistenza reale.

I generali hanno la stessa esistenza nel reale come in noi: la stessa struttura si presenta nella natura come nella mente. La mente non ordina da sé, o attraverso il linguaggio, qualcosa che di per sé non ha ordine, come accadrebbe secondo i nominalisti, ma concorre alle medesime strutture che ritrova percependo:

Tale essendo la natura della realtà in generale, in che cosa consiste la realtà della mente? Abbiamo visto che il contenuto della coscienza, l'intera manifestazione fenomenica della mente, è un segno risultante da inferenza. Perciò, in base al nostro principio che l'assolutamente inconoscibile non esiste, cosicché la manifestazione fenomenica di una sostanza è la sostanza stessa, dobbiamo concludere che la mente è un segno che si sviluppa secondo le leggi dell'inferenza. [...] Poiché come il fatto che ogni pensiero è un segno - considerato insieme al fatto che la vita è un flusso di pensiero - prova che l'uomo è un segno; così, il fatto che ogni pensiero è un segno *esterno* prova che l'uomo è un segno esterno. Cioè l'uomo e il segno sono identici, nello stesso senso in cui le parole *homo* e *uomo* sono identiche.

³. Sulla fenomenologia semiotica di Peirce vedi Proni[1990].

⁴. Alla convergenza di idee, seguendo flussi del tutto indipendenti, tra Merleau-Ponty e Peirce, fa accenno Sini[1984].

Negli anni successivi la riflessione fenomenologica di Peirce si radicalizza intorno a questi temi, sino ad arrivare a posizioni da "ecologia della mente" ante litteram, in cui la stessa *carne del mondo* assume un carattere intimamente e definitivamente semiotico. Nel 1906 scrive:

Il pensiero non è necessariamente connesso con un cervello. Appare nelle opere delle api, dei cristalli e in tutto il mondo puramente fisico. Se tu Lettore aderisci sino in fondo, coerentemente, alla tesi insostenibile che nel mondo fisico non vi sia pensiero, ti troverai trascinato a qualche forma di nominalismo idealistico affine a quello di Fichte. Il pensiero, oltre a essere presente nel mondo organico, vi si sviluppa. Ma come non ci può essere un Generale senza Occorrenze che lo traducano in atto, così non ci può essere un pensiero senza Segni. (CP 4.551, ed.it. Peirce[1980:248])

E nel 1907:

Se ora torniamo all'assunzione psicologica fatta in origine [cioè che "l'interpretante sia per lo meno un analogo piuttosto stretto di una modificazione della coscienza"], vedremo che tale assunzione restrittiva è già ampiamente eliminata dalla considerazione che l'abito non è in alcun modo esclusivamente un fatto mentale [che l'interpretante logico sia un abito è stato stabilito in 5.486]. Empiricamente troviamo che certe piante assumono abiti. Il corso d'acqua che si erode da solo un alveo sta formando un abito. Ogni sterratore la pensa così. Volgendosi al lato razionale della questione, c'è un'eccellente definizione corrente di abito, dovuta, mi pare, a qualche fisiologo, che non spende una sola parola a proposito della mente. E perché mai dovrebbe farlo, dal momento che gli abiti in se stessi sono interamente inconsci, sebbene i sentimenti possano essere loro sintomi, e dal momento che la coscienza sola - cioè il sentimento - è l'unico attributo distintivo della mente? (CP 5.492, ed.it. Peirce[1980:307]).

E con questo, mi pare che il luogo teorico in cui situare una temporalità paranarrativa abbia preso una qualche forma: si tratterà di una prospettiva fenomenologica, ritagliata all'interno di una dimensione che vuole trovarsi alle spalle del racconto e alle spalle del soggetto - ma non alle spalle del semiotico, anzi forse proprio nel suo luogo più profondo, il luogo dell'insorgenza del senso, il luogo in cui dal sistema delle relazioni di senso che costituisce il mondo iniziano a emergere linguaggio verbale e soggettività.

Tale luogo non è umano, non perché l'uomo non lo abiti, ma perché non è abitato solamente dall'uomo. Certo, fenomenologicamente, di tale luogo non si potrebbe appunto parlare se non ci fossero parola, soggetto, racconto - e questo è un problema non trascurabile, a cui è dedicato il paragrafo §2.1.3. - ma la sua esistenza è testimoniata dal continuo scarto che è possibile verificare all'interno di queste dimensioni, e che queste dimensioni non riescono autonomamente a spiegare.⁵

Gettata una qualche luce sul luogo teorico, cercheremo ora di indagare sulla possibile forma di questa temporalità, e sui suoi legami con quell'alba del senso che in tale luogo risiede.

⁵. Nel già citato Pozzato[1990] si può trovare anche un'approccio semiotico alle tesi emerse nel contesto della psicoanalisi sul problema di una dimensione che preceda il soggetto.

2.1.2. *Il tempo-novità*

2.1.2.1. *Una definizione del tempo-novità*

Il primo problema sarà quello di trovare un modo di parlare della temporalità paranarrativa che ne permetta una definizione, attraverso un qualche aggancio con altre nozioni. Tale definizione sarà poi sottoposta a critica e analisi in §2.1.3.

Il tentativo che stiamo facendo esclude per sua natura che della definizione della temporalità paranarrativa entrino a far parte nozioni tradizionalmente temporali, come "durata" o "successione" o "contemporaneità". Tali nozioni sono state elaborate per affrontare una temporalità pienamente narrativa: sono concetti temporali del racconto, dell'espressione verbale; mentre quello che stiamo cercando si pone a un livello precedente all'elaborazione della parola. Saranno piuttosto quelle nozioni a rendersi definibili a partire da una temporalità paranarrativa, che non viceversa.

Le nozioni di cui abbiamo bisogno saranno distanti e indipendenti da quelle tradizionalmente temporali. Poiché il tentativo è quello di cogliere la temporalità in una dimensione aurorale del senso, che preceda la parola, le nozioni di cui abbiamo bisogno avranno pregnanza semiotica senza con questo comprometersi con le dimensioni del linguaggio, dimensioni che la semiotica ha più studiato. Poiché la scelta di una terminologia piuttosto che di un'altra può radicalmente mutare l'apparenza e la ricezione complessiva di un'ipotesi teorica, cercheremo di scegliere concetti, nozioni e termini che non siano troppo carichi di concrezioni semantiche nell'ambito della disciplina semiotica, anche se, inevitabilmente, lo saranno nei contesti di altre discipline, alle quali il riferimento sarà pure inevitabile.

Partiremo dunque, nel nostro percorso verso una definizione della temporalità paranarrativa, da una nozione informazionale di *ordine*. La nozione non va intesa nel senso insiemistico di *ordinamento*, assai più riduttivo (e pericolosamente vicino agli *ordinamenti temporali*), bensì nel senso, assai più consueto, tradizionale, in cui si dice, per esempio, che una stanza è "in ordine", che una vita è "ordinata", che una certa configurazione visiva denota un certo "ordine".

Il brano di Atlan[1979:37] citato qui di seguito può essere utile a focalizzare meglio la nozione (Atlan si rifà a sua volta a un saggio di Bateson, "Perché le cose finiscono in disordine?", contenuto in Bateson[1972:35-40]):

Conosciamo la storia dell'ufficio e degli scaffali riempiti di libri e documenti. Questi sono accatastati in modo apparentemente disordinato. Eppure il loro proprietario sa perfettamente, se necessario, ritrovare ogni documento di cui ha bisogno. Al contrario, se per disgrazia qualcuno si azzarda a "mettere ordine", egli non sarà più in grado, forse, di ritrovare una cosa qualunque. In questo caso è evidente che l'apparente disordine era ordine e viceversa. Si tratta qui di documenti e delle loro relazioni con colui che li utilizza.

L'apparente disordine celava un ordine determinato attraverso la conoscenza individuale di ciascun documento e del suo possibile significato di utilizzazione. Ma in che cosa questo ordine aveva l'aspetto di un disordine? Nel fatto che per il secondo osservatore, quello che vuole "mettere ordine", i documenti non avevano più individualmente lo stesso significato. Al limite, non ne avevano alcuno se non quello legato alla loro forma geometrica e al posto che occupano sulla scrivania e negli scaffali, in modo da coincidere, nel *loro insieme*, con una certa idea a priori, un *pattern*, considerato come *globalmente* ordinato. Vediamo dunque che l'opposizione tra ordine e apparenza di ordine nasce dal fatto che i documenti vengono considerati sia individualmente con il loro significato, sia globalmente

con un significato individuale differente (determinato per esempio dalla loro grandezza, dal loro colore, o da tutt'altro principio di riordinamento posto dall'esterno e senza il parere di colui che li utilizza), o anche senza alcun significato.

Il problema di Atlan[1979], nelle pagine che seguono queste nel volume, è di confrontare e conciliare la concezione prospettica, soggettiva, dell'ordine che viene qui proposta, con quella oggettiva della fisica o delle applicazioni ad essa della teoria dell'informazione. Non si tratta del nostro problema; anzi, la relatività dell'ordine all'osservatore è un aspetto di interesse per la nostra costruzione.

Non sarà difficile estrapolare dal brano di Atlan una stretta correlazione tra *ordine* e *memoria*: potremmo riscrivere il senso del brano dicendo che a memorie differenti la stessa configurazione di oggetti può apparire ordinata o disordinata, oppure anche ordinata secondo criteri differenti. Il "significato" di cui parla Atlan è evidentemente un *significato relazionale*: in una configurazione ordinata la posizione di ciascuna componente rimanda a ("significa") quella delle altre. Quando la seconda persona "mette ordine" nelle cose della prima sconvolge tutte le relazioni esistenti tra di esse, così che la prima persona non è più in grado di orientarsi: la configurazione contenuta in memoria non coincide più con quella reale, gli oggetti hanno perduto il loro significato relazionale.

La memoria è il luogo stesso dell'ordine. Ogni nozione, concetto, o "oggetto di memoria" è tale perché si trova in qualche relazione nota con qualche altra nozione, concetto, o "oggetto di memoria": la memoria è un sistema in cui non esistono oggetti irrelati. Non per questo dobbiamo considerare la memoria come un ordine globale, in cui ciascun oggetto sia in una qualche relazione diretta con ciascun altro: al contrario, ogni ordine è locale, e se pur consideriamo l'intero sistema come connesso (ovvero senza isole, in modo che esista comunque almeno un percorso tra qualsiasi coppia di oggetti) non vi è comunque presente alcun tipo di automatica transitività che ponga in relazione diretta due oggetti quando entrambi sono in relazione con un terzo.

L'attività di riconoscimento è un'attività di riconduzione all'ordine: il mio ufficio è ordinato per me perché le posizioni degli oggetti reali sono quelle che conosco, e mi è facile trovare tutto quello che serve. L'ordinato è il conosciuto, il familiare, ciò che è come ci si aspetta che sia: è, tipicamente, lo *sfondo* su cui emerge quello che ordinato non è, ciò che ancora non è conosciuto, non è contenuto nella memoria.

Prima di fare il passo successivo nella nostra costruzione dobbiamo ricordare ancora una volta che la dimensione in cui ci stiamo muovendo è precedente alla parola, e precedente al racconto: è precedente, di conseguenza, alla tematizzazione della successione temporale. Solo se teniamo a mente questo possiamo renderci conto della natura intemporale della memoria, dell'ordine: la memoria è un magazzino di relazioni, di configurazioni ordinate, di rinvii e di significati. E' un luogo di potenzialità immobili, senza il quale certamente non vi potrebbe essere alcun movimento, ma che non per questo si muove.

Analogamente, le configurazioni ordinate sfuggono alla percezione: essendo attese, e confermando l'attesa, scompaiono, ritirandosi su uno sfondo da cui possono essere riscattate solo dal cambiamento improvviso. Gombrich[1979:21-22], salendo sulle spalle della psicologia "ecologica" di James J. Gibson e di Ulrich Neisser, ci ricorda che:

Il ticchettio atteso dell'orologio scompare dalla nostra coscienza, mentre qualsiasi mutamento di ritmo o persino il cessar del rumore può metterci in guardia. In modo simile i ritmi semplici del nostro respiro o del camminare consentono che i movimenti divengano automatici finché non affiorino unicamente in caso di disturbo. Scopo dell'apprendimento di qualsiasi utilità è rendere i movimenti costitutivi parimenti automatici. Sia che usiamo una macchina da scrivere, sia che andiamo in bicicletta o suoniamo il pianoforte, anzitutto apprendiamo a "padroneggiare" i movimenti fondamentali senza badarvi continuamente, in modo che la nostra mente conscia sia lasciata libera di progettare e dirigere le strutture che li sovrastano; pensiamo alla frase che battiamo a macchina, guidiamo la bicicletta attorno a un ostacolo, o badiamo al ritmo complesso con la mano destra mentre la semplice configurazione dell'accompagnamento suonato dall'altra mano può essere lasciata a se stessa.⁶

Ma anche in Wittgenstein[1953:70,§129] troviamo qualcosa di analogo:

Gli aspetti per noi più importanti delle cose sono nascosti dalla loro semplicità e quotidianità. (Non ce ne possiamo accorgere, - perché li abbiamo sempre sotto gli occhi.) Gli autentici fondamenti di una ricerca non danno affatto nell'occhio a chi vi è impegnato; a meno che non sia stato colpito una volta da *questo* fatto. - E questo vuol dire: ciò che, una volta visto, è il più evidente, e il più forte, questo non ci colpisce.

L'ordine è fenomenologicamente intemporale. Esso non conosce né attenzione né attività: è ciò che è, nella maniera più radicale. E' sfondo, non conoscenza bensì conosciuto, *sistema*. Ma senza ordine non vi sarebbe temporalità.

Se in una configurazione che si sta riconoscendo, e che dunque si sta riconoscendo come ordinata, è presente una componente imprevista, una *novità*, l'ordine, per così dire, si rompe: esso non basta più, qualcosa si è presentato che nell'ordine non rientra. Vi sono casi in cui quel qualcosa può essere trascurato, in quanto *rumore*, e li vedremo più sotto; ma negli altri un ordine nuovo deve essere costruito per rendere conto della presenza della nuova componente. Il sistema della memoria si riassume, almeno localmente, e i significati delle singole componenti si modificano, ovvero cambiano le relazioni tra di loro, sinché la componente nuova non è a sua volta stata assorbita nel nuovo ordine. Anche il nuovo ordine è in sé intemporale, così come lo è il vecchio, ma tra l'uno e l'altro sta quell'atto di riconoscimento del nuovo, di assunzione di novità, che, per parte sua, può ben essere visto come temporale, anzi probabilmente proprio come la manifestazione più elementare di un tempo fenomenologico.

Chiameremo dunque *tempo-novità* questa temporalità aurorale, questa cellula della temporalità paranarrativa, alla quale si cercherà di ricondurre poi anche altri tipi, più consueti, di temporalità.

In altre parole, il tempo-novità è la *genesì del significato*, è quello spostamento di senso che trasforma un ordine, un sistema, una memoria, in un altro differente, di solito più ricco. Detto ancora altrimenti, è l'informazione nell'atto del suo essere assunta.

L'interesse della nozione di tempo-novità è almeno duplice: da una parte la temporalità viene strettamente collegata a nozioni basicamente semiotiche come quella di significato, in particolare nel momento, *abduzione*, del costituirsi di questo; se ne ottiene quindi un vantaggio metodologico, con la promessa di una maggiore abbordabilità dei problemi connessi al difficile rapporto tra la paradigmaticità di certa semiotica (specie di origine strutturalista) e

⁶. Gombrich parla in questo brano di *ritmi*. I ritmi sono tipi particolari e particolarmente interessanti di ordine sui quali anche noi ci soffermeremo a lungo.

l'inevitabile questione del tempo. Se infatti il tempo stesso può essere a sua volta descritto come un fenomeno semiotico, non sarà più conveniente escluderlo dalle strutture profonde dei testi, considerandolo un effetto di senso, una "illusione cronologica" come proponeva Barthes[1966]; al contrario, si potranno riconoscere delle componenti intimamente temporali nelle stesse strutture apparentemente acroniche di una "logica del racconto", senza con questo fare a meno dei vantaggi della conversione al paradigmatico.

In secondo luogo, l'interesse della nozione di tempo-novità si trova anche nel fatto che sarà con essa possibile scoprire una dimensione temporale all'interno di forme che, tradizionalmente, temporali non sono. L'esempio appena fatto di una dimensione temporale nelle strutture testuali profonde è solo un caso di una possibilità molto più generale: quando si prende in considerazione la dimensione del tempo-novità, la temporalità si infila all'interno di qualsiasi forma, naturale o culturale, statica o dinamica, figurativa o astratta, nella misura in cui tale forma presenta una dialettica tra noto e nuovo.

Si tratta - vale la pena ripeterlo - di una temporalità fenomenologica, e non ontologica; si tratta in particolare di una temporalità semiotica, legata ai fenomeni di percezione, cognizione e interpretazione. Dire che il tempo-novità presuppone *in realtà* il "tempo oggettivo" è poco rilevante come sostenere che la *carne del mondo* merleau-pontiana presuppone l'esistenza della materia oggettiva: può essere vero, all'interno di qualche metafisica, ma "carne del mondo" è, per la fenomenologia, un concetto molto più pregnante e basilare che non "materia oggettiva". Allo stesso modo, per noi, il "tempo oggettivo" non è che una costruzione molto sofisticata, che non può essere presupposta dal tempo-novità.

Si tratta - e anche questo va sottolineato - di una temporalità fenomenologica, *ma non di un tempo del vissuto*, non di un tempo dell'anima o della coscienza, non di un tempo interiore. Il tempo-novità non è meno oggettivo del tempo "oggettivo" della fisica: è lo stesso tempo visto in una prospettiva differente. Peirce direbbe forse che si tratta del tempo considerato come Terzità (a fronte del tempo della fisica, che viene considerato solo come una Secondità), ovvero del tempo più propriamente semiotico.

Bateson[1972:473-474], riprende a modo suo un'opposizione junghiana, dicendo:

Egli [Jung] osserva che vi sono due mondi. Noi potremmo chiamarli due mondi esplicativi, lui invece li battezza il *pleroma* e la *creatura*, che sono termini gnostici. Il *pleroma* è il mondo in cui gli eventi sono causati da forze e urti e nel quale non vi sono "distinzioni", o, come direi io, "differenze". Nella *creatura*, gli effetti sono provocati proprio dalla differenza. In effetti, eccoci davanti la solita vecchia dicotomia tra mente e sostanza.

Si tratta di due mondi *esplicativi*, il primo dei quali sottintende una metafisica e l'altro una fenomenologia non soggettiva, come la fenomenologia merleau-pontiana, ovvero una fenomenologia semiotica. Riprende, poco sotto, Bateson:

La *creatura* è quindi il mondo visto come mente, ogni volta che questa visione sia appropriata. E ogni volta che questa visione è appropriata, interviene una complessità di un tipo che manca nella descrizione pleromatica: la descrizione della *creatura* è sempre gerarchica.

Il tempo-novità, guardando le cose a questo modo, è il tempo della *creatura*.

2.1.2.2. *Ritmo e tempo-novità*

Se accettiamo il tempo-novità come cellula di base della temporalità paranarrativa, e l'equazione "tempo-novità = genesi del senso", ne ricaviamo anche un'altra equazione di un certo interesse, quella tra temporalità paranarrativa e semiosi. In questo senso, la semiosi non sarebbe un'attività che *si svolge* nel tempo, come qualsiasi altra attività: la semiosi sarebbe piuttosto il tempo stesso. Sarebbe l'attività per eccellenza, quella che ne crea qualsiasi altra.

Il senso del tempo, la sensazione dello scorrere del tempo, è la sensazione dello scorrere del pensiero, dell'attività semiotica, effetto di una riflessione sul cambiamento della memoria che la semiosi opera continuamente, anche quando non è affetta dalla percezione, perché la novità non proviene solo dall'esterno, dal mondo, ma anche, e continuamente, dal confronto tra aree diverse della memoria. Il che lascia intuire che se l'ordine della memoria fosse globale, e ogni nozione fosse in rapporto con ogni altra, il pensiero non esisterebbe, e il tempo (cioè la semiosi) sarebbe strettamente correlato al contatto (attivo o passivo) con l'esterno.

Così tuttavia non è, e un flusso continuo di novità (esterne e/o interne) costituisce un flusso continuo di temporalità. Non si tratta ancora di una temporalità tematizzata, in cui le dimensioni del presente, del passato e del futuro possano avere sviluppo - visto che ancora ci troviamo sotto il livello della parola, e nessuna consapevolezza (tanto meno auto-consapevolezza) è possibile. Si tratta forse solo della capacità di distinguere tra forme, da un lato, che possono essere percepite e riconosciute o nell'immediata globalità oppure a partire da qualsiasi loro parte indifferentemente, e forme, dall'altro lato, che presentano, al contrario, un inizio di procedimento interpretativo obbligato e un seguito altrettanto obbligato - forme statiche e forme dinamiche, diremmo con un linguaggio ancora troppo forte per quel livello, ma inevitabile se vogliamo intenderci. Questa è già una discriminazione di tipo temporale, cioè una discriminazione sul tipo di procedimento semiosico in atto.

L'ordine perfetto, dunque, l'intemporalità, è una condizione puramente virtuale, che non si verifica mai; cosa che è anche banalmente derivabile dalla considerazione che l'intemporalità non è nel tempo. La memoria di un organismo, individuale o sociale, è sempre semioticamente squilibrata verso la novità; o meglio, il suo tempo interno è il suo squilibrio semiotico. Persino una configurazione percepita e riconosciuta come perfettamente nota non lo è nell'atto dell'essere percepita: il fatto stesso che si presenti è una novità.

Infatti, persino il riconoscimento più banale, della configurazione più scontata, ha una componente di novità: è cioè, in altri termini, semiotico, abduittivo. La forma nota può presentarsi in una situazione nuova, in un contesto leggermente impreveduto: richiede comunque riconoscimento della sua presenza, e assestarsi del sistema. Ma vi sono due aggiunte importanti da farsi a questa considerazione.

La prima riguarda - come ci si può aspettare - la persistenza. La configurazione nota che persiste scompare dal campo percettivo, come ricordano Gombrich e Wittgenstein, si ritrae nello sfondo, pronta a balzarne fuori in caso di mutamento ma più normalmente banco di paragone, *contesto*, per eventuali altre configurazioni.

La seconda considerazione riguarda invece la ricorrenza, ovvero il far parte più volte di un'altra, più vasta, configurazione, anch'essa nota, o almeno in parte nota. Anche una configurazione ricorrente, e quindi non persistente, può scomparire dal campo percettivo in quanto tale: la ripetizione, attesa, la annulla.

Questo secondo caso ci permette di introdurre la nozione di *ritmo*, nozione che sarà di grande importanza nei capitoli che seguono. Una configurazione ritmica è caratterizzata dalla ripetizione di qualche sua parte, parte che è a sua volta una configurazione. Non si sta facendo riferimento specifico a ritmi dinamici: per un ritmo statico, come un ornamento architettonico, o il ricorrere delle foglie su un ramo, si può dire lo stesso. Una volta che la foglia è nota, essa scompare, a vantaggio della configurazione ritmica che la contiene.

Un ritmo è ovviamente un tipo particolare di ordine, e certamente la quasi totalità degli ordini di qualche complessità contiene elementi ritmici.⁷ Pur non coincidendo, ritmo e ordine sono concetti vicini, al punto che in Gombrich[1979], libro tutto dedicato al *senso dell'ordine*, quello di cui si parla il più delle volte è il *senso del ritmo*. Come anche Gombrich non manca di osservare, vi sono criteri di economia che prevalgono: un ritmo è una forma di ordine molto più economica da comprendere e ritenere. La regolarità ha i suoi vantaggi.

In generale, comunque, poiché ogni ritmo è un ordine, quanto vale per gli ordini vale anche per i ritmi. Anche questi dunque, in quanto ritmi noti⁸ *sono intemporal*: il ritmo è intemporale, è fuori del tempo, non ha tempo.

Questa affermazione potrà sembrare paradossale, soprattutto se si pensa che l'uso più frequente del termine ritmo riguarda i fenomeni musicali, che sono fenomeni temporali per eccellenza. Ma a ben guardare ci si può accorgere che nessun paradosso è contenuto nella intemporalità del ritmo.

Consideriamo infatti un tipo di ritmo dinamico a cui siamo estremamente familiari: il tic-tac dell'orologio, che scandisce i secondi. Siamo così abituati a considerare il tic-tac come il simbolo stesso del tempo che scorre, da non accorgerci che il tic-tac, a differenza del tempo, non scorre affatto; anzi si ripresenta sempre identico a se stesso, e se cambiasse penseremmo che qualcosa non va nell'orologio. Il fatto è che il tic-tac non è il tempo, bensì la sua unità di misura: il tic-tac dell'orologio è ciò che ci permette di misurare il tempo, di ridurlo a numero, misura - ovvero di riportarlo a un certo ordine, questo sì, *palesamente* intemporale. Se diciamo che sono passate tre ore, questo significa che sono stati contati 10800 tic-tac, il che ci permette, molto utilmente, di omologare diversi fenomeni genuinamente temporali sotto la stessa etichetta di durata. In questo caso dunque il ritmo è ciò che scandisce il tempo, e tutta la sua utilità consiste nel fatto che, proprio perché il ritmo non è un fenomeno temporale, bensì un tipo di ordine, può essere trasformato, paragonato, omologato, insomma utilizzato cognitivamente.⁹

In musica il ritmo (sia in senso stretto, che nel senso più ampio che comprende ritmi armonici, melodici e timbrici) stabilisce lo sfondo immobile su cui risalta il discorso musicale, ovvero il succedersi delle novità: è il contesto non percepito che rende possibile la percezione di tutto il resto.

⁷. Cfr. la nozione di *gerarchia* in Meyer[1973:80 segg.], di cui parliamo in §2.1.4 e §2.2.1.

⁸. Un ritmo che non sia noto non è ancora un ritmo, come un ordine ignoto non è ancora un ordine. Solo in seconda istanza ha senso parlare di un ordine o di un ritmo ignoti: ma questo vuol dire parlare di una configurazione parzialmente riconosciuta nella quale riteniamo di poter trovare, con ulteriore ispezione, un qualche ordine o addirittura un qualche ritmo. Questa attesa di regolarità è un aspetto importantissimo della percezione e della cognizione (e il solito Gombrich[1979] ne è un valido testimone) ma non è ancora, a questo punto, oggetto della nostra analisi.

⁹. E questo discorso vale in generale per il "tempo oggettivo" della fisica. Ne emerge che quello che è oggettivo non è il tempo, bensì la sua misura.

Ma il rapporto tra ritmo e novità è lontano dalla semplice e banale contrapposizione: prima di essere ritmica, una configurazione è infatti sempre nuova; un mutamento di ritmo è una novità prima di essere a sua volta un ritmo; la sovrapposizione di due ritmi, anche se entrambi noti, è una novità, che non si riduce al semplice fatto che ora ci sono due ritmi dove prima ce n'era uno, ma al contrario genera un ritmo nuovo, che può essere (se ci sono, per esempio, effetti di battimento) anche estremamente differente da quelli che lo hanno generato. Sappiamo bene che si può far musica anche con il solo ritmo: ma non è il ritmo, sono le sue variazioni a fare la musica.¹⁰

Un'altro legame importante tra ritmo e novità, e anche tra ordine e novità, è che possono esistere dei *ritmi di novità*, e in generale degli *ordini di novità*. Pensiamo a una configurazione nota, ritmica o meno, con uno o più buchi, posti vuoti che si prevedono riempiti da qualcosa di nuovo: questo non è niente di più della nozione classica di *struttura*, una configurazione nota, dunque un ordine se non un ritmo, che contiene per sua stessa natura delle novità. Ma si tratta di novità attese, ed è questo che le rende più facilmente interpretabili.

Potremmo generalizzare dicendo che ogni cognizione avviene tramite un qualche *ordine di novità*, e che la novità del tutto impreveduta, irrelata, si presenta solo sotto forma di rumore - il quale è, a sua volta, una negazione della novità. Si tratta comunque di considerazioni abbastanza conseguenti, se non addirittura scontate, una volta che l'ordine di novità sia stato omologato alla struttura - intesa questa, a sua volta, tanto nel senso macrostrutturale che troviamo negli Strutturalisti, quanto in quello microstrutturale in cui la si può assimilare, per esempio, ai *frames* o *scripts* dell'Intelligenza Artificiale.

Se tuttavia riportiamo queste considerazioni ai ritmi dinamici, possiamo renderci conto che, benché essi siano intemporalmente come ogni ordine, è grazie alla loro presenza che il tempo viene percepito: l'immobilità della forma che si ripresenta mi fa percepire la mobilità della semiosi in atto, del pensiero, della vita stessa. Contro l'identico ed immobile (o quasi) battito del cuore si staglia la crescita della conoscenza, e la serie delle novità che vengono interpretate.

2.1.2.3. Novità, rumore, pertinenza

Non qualsiasi variazione sullo schema ordinato rappresenta una novità: le novità sono le variazioni che vengono recuperate all'ordine (un nuovo ordine) dal lavoro attivo dell'interpretazione. Le altre variazioni non sono che *rumore*, disturbo accettabile all'ordine consueto.

Il rumore, in quanto tale, non è mai tematizzato, e nemmeno è mai oggetto di attenzione: se lo fosse sarebbe già riconosciuto, almeno come "rumore" stesso. Eppure si presenta continuamente.

Non bisogna pensare al rumore come al disturbo sul canale di trasmissione che rende incerto il messaggio: non ci troviamo dal punto di vista di un osservatore oggettivo che possa valutare la situazione. Dal mio punto di vista, quello di colui che riceve la comunicazione, ciò che mi arriva è semplicemente una configurazione almeno parzialmente ignota. Se essa

¹⁰ La nozione tecnica di "ritmo" in musica è differente da quella che qui utilizziamo. Meyer[1956:102] chiamerebbe "metro" quello che noi chiamiamo ritmo, mentre il "ritmo" musicale è "il raggruppamento mentale di uno o più battiti non accentati in relazione a un battito accentato". Data la difficoltà, nel nostro ambito di ricerca, di definire che cosa sia "metro" e che cosa sia "ritmo", preferiremo parlare di differenti dimensioni ritmiche, eventualmente in interazione.

presenta sufficiente ridondanza posso riconoscerla senza problemi, senza nemmeno accorgermi della sua incompletezza o differenza; oppure posso interpretare la differenza come novità, e assumere una nuova configurazione.

Ma c'è anche il caso che la configurazione risulti, così modificata, del tutto o in parte ignota. Quello che accadrà in questo caso dipenderà dal fatto che l'interpretazione di quella configurazione sia di qualche pertinenza oppure no: se per esempio so che è *necessario* dare un senso a una certa strana cosa, perché ne va della mia vita, o perché so che si tratta di un messaggio prodotto da qualcuno, allora supporrò che un ordine esista e che debba essere trovato. In caso contrario non si presenta nessun problema, nessuna cognizione, al limite nessuna percezione: la configurazione non esiste, fa parte del normale rumore di fondo che accompagna ogni percezione.

Quella di rumore è dunque una nozione puramente negativa: il rumore è ciò che non è ordine e non è novità; è la variazione esclusa dalla conoscenza. Dobbiamo presupporre l'esistenza per non cadere nel solipsismo: se ogni variazione fosse novità, e dunque fosse qualcosa di riconoscibile, di riconducibile all'ordine, allora non esisterebbe un mondo indipendente da me, perché ogni evento esisterebbe solo *per me*.

2.1.2.4. Dal tempo-novità al tempo del racconto

Il racconto è un modo, forse il modo per noi principale, di avere il tempo nella memoria, il tempo nell'ordine. Non che l'ordine perda la sua intemporalità con questo, ma acquista la possibilità di tematizzare il tempo, di ordinarlo. In questo senso svolge una funzione imparentata con quella dell'orologio, che misura il tempo, riconducendolo all'ordine, e dunque all'intemporalità.

Il racconto, tuttavia, non opera una misura, e il suo rapporto con il tempo è di gran lunga più complesso di quello dell'orologio. Mentre nel caso della misura del tempo, infatti, questo viene davvero ridotto integralmente a una intemporalità, nel caso del racconto, benché innumerevoli strutture intemporalmente giochino il loro ruolo, la riduzione che si può operare porta alla fine ancora a una temporalità. Un sintomo di questa differenza si può cogliere anche nella differenza tra l'immobilità ripetuta eternamente del tic-tac dell'orologio, e lo *sviluppo* che caratterizza qualsiasi racconto, la trasformazione, sia quella al proprio interno come sviluppo narrativo, che quella indotta nel fruitore durante il corso della lettura o dell'ascolto. La differenza è, nuovamente, tra uno strumento perfettamente oggettivabile come l'orologio, spogliato di ogni temporalità, e uno assai difficile da considerare oggettivo come il racconto, nel quale la temporalità continua ad agire dal profondo.

In questo non si può che dare ragione a Ricoeur[1984:83] quando, discutendo la semiotica greimasiana, dice:

La resistenza dell'elemento diacronico entro un modello di stile essenzialmente acronico mi sembra essere l'indizio di una più fondamentale resistenza, *la resistenza della temporalità narrativa rispetto alla semplice cronologia*. Se la cronologia può essere ridotta ad un effetto di superficie, vuol dire che la cosiddetta superficie è stata previamente privata della sua dialettica propria, cioè la competizione tra la dimensione sequenziale e la dimensione configurante del racconto - competizione che fa del racconto una totalità successiva o una successione totale.

In altre parole Ricoeur accusa la teoria greimasiana di introdurre surrettiziamente la temporalità narrativa proprio là dove essa pretenderebbe di ridurla, al massimo livello di

profondità della struttura, a una relazione semantica tra contrari, articolata nel quadrato semiotico, in tal modo agendo coerentemente alla tradizione semiotico-strutturalista.

Per Ricoeur, l'abbiamo già visto, la temporalità narrativa è qualcosa che non può essere ridotto ad altro, essendo essa stessa il criterio di comprensione del tempo. Di certo egli mette l'indice su un passaggio pericoloso del percorso generativo greimasiano, che passa improvvisamente (e tuttavia per relazioni dette di "equivalenza") dalle operazioni intrinseche al quadrato semiotico (di carattere logico-semantico) alle strutture dispiegate dalla semantica dell'azione (Ricoeur[1984:98]), cioè da una situazione acronica a una diacronica.

Eppure, se prendiamo in considerazione la base di quella che abbiamo chiamato temporalità paranarrativa, ovvero il tempo-novità, possiamo accorgerci che la situazione apparentemente acronica del quadrato semiotico che darebbe origine al percorso generativo non è affatto acronica, e possiede al contrario una certa intrinseca temporalità, per quanto ancora paranarrativa - o meglio, almeno qui, pre-narrativa.

L'articolazione dei contrari da cui parte tutto il percorso generativo può essere vista, infatti, come la manifestazione di una novità congelata nel sistema. Se l'opposizione è "vita vs morte", la distanza semantica tra i due termini rappresenta in qualche modo il residuo della distanza temporale, ovvero dell'atto semiotico, che ne ha sancito l'esistenza: se l'opposizione esiste è perché vi è stata, filogeneticamente, una rottura di continuità, una novità rispetto a una potenziale situazione indifferenziata di sfondo. E' dunque perché una distanza semantica contiene in sé temporalità, che da essa è possibile articolare il racconto: lo sviluppo dalla struttura profonda a quella di superficie è lo sviluppo in temporalità narrativa della temporalità paranarrativa (pre-narrativa), del tempo-novità che è contenuto nell'opposizione.

Resta pur vero che se all'opposizione semantica di base non si dà una direzione, un orientamento, il polo nuovo rispetto all'altro potrà essere uno qualsiasi dei due, per cui "vita vs morte" viene a essere una riduzione ulteriore, comune tanto a "vita -> morte" come a "morte -> vita". E anche qui Ricoeur[1984:96] affonda la sua lama:

Il secondo punto sul quale vorrei soffermarmi, sempre al livello della grammatica profonda, concerne la narrativizzazione della tassonomia, assicurata grazie al passaggio dalle *relazioni non orientate* nel modello tassonomico alle *operazioni orientate* che forniscono una interpretazione sintattica al modello.

Infatti, il passaggio dall'idea di relazione statica a quella di operazione dinamica implica una vera aggiunta al modello tassonomico, che lo cronologizza veramente, quanto meno nel senso in cui una trasformazione prende del tempo. Tale aggiunta è segnata nel testo degli *Eléments* mediante la nozione di "produzione di senso da parte del soggetto" (Greimas[1970:174]). C'è qui ben di più che una riformulazione: l'introduzione, ad un livello di eguaglianza, di un fattore sintagmatico accanto al fattore paradigmatico. La nozione di equivalenza perde allora il suo senso di relazione reciproca nel passaggio dalla morfologia alla sintassi: perché in che cosa una relazione stabile e la sua trasformazione sono equivalenti se è l'orientamento che è pertinente nella seconda? Ci si può quindi chiedere se la costruzione del modello non è stata guidata dall'idea delle trasformazioni orientate da fare apparire sui suoi termini inerti.

Quello che potremmo rispondere a Ricoeur è che nei nostri termini la cronologizzazione che il modello ricava dall'orientamento ha a che fare solo indirettamente con il fatto che "una trasformazione prenda del tempo". Il tempo, nella nostra prospettiva, è intrinseco alla distanza semantica tra i poli dell'opposizione, in un certo senso è tale distanza semantica. Così, il passaggio dalla relazione statica all'operazione dinamica non è un'aggiunta, bensì uno scarto:

delle due direzioni temporali possibili una viene tralasciata a vantaggio dell'altra. Ricoeur ha ragione a condannare l'equivalenza tra i due livelli, ma non perché dopo l'operazione ci sia qualcosa di più, bensì perché c'è qualcosa di meno.

Se il tempo-novità è presente come traccia in ogni opposizione paradigmatica, in ogni differenza, allora il sistema, intemporale per definizione, è paradossalmente pieno di temporalità, e tale temporalità si manifesterà in qualsiasi occasione. Contro Barthes[1966], il tempo appartiene al discorso non meno che alla realtà: non si tratta di "una illusione referenziale 'realista'", ma di una dimensione intrinseca del significato. Le tensioni semantiche del paradigma sono tensioni temporali "congelate": il paradigma non è mai (e non è mai stato) dato, ma sempre costruito per gradi, e la sua intemporalità di principio è di fatto ricolma di tracce del tempo-novità. Il sistema semiotico viene prodotto in continuazione; il linguaggio nasce in ogni momento. Poiché la semiosi stessa fa parte del mondo che si manifesta ed è sottoposto a semiosi è naturale che le sue tracce siano pervasive.

Prima ancora che come "tempo oggettivo" il tempo è depositato in memoria come racconto, e prima ancora che come racconto è depositato come differenza, traccia della novità. Il racconto è il modo di liberare, di esprimere, la temporalità racchiusa nel sistema sotto forma di opposizioni paradigmatiche.¹¹

2.1.2.5. Una manifestazione empirica del tempo-novità

Empiricamente, dal punto di vista del "tempo oggettivo", misurabile, il tempo-novità si può manifestare come durata del processo di interpretazione di uno stimolo.

E' plausibile che novità più radicali richiedano durate di interpretazione maggiori che non novità deboli, magari risolvibili nella semplice presentazione di una configurazione ben nota.

Tuttavia, in primo luogo non ha senso cercare di ipotizzare un qualche tipo di proporzionalità diretta tra il tempo empirico richiesto e il tempo-novità contenuto nella situazione. Non ha senso non solo perché non si saprebbe bene come valutare la "quantità di novità", che è troppo di per sé relativa alla condizione del sistema che interpreta, ma anche perché probabilmente l'idea stessa di una "quantità di novità" ha poco senso a questo livello. L'idea di "quantità" è probabilmente eccessiva per un livello dell'origine del senso: la temporalità paranarrativa è per molti versi amorfa, un puro inizio senza differenziazioni.

Possiamo forse misurare in qualche modo diverso dalla durata il lavoro abduittivo, semiosico, che coincide con il tempo-novità. Preferisco tuttavia pensare che l'unico indice di tipo vagamente quantitativo attribuibile al tempo-novità consista nella distanza semantica tra concetti, una quantità così vaga e mutevole da faticare a meritare questo nome. La distanza semantica cambia col contesto, ed è difficile perciò dire in che modo esista al di fuori delle proprie manifestazioni.

Insomma, benché la manifestazione empirica ci possa aiutare ad intuire la natura temporale della novità, essa non ci è però di nessuna utilità teorica. Se il tempo-novità è un concetto teorico della semiotica, ne andremo a cercare l'efficacia sui testi, non attraverso gli esperimenti.

¹¹. Sviluppando questa conclusione possiamo arrivare a concludere che la temporalità contenuta nel sistema si trova all'interno delle opposizioni paradigmatiche e non delle relazioni sintagmatiche. Queste ultime infatti indicano che cosa compare insieme: in altre parole, le relazioni sintagmatiche sono ciò per cui gli elementi del sistema si raggruppano in forme riconoscibili, in *ordini*. Quando questi ordini sono *ordini di novità*, le novità sono costituite da uno o da un altro degli elementi di un paradigma. Nella misura in cui è difficile identificare gli elementi di base di un sistema, sarà però difficile anche parlare di relazioni sintagmatiche; nel nostro caso ci limiteremo perciò spesso a parlare di *forme*, senza specificare se si tratti di forme elementari o di sintagmi.

2.1.3. *Il problema teorico di una temporalità paranarrativa*

2.1.3.1. *Narrare il non narrativo?*

Come abbiamo visto in §2.1.1, il luogo teorico di una temporalità paranarrativa è un luogo che precede la parola, è il luogo del contatto primitivo con il mondo, comune ad ogni vita. La temporalità paranarrativa è perciò *non-umana* nel senso secondo cui, per Ricoeur[1983], il racconto è il modo *umano* di concepire il tempo.

In altre parole, nel discorso il tempo è sempre articolato come racconto. L'eccezione del tempo oggettivo della fisica è relativa: finché resta numero, il tempo oggettivo è una quantità come qualsiasi altra; appena si articola secondo i modi del prima e del poi, è già a sua volta racconto.

Ma allora, se, comunque sia, il tempo nel discorso passa attraverso il racconto, il nostro progetto si trova in una situazione paradossale, percorso com'è da una sorta di principio di indeterminazione che condanna all'espressione attraverso la parola anche ciò che concerne tutto quello che precede tale parola. Un po' come nel caso di Heisenberg, e delle innumerevoli riapplicazioni del suo principio, anche qui l'osservazione stessa modifica l'oggetto - eppure la fisica dei quanti continua a godere di buona salute nonostante il problema, e anzi forse proprio grazie ad esso.

Poiché non si può parlare del non verbale senza parlare, senza cioè sovrapporre categorie del linguaggio a una situazione per la quale tali categorie sono spesso eccessive, questo è ovviamente quello che faremo. Non che il non-verbale non possa esprimersi in altro modo; penso che si possa sostenere con facilità che una fetta enorme della nostra comunicazione appartiene a quell'area. E nemmeno si può dire che il non-verbale non possa esprimere delle "riflessioni" su di sé, perché l'arte in molti casi costituisce esattamente questo genere di riflessione. Ma una riflessione teorica è tale perché *dice*, perché definisce attraverso la parola - e l'imprecisione a cui il suddetto principio di indeterminazione la condanna è compensata dal fatto che la parola è molto più "democratica" del non-verbale: permette accordo, disaccordo e discussione. "Effare l'ineffabile" non significa tanto trovarne *la verità*, quanto più semplicemente permettere che se ne discuta. La posizione secondo cui l'ineffabile coincide semplicemente con l'ineffato non è solo teorica, è *politica*: se qualcosa può essere portato alla parola può essere discusso da tutti, e dunque il tentativo deve essere fatto. Cosa che non vuol dire che si debba necessariamente effare tutto l'ineffato, impresa peggio che infinita, ma solo che nessuno deve pretendere di nascondere nozioni di interesse collettivo sotto la maschera di ciò che la parola non può cogliere: anche una conoscenza approssimativa è meglio di nessuna conoscenza.

Va sottolineato tuttavia che l'importanza di una dimensione dell'"ineffato", del non detto ma ugualmente comunicato, non è assolutamente trascurabile. Affermare che la posizione sopra esposta è *politica* significa pure affermare che, ove la rilevanza dei fatti non sia politica, l'ineffato può, e spesso deve, rimanere tale.

Nel nostro caso, e in una società in cui le comunicazioni (e in particolare quelle non verbali) hanno un grande peso, l'argomento che stiamo affrontando è decisamente *politico*, e gli sforzi vanno compiuti al massimo grado per "effare l'ineffabile".

Andranno distinte, prima di proseguire, almeno due dimensioni del non-verbale, una che precede e una che segue la parola. Non che nei testi esse si presentino separatamente, e non che sia facile in ogni caso distinguerle - ma la distinzione è comunque necessaria. In un dipinto figurativo possiamo con relativa facilità descrivere che cosa vi è rappresentato, che cosa vi sta succedendo: possiamo perciò *raccontarlo*, e ciò che raccontiamo sono le sue componenti post-verbali. Ma, senza nemmeno arrivare ai problemi di organizzazione plastica, la cui descrizione verbale è ancora meno agevole, come ce la caviamo con la descrizione delle espressioni e delle posizioni corporee degli eventuali personaggi raffigurati? Per quanto la nostra descrizione sia precisa, essa mancherà sempre di qualcosa che nel dipinto è espresso. Il pre-verbale è inoltre presente anche nel discorso verbale: nel ritmo prosodico, spesso in quello frastico; in gran parte delle componenti di ciò che viene genericamente detto "stile" di un autore.

Mentre dunque il post-verbale non è che una trasposizione delle categorie del discorso in un altro medium, è il pre-verbale che rimane oggetto della nostra analisi. La temporalità che analizzeremo nei prossimi capitoli sarà quella che abita tale dimensione, una temporalità pre-verbale, pre-narrativa. Poiché tuttavia, come vedremo, tale temporalità si manifesta anche attraverso forme del racconto stesso, abbiamo preferito chiamarla, più in generale, *para-narrativa*.

Quello che faremo, insomma, sarà di "narrare il paranarrativo".

Tuttavia, che tipo di analisi potrà essere questa? Le forme che prenderemo in esame non sono evidentemente semantizzate: normalmente, interpretare un testo significa ricondurre ogni forma che vi compaia a un senso generale del testo, ivi comprese queste forme di incerto significato. Ma non si tratta di quello che intendiamo fare noi qui, o almeno, non è questo il nostro scopo principale. L'interpretazione, l'ermeneutica di un testo riconduce tutto al linguaggio, è spiegazione attraverso e nella parola: anche una forma pre-verbale come un ritmo viene rivestita di significati verbali, diviene parte del racconto. Non che questa operazione debba essere contestata, perché non si legge mai un testo senza compierla.

Ma c'è una dimensione di ogni testo che vive al di sotto di tale possibilità di interpretazione. La riduzione a un senso unitario, senso che si articola poi nelle varie componenti del testo, ci conforta e rassicura sulla "umanità" del messaggio, sul fatto che si tratti di una comunicazione da persona a persona. Ma il sistema della cultura è percorso da correnti (gli *stili*) che, senza alcun legame o coerenza tra loro, attraversano necessariamente i testi - e passano da autore a lettore loro malgrado. La riduzione a unità semantica dei testi lascia in ombra queste correnti.

Non è nemmeno corretto "ideologizzare" in ogni caso queste correnti, come spesso si è fatto, riconducendole ad opposizioni categoriali del linguaggio. Di fatto, la medesima "corrente di forme" può rivelarsi carica di tali significati diversi in contesti diversi da lasciar pensare che si tratti di uno schermo neutro, da quel punto di vista, sul quale ogni contesto proietta quel che vuole.

2.1.3.2. Che cos'è il significato senza il racconto

La dimensione del paranarrativo è dunque quella di una significazione indipendente dall'intenzionalità comunicativa. Vi risiede, tra l'altro, quello che si comunica senza che faccia parte di ciò che si ha intenzione di comunicare. Ma le due dimensioni non coincidono: vi è

comunicazione intenzionale paranarrativa e vi è comunicazione non intenzionale dotata di strutture narrative.

Con ogni probabilità, all'interno di una semiotica tradizionale, che distingue una sintattica da una semantica, e questa da una pragmatica, il paranarrativo finirebbe relegato nella dimensione del sintattico, di ciò che è determinato da regole puramente di posizione.¹² Poiché - si potrebbe concludere - il paranarrativo, nella misura in cui è considerato esclusivamente in quanto tale (e dunque prescindendo dal suo recupero interpretativo a partire dal testo nella sua globalità) non presenta forme che rimandino a significati già costituiti, ma presenta semplicemente regole di combinazione e correlazione interna, per questa ragione dovremmo escludere che se ne possa considerare una semantica.

Ma una semantica che presenti questo aspetto di rimando a un regno di significati già costituiti si sviluppa e proviene sostanzialmente dai sistemi verbali (o post-verbali): l'idea che esista un regno dei significati separato da quello dei significanti richiede che significante e significato abbiano una natura differente, per esempio fisica gli uni, mentale gli altri. Per una semiotica che abbia la parola come centro si tratta di un'idea abbastanza naturale, perché i significati delle parole non sono mai parole. Il dualismo va ben d'accordo con il logocentrismo.

Già nel tardo Peirce, tuttavia, il dualismo delle nature di significante e significato si perde, senza mai mettere in ballo la scomoda e confusa nozione di "referente". Nel brano citato in §2.1.1. (Peirce[1980:307], CP 5.492), la nozione cruciale di *abito* viene chiaramente spogliata di qualsiasi natura mentale, e con essa quella di *interpretante*, poiché un'interpretante è un abito. L'alveo scavato dal ruscello può ben essere *interpretante*, in qualche modo *significato*, del corso del ruscello stesso.

Se seguiamo la proposta di Bateson di considerare la "creatura" come un mondo *esplicativo*, per il quale sia rilevante la "differenza", e se decidiamo, come abbiamo fatto sinora, che tale sia il mondo in cui ha senso parlare di semiosi, significazione, comunicazione e così via, allora non vi sarà una dimensione mentale separata in cui far risiedere i significati, perché anche i significanti apparterranno alla loro stessa dimensione. Quella tra significato e significante sarà dunque una differenza non di natura bensì di ruolo - un po' come, in una metafisica tradizionale, lo è la differenza tra segno e referente, entrambi oggetti materiali, accomunati da una relazione ma con differente ruolo in essa.

In un mondo considerato semioticamente ogni oggetto è un oggetto semiotico, che può assumere tanto un ruolo di significante quanto uno di significato. Il mondo è una rete di relazioni semantiche.

Possiamo ora mettere in gioco un'altra nozione che ha avuto origine nella Teoria dell'Informazione, quella ben nota di *ridondanza*. A proposito di essa Bateson[1972:424-425] osserva:

Vorrei far notare che il concetto di "ridondanza" è almeno in parte sinonimo di "significato". A mio parere, se il ricevitore può risalire alle parti mancanti del messaggio, allora le parti ricevute devono, di fatto, contenere un *significato* che si riferisce alle porzioni mancanti ed è informazione su quelle.

E conclude più sotto:

¹². Vedi al proposito §2.5.1.

Insomma, "ridondanza" e "significato" divengono sinonimi ogni volta che siano applicati allo stesso universo di discorso. "Ridondanza" entro l'universo limitato delle sequenze di messaggi non è, ovviamente, sinonimo di "significato" entro il più vasto universo che include sia i messaggi sia il referente esterno.

Nella misura in cui il nostro universo di discorso è unitario possiamo ben assimilare, dunque, il significato alla ridondanza. Se di una certa configurazione *A* percepiamo solo la parte *a*, possiamo ben dire che *a* "significa" *A*, o anche solo la parte assente di *A*.

Questa considerazione è più importante di quello che sembra: non si tratta, come nella Teoria dell'Informazione, di ricostruire messaggi incompleti. Nel linguaggio verbale, metonimia e sineddoche funzionano in questo modo - e in molte situazioni è sufficiente che si faccia accenno a una struttura nota per evocarla del tutto.

Il *significato relazionale*, che così chiameremo per distinguerlo dal *significato designativo* verbale (e post-verbale), è la manifestazione dell'ordine della memoria. Trovare il significato relazionale di una certa forma consiste non nel legare quella forma a concetti definiti nella lingua, bensì nel collegarla a un'altra o ad altre forme che normalmente la accompagnano. In questo senso, ove si consideri la "semiosfera" nel suo complesso, il significato designativo è semplicemente un caso particolare del significato relazionale: i concetti verbali sono forme come altre, che accompagnano o meno altre forme. Ma certo si tratta di un caso particolare in cui vigono anche regole particolari e specifiche.

Un'analisi paranarrativa di un testo non si contrappone perciò a un'analisi narrativa; ne è semmai il presupposto. Resta da vedere in che misura sia possibile.

2.1.4 Leonard Meyer e il significato in musica

Le tesi che abbiamo esposto sin qui in questo capitolo trovano ampio riferimento nelle tesi esposte in Meyer[1956]¹³. L'opposizione tra significato relazionale e significato designativo corrisponde infatti a quella che Meyer presenta, all'inizio del libro, tra *embodied meaning* e *designative meaning*: e pur riconoscendo una certa importanza al significato designativo nel linguaggio delle composizioni musicali, è all'analisi dell'*embodied meaning* che è poi dedicato l'intero libro.¹⁴

Emotion and meaning in music è di conseguenza per noi una fonte preziosa di idee, idee che saranno messe a confronto con gli aspetti più specifici della nostra ipotesi ed eventualmente utilizzate nei capitoli a venire. Ci limiteremo, nelle pagine conclusive di questo, a un breve elenco delle intuizioni più importanti e più utili per noi.

Importante è la ripartizione in stadi o fasi che Meyer[1956:37 segg.] fa del significato. Ascoltando un brano musicale, alla medesima forma vengono attribuiti in momenti differenti significati differenti: abbiamo prima un significato *ipotetico*, ovvero quello che l'ascoltatore si

¹³. Ma vedi anche Meyer[1957], Cooper-Meyer[1960] e Meyer[1973].

¹⁴. Meyer[1956:33]: "Both designative and non-designative meanings arise out of musical experience, just as they do in other types of aesthetic experience". Poi, pag. 35: "But even more important than designative meaning is what we have called embodied meaning. From this point of view what a musical stimulus or a series of stimuli indicate and point to are not extramusical concepts and objects but other musical events which are about to happen. That is, one musical event (be it a tone, a phrase, or a whole section) has meaning because it points to and makes us expect another musical event."

aspetta¹⁵ come séguito di quella forma mentre la sta ascoltando; abbiamo poi un significato *evidente*, che viene attribuito retrospettivamente alla forma dopo che si sono palesate le sue conseguenze, e che può ben essere diverso o non diverso da quello ipotetico; infine, abbiamo un significato *determinato*, quando, una volta ascoltata l'intera opera, ritorniamo a considerarne le singole parti alla luce del tutto.¹⁶ Questa moltiplicazione di significati rende ragione alla mutevolezza dell'esperienza estetica, e presuppone una centralità teorica della nozione di punto di vista temporale analoga a quella che abbiamo esposto nella nostra ipotesi.

Oltre ad essere interpretata in vario modo a seconda del punto di vista temporale da cui viene osservata, ogni forma partecipa di una strutturalità che Meyer definisce "architettonica" (pagg. 38, 47 e segg.). Come verrà ancor meglio specificato in Meyer[1973:80 segg.], le forme sono organizzate in *gerarchie*, e lo stesso stimolo sonoro può essere parte di forme diverse a livelli gerarchici (o architettonici) diversi.¹⁷ A seconda dunque del livello di osservazione privilegiato, lo stesso stimolo può avere significati differenti, in quanto parte di forme differenti. Per essere percepita, poi, una forma deve essere *chiusa*; ma poiché i medesimi stimoli sono comuni a forme diverse a diversi livelli architettonici, sarà possibile considerare un brano musicale anche come una serie di interazioni tra *chiusure* differenti (Meyer[1973:90]), dove, per esempio, i momenti salienti (come, tra gli altri, la conclusione) sono marcati dall'abbondanza di chiusure concomitanti di differenti livelli gerarchici.

Altre annotazioni riguardano l'importanza e i modi delle deviazioni rispetto ai seguiti implicati, e quindi le ambiguità, le saturazioni, le ripetizioni (ricorrenze e reiterazioni), le posticipazioni e le anticipazioni, l'uniformità e la differenziazione minimale, e - importante - il ruolo della fiducia nella finalità e nella "logica" dell'autore (nei termini di Eco[1979], l'Autore Modello).

In Meyer[1973:6 segg.] troviamo un'interessante contrapposizione tra analisi critica e analisi stilistica. Ci troviamo, in entrambe i casi, all'interno di analisi del significato relazionale, *embodied*, ma mentre l'analisi critica si preoccupa delle caratteristiche specifiche di ciascuna opera, alla ricerca del modo in cui essa *comunica*, l'analisi stilistica considera le caratteristiche comuni a opere avvicinati per autore, scuola, periodo, luogo, e così via. In altri termini, l'analisi critica ricerca delle *strategie* comunicative, a un livello che potremmo ben definire paranarrativo, ma che non esclude affatto la consapevolezza dell'autore; l'analisi stilistica, al contrario, cerca di definire lo *sfondo* su cui agiscono le strategie comunicative delle singole opere.

Espandendo il discorso di Meyer, possiamo pensare a numerosi livelli di profondità dell'analisi stilistica¹⁸, a seconda che consideriamo un autore contro lo sfondo della sua epoca, una scuola nazionale contro lo sfondo di una cultura musicale comune a tutto l'occidente,

¹⁵. In Meyer[1973] viene sostituita alla nozione di *aspettativa* quella di *implicazione*, in modo da svincolare il significato dalla soggettività dell'ascoltatore. In questi termini, il significato ipotetico sarebbe il seguito che una forma *implica* al suo ascolto immediato, una riformulazione che rende ancora più evidente il legame con la problematica dell'ordine e del ritmo.

¹⁶. Si noti che in generale la semiotica (specialmente quella di origine strutturalista), ma ancora più in particolare la narratologia, prendono in considerazione pressoché soltanto questa terza fase del significato. L'intera teoria greimasiana della narratività non tiene conto dei significati provvisori che emergono durante la lettura: il testo (o il racconto) viene visto come una globalità, un'unità profonda che si sfaccetta discorsivamente come conclusione del percorso generativo; ma il percorso generativo è un'astrazione teorica intemporale. Dall'altra parte, ai confini con il campo di una fenomenologia della lettura, troviamo Eco[1979], dove, insieme alla nozione di "passeggiata inferenziale", che va decisamente nel senso di Meyer, troviamo anche l'affermazione che "il testo è l'espansione di un semema" (pag. 27) e la nozione di "proprietà s-necessaria" (pagg. 156 e segg.), che presuppongono entrambe un privilegio al significato determinato.

¹⁷. Il riferimento alla teoria della Gestalt, e in particolare a Koffka, è frequentissimo in Meyer.

¹⁸. L'opposizione tra "stile" e "sistema stilistico" (Meyer[1956:64]) va in questa stessa direzione.

un'epoca contro lo sfondo di un'epoca molto più ampia e così via. In questo senso è possibile individuare un "discorso musicale", una strategia comunicativa, anche per quanto riguarda uno stile, almeno per quello che lo contrappone al suo sfondo: ma chi sarà il *soggetto* di questa strategia? Ed è davvero necessario identificarne un soggetto? Ma, se non lo è, e poiché lo stile della singola opera rappresenta certamente il punto estremo della progressione degli stili dal generale allo specifico, non potremo pensare anche ad un'analisi *stilistica* della singola opera, un'analisi che non tenga perciò affatto conto di una soggettività unificatrice a monte?

Dando comunque per scontata la possibilità dell'analisi stilistica di gruppi di opere, credo si debba affiancare all'analisi *critica* anche l'analisi *stilistica* dell'*opera singola*. Mentre la prima analisi costruirà l'opera come discorso tenuto da un soggetto, anche solo teorico, retto da una finalità di cui il fruitore conosce l'esistenza, la seconda analisi la costruirà semplicemente come evento, indipendentemente da qualsiasi finalità sottostante. E' ovvio, come abbiamo già avuto occasione di notare, che l'analisi stilistica dell'opera non cerca un discorso, un'unità, nemmeno un percorso guidato, ma solo una successione riconoscibile di forme simile a quella di un evento naturale ignoto ma comprensibile.

Le due analisi non possono essere del tutto disgiunte. Poiché al centro del discorso di questa Seconda Parte è la temporalità paranarrativa, e questa si manifesta tanto sotto quanto sopra alle strutture del racconto e del linguaggio, cercheremo di trovarne manifestazione sia nei luoghi in cui l'organizzazione intenzionale dei testi è palese che in quelli in cui l'intenzionalità è assente, indecidibile o indifferente.

Comunque sia, il testo sarà sempre visto come un percorso organizzato di generazione del significato, un percorso di tempo-novità. La semantica musicale di Meyer ci fornirà una serie di temi su cui indagare nel campo della narrativa per immagini.

2.2. Forme e ritmi visivi

Se ogni testo ha un Lettore Modello avrà allora anche una *Lettura Modello*, cioè una lettura implicata o costruita dal testo e dal codice culturale in cui il testo si trova. La temporalità di tale Lettura Modello sarà di carattere paranarrativo, non essendo narrativo il tipo di percorso che con essa viene delineato.

Come abbiamo visto nel capitolo scorso, la temporalità paranarrativa è costituita da cellule di novità che intervengono su un ordine - una forma - già presente, ordine che viene rinnovato a sua volta in ogni momento grazie al loro stesso apporto. Tale ordine assume spesso la forma di un *ritmo*, ovvero di un persistere o ricorrere di forme.

Senza forme ritmiche, e in generale senza ordini, non vi sarebbe riconoscimento; senza la loro rottura non vi sarebbe nulla, nemmeno il tempo - ma la loro rottura ne presuppone l'esistenza.

Ogni testo configura una Lettura Modello, dotata di una propria temporalità. Questo vale sia per i testi prodotti nel contesto delle arti cosiddette "del tempo", come musica, letteratura e cinema, sia per quelli prodotti nelle arti cosiddette "dello spazio", come pittura, architettura, disegno e così via. Di conseguenza, ogni testo presuppone una durata della propria lettura, ovvero il fatto che la propria lettura non sarà istantanea.

I linguaggi più esplicitamente temporali sono tali in quanto esibiscono un percorso di lettura molto più chiaramente determinato di quanto non facciano gli altri: per un pezzo di musica, l'ordine temporale di ascolto delle note è parte integrale della sua forma, mentre è difficile, o forse addirittura poco sensato, trovare un ordine temporale delle parti di un'immagine. Ma se poniamo l'accento sulla temporalità della lettura, nel senso di *interpretazione* e non di *pura fruizione percettiva*, la distanza tra i due tipi di organizzazione di forme diminuisce radicalmente.

Anche un'immagine organizza infatti il proprio percorso interpretativo e vive nel tempo della propria lettura non meno di un brano musicale - poiché nessuna forma esiste se non nel tempo della propria lettura. L'evidente presenza di differenze nel modo di organizzare questa temporalità implicita ai due tipi di testo non esclude la natura temporale di fondo di entrambi.

In prima approssimazione, potremmo dire che il percorso interpretativo di un testo visivo comprende molte più disgiunzioni ipotetiche del percorso di un testo musicale; comprende cioè un maggior numero di punti in cui si presentano dei percorsi alternativi, seppur fittamente intrecciati, esprimibili con formule approssimative del tipo: "Se sei arrivato all'ipotesi interpretativa A allora proseguirai nella direzione 1, se sei arrivato alla B proseguirai nella direzione 2, e così via...". Ma il fatto che il percorso interpretativo possa essere differente per differenti lettori empirici, e per differenti letture empiriche, non

comporta che il testo non lo preveda nella sua molteplicità potenziale: ogni labirinto può essere facilmente visto come presupposto comune di tutti i possibili percorsi al suo interno. Se vogliamo rendere la differenza tra un testo visivo e uno musicale attraverso una metafora labirintica, possiamo esprimerla così: ambedue i testi implicano il labirinto della propria Lettura Modello, un labirinto che in ambedue i casi possiede un numero potenzialmente infinito ma limitato di uscite¹⁹; al testo musicale corrisponderà un labirinto sviluppato in lunghezza, nel quale i percorsi alternativi prodotti dai bivi corrono paralleli, ed eventualmente si reincontrano, oppure divergono progressivamente; al testo visivo corrisponderà invece un labirinto sviluppato in larghezza, con molti più bivi e ricongiungimenti di percorsi, all'interno del quale il visitatore è assai più libero di procedere, ma rimane comunque obbligato a proseguire in una direzione predefinita - come avviene più esplicitamente nell'altro caso - ovvero a procedere nell'interpretazione.

Descrivere il percorso interpretativo di un testo visivo sarà perciò tendenzialmente più difficile che non descrivere quello di un testo musicale, o letterario, perché bisognerà tener conto di questo grande numero di disgiunzioni. Tuttavia in linea di principio la cosa dovrebbe essere possibile.

Nel fumetto ci troviamo di fronte a entrambe i problemi, dovendo affrontare sia una dimensione planare che una sequenziale. A parziale semplificazione del problema complessivo, va detto che nel fumetto la dimensione planare è fortemente influenzata da quella sequenziale, la quale, in fin dei conti, è quella dominante. Grazie ad alcune convenzioni, la planarità dello spazio pagina viene in buona parte risolta nella sequenzialità della successione delle vignette: in linea di massima, si può dire che la dimensione di autonomia della planarità rispetto alla sequenzialità è inversamente proporzionale alla grandezza dello spazio-immagine che si vuole considerare. La storia nel suo complesso non ha infatti che debolissime componenti planari; alla pagina queste rimangono, ma ancora piuttosto deboli rispetto alla dominante sequenzialità delle vignette; nella vignetta sono forti, ma temperate dall'importanza della direzione di lettura sinistra-destra e dall'influsso del racconto, che contribuisce a dare una forte direzione di lettura; solo nelle parti interne della vignetta, ove abbia senso prenderle in analisi separatamente, la dimensione planare è autonoma, almeno entro i limiti in cui lo può essere.

Accade infatti, per esempio, che sia la stessa figuratività dell'immagine a reintrodurre una dimensione sequenziale anche nella planarità dei dipinti figurativi, impostando alcuni percorsi di lettura che si basano sulla sequenzialità del racconto ivi illustrato. Nemmeno l'arte astratta è del tutto planare: a conclusione di Floch[1981], si ammette per esempio che il quadro di Kandinsky che si è analizzato non è completamente astratto, dovendo essere definito piuttosto "non figurativo", poiché basato su un *bricolage* di forme di origine figurativa. Ci si può domandare se esistano allora davvero pitture pienamente definibili come "astratte", o se piuttosto una forma non sia tale proprio perché ha qualche tipo di legame con il figurativo, o meglio con qualche *figura* dotata di senso complessivo. Se poi pensiamo che questo legame residuale possa portare con sé anche qualche frammento della sequenzialità di un qualche racconto (o di qualche altra forma sequenziale) di cui faccia parte, allora otterremo

¹⁹. Come può qualcosa essere al contempo infinito ma limitato? Per quanto possa sembrare paradossale, la risposta è molto semplice: basta che la distanza tra i differenti oggetti sia infinitesimale. Tra qualsiasi coppia di interi vi è un numero *infinito* di reali frazionari o irrazionali, il cui valore si tiene sempre all'interno dei *limiti* stabiliti dai due interi.

l'immagine non di una pittura astratta in senso pieno, ma di un inevitabile *bricolage* di frammenti di sequenza, organizzati in maniera non sequenziale in modo da produrre un effetto di senso complessivo. L'idea può essere facilmente ricondotta alla metafora del labirinto presentata sopra: i numerosi percorsi alternativi del labirinto corrispondente all'interpretazione del testo visivo, planare o plastico, sono l'effetto residuale della sequenzialità implicita delle varie componenti del testo - ma il modo in cui sono poi complessivamente combinati è determinato dal testo nel suo insieme, per cui gli stessi elementi in testi diversi possono produrre risultati molto diversi.

Credo perciò che si debbano pensare planarità e sequenzialità non come contrari in senso assoluto, ma come polarità contrapposte. Facendo astrazione dall'idea della planarità come compresenza su un piano spaziale, e considerandola come equiprobabilità di direzioni interpretative, cioè come non-sequenzialità, possiamo disegnare una linea ideale su cui situare testi che vadano da una presenza e incidenza minima o nulla della planarità sino a una massima o totale: al primo estremo staranno quei testi apertamente sequenziali, il cui percorso interpretativo è lineare e semplice (e il prototipo è un programma da calcolatore senza *loop*, interpretabile in un solo modo e senza alcun ritorno al già espresso); all'altro estremo staranno invece testi fortemente planari, come i dipinti astratti o le forme architettoniche, il cui percorso interpretativo è pieno di disgiunzioni e ricongiunzioni in ogni sua parte, arrivando sino al caso estremo delle immagini elementari, coglibili in un solo sguardo, che si presentano per quello che sono²⁰.

Credo sia necessario sottolineare ulteriormente il fatto che si sta parlando di *percorso* interpretativo, e non di *interpretazione* nel senso di risultato (invece che di processo); non si sta parlando, cioè, di significato complessivo. Le tre forme di significato individuate da Meyer[1956:37-38]²¹ mostrano con chiarezza l'importanza di questa distinzione: solo il significato *determinato* emerge da una valutazione complessiva del testo, mentre quelli *ipotetico* ed *evidente* sono altrettante tappe del percorso interpretativo. Dal punto di vista del significato determinato ogni testo può essere considerato puramente planare, perché esso si trova comunque tutto lì, schematizzato e accessibile in ogni suo punto.

Come si è visto nel capitolo precedente, sequenzialità non significa di per sé temporalità, perché la presenza della temporalità è legata alla presenza della novità. D'altra parte, non esistono situazioni in cui non si presentino novità, cosa ovviamente ricavabile dal fatto che non esistono situazioni intemporalì, poiché lo stesso concetto di "situazione" presuppone il tempo e quindi la novità. Tuttavia, la sequenzialità in sé può anche, in molti casi, costituire lo sfondo immobile su cui la novità risalti, oppure può costituire il quadro in cui essa si inserisce, come nel caso accennato dei *ritmi (o ordini) di novità*.

In questo capitolo intendiamo analizzare una serie di forme, ritmiche e non, e, più in generale, di funzionamenti, ritmici e non, legati agli aspetti visivi, maggiormente planari, del fumetto. Partiremo dai casi in cui la sequenzialità ha un effetto maggiormente determinante

²⁰. Come una figura geometrica semplice che non faccia altro che mostrare se stessa (già una figura che istanzi una dimostrazione geometrica instaura infatti un percorso). In questo caso tuttavia ci troviamo davvero a un "grado zero" dell'interpretazione, rappresentabile con un labirinto nullo, nel quale in fin dei conti la planarità è assente quanto lo è la sequenzialità.

²¹. Ricordate in §2.1.4

per arrivare a quelli in cui le componenti di planarità sono più forti.²² Il nostro scopo è quello di descrivere sia le forme sia i modi (almeno alcuni) in cui la loro rottura costituisce novità e, di conseguenza, *rilievo*. La descrizione investirà sia aspetti paradigmatici che aspetti sintagmatici, fatte salve le precisazioni del precedente capitolo.²³

L'ultima sezione del capitolo sarà dedicata ai ritmi di carattere strettamente verbale, un tema collegato ma differente dagli altri, che non riveste tuttavia sufficiente importanza per essere trattato in un capitolo a parte.

2.2.1. Questioni preliminari

Alcuni problemi si presenteranno e saranno via via affrontati nel corso dell'analisi delle varie forme. Di qualche altro ci occuperemo invece subito.

2.2.1.1. Ritmi dell'immagine e ritmi percettivi

Una distinzione va fatta senz'altro prima di iniziare, quella tra ritmi dell'immagine e ritmi percettivi (ritmi della Lettura Modello), o anche, più in generale, tra forme dell'immagine e forme percettive (forme della Lettura Modello).

I ritmi di cui parleremo nelle prossime pagine non sono infatti quelli che è eventualmente possibile ritrovare nelle immagini, bensì quelli secondo i quali si struttura il processo di percezione, lettura e interpretazione. Che i due tipi di ritmi non siano indipendenti è abbastanza ovvio, ma la loro diversità non è meno sensibile per questo.

Non è infatti detto che un ritmo dell'immagine dia luogo a un ritmo percettivo. Se, per esempio, gli elementi che vengono ripetuti nell'immagine sono sufficientemente semplici e poco rilevanti, la configurazione visiva ritmica può ben essere letta come una forma unica, colta globalmente o progressivamente, ma senza che si instauri un qualche tipo di ritmicità nella lettura. In molti altri casi questo può invece avvenire: pensiamo per esempio a un'immagine dominata dalla ripetizione ritmica di caselle, ciascuna delle quali contenga delle forme differenti (triglifi e metope nei fregi ellenici, predelle delle pale di altare medievali, politici...). Avremo, in un caso di questo genere, quello che abbiamo chiamato un ritmo di novità: in questi casi la struttura ritmica dell'immagine complessiva è un invito a una lettura a sua volta ritmica, scandita dal passaggio da un elemento all'altro.

Anche dove l'immagine complessiva sia per esempio troppo grande per poter essere esplorata tutta insieme, potrà accadere che un ritmo dell'immagine dia luogo a un ritmo percettivo: un caso questo, che ha in comune con il precedente l'impossibilità di una presa globale, e la conseguente necessità di seguire un *percorso* di lettura.

A rigore, probabilmente, l'esistenza di un ritmo dell'immagine a cui non corrisponda un ritmo percettivo non dovrebbe essere accettata: se un ritmo non è percepito come tale non è un ritmo. Ma resta sempre aperta la possibilità di pertinentizzare in un secondo momento gli aspetti ritmici della configurazione, percorrendola con un'attenzione artificiale, come se essa fosse più grande o come se i suoi elementi potessero rivelarsi tra loro differenti.

²². Una *forma*, qualunque cosa si voglia intendere con questa parola, è comunque un *ordine*, una configurazione riconosciuta o riconoscibile. In questo senso un ritmo è ovviamente una forma. Per evitare un appesantimento dell'esposizione useremo (e abbiamo usato sin'ora) in queste pagine "*forma*" per fare riferimento a una *forma non ritmica* (o per cui *la ritmicità non sia rilevante*), e "*ritmo*" o "*forma ritmica*" altrimenti.

²³. Vedi §2.1.2.4 e la nota 11 ivi contenuta.

Si prenda ad esempio un *retino* trasferibile. Il retino è una superficie regolarmente puntinata (o rigata, o altro), già preparata su supporto trasferibile, che il disegnatore utilizza per ottenere effetti di chiaroscuro. E' innegabile che la forma del retino sia ritmica, ma quello che percettivamente se ne coglie è l'effetto complessivo di iscurimento regolare (contrapponibile, per esempio, agli iscurimenti meno regolari dei tratteggi manuali): ma è solo se decidiamo di osservare il retino nel particolare che la ritmicità della sua forma emerge davvero alla percezione.

Analogamente, non ogni forma dell'immagine è una forma percettiva. Sviluppando il discorso sulla falsariga di quello del ritmo, una forma che non sia una forma percettiva può essere soltanto qualcosa suscettibile di diventare forma percettiva sotto un'osservazione diversa - dunque sotto pertinenze diverse. Dire che non ogni forma dell'immagine è una forma percettiva significa dire che in nessun caso di un'immagine viene percepito tutto, e che la sostanza del mondo rimane sempre pertinentizzabile in un'infinità di forme differenti da quella in cui è già stata pertinentizzata²⁴. D'altra parte, un linguaggio è anche un modo per segmentare una forma dell'espressione: così, dell'immagine del fumetto solo un insieme piuttosto delimitato e abbastanza preciso di forme sarà effettivamente percepibile, e delle altre non ci si occuperà.

2.2.1.2. L'esclusione del racconto

Il tipo di analisi di forme e ritmi che stiamo sviluppando ha un riferimento storico nell'analisi del significato in musica proposta da Meyer[1956]. Come fa notare Bettetini[1979] per quanto riguarda il cinema, c'è tuttavia nel fumetto qualcosa che nella musica non c'è, cioè il racconto, il quale, da solo, costituisce gran parte delle ragioni dei mutamenti formali nelle immagini.²⁵

Ma il racconto non sfugge a sua volta all'analisi delle forme e dei ritmi, in quanto la stessa forma narrativa è una forma, riconosciuta e applicata come le altre, e anche nel racconto stesso possono instaurarsi dei ritmi (che vedremo in §2.3). Tuttavia, in primo luogo, il racconto non può giustificare completamente tutte le scelte stilistiche che sono state fatte nel testo; e inoltre, un'analisi che prescindendo momentaneamente dal racconto non pretende di sostituire, ma al massimo di integrare un'analisi narratologica.

Lo stesso Segre[1974] propone un'analisi di questo genere, quando dice che è possibile individuare all'interno del romanzo dei percorsi puramente stilistici, delle costruzioni di senso sulle forme stilistiche determinate solo dal loro ricorrere in certi modi nel testo.²⁶

Che poi questo genere di analisi possa fruttuosamente riconfluire in un'analisi narrativa o testuale di tipo più tradizionale, costituendo un significativo apporto di dati, è cosa che vedremo in un prossimo capitolo. Non tutto quello che troveremo viene però recuperato al

²⁴. Di questo argomento abbiamo parlato in Barbieri[1987b], con riferimento a Hjelmslev[1961].

²⁵. "A differenza della musica, il cinema organizza temporalmente forme già dotate di un senso, già dotate di una propria dinamica, già spazializzate: l'organizzazione temporale del film, la sua distribuzione in tempi forti e in tempi deboli, la distinzione fra questi tempi e l'assimilazione che riduce o sopprime le differenze (in poche parole, la sua ritmicità), non significa di per se stessa, ma organizza comunque delle significazioni. E, proprio organizzando delle significazioni, la distribuzione temporale del film le trasforma, produce degli scarti rispetto ai loro valori "statici", le ricompone in un'unità nuova che è solo definibile attraverso una considerazione analitica di questa temporalità diegetica." (Bettetini[1979:50-51])

²⁶. "Gli elementi linguistico-stilistici realizzano dunque, analogamente a quelli contenutistici, un intreccio: accanto a quelli di vicende e persone, il lettore segue pure gli itinerari di stilemi e connotazioni. Bisogna esser capaci di realizzare una considerazione 'narrativa' dei fatti di linguaggio, oltre che (come si fa di norma) una considerazione globale. Anche per i fatti di linguaggio ci sono le *suspenses* e i colpi di scena, gli indizi e le conferme, spesso frazionate." (Segre[1974:18])

racconto, o al discorso che gli sta dietro: non tutto cioè può essere ascritto all'intenzionalità dell'enunciatore. Molti degli aspetti stilistici di un testo a fumetti - così come di qualsiasi tipo di testo - possono essere spiegati o compresi solo per il loro legame con un codice culturale, e non come prodotti intenzionali.

In ogni testo, non tutto è discorso; e non lo è nemmeno tutto ciò che è una forma percepibile.

In questo capitolo, cercheremo dunque di analizzare forme e ritmi visivi *come se il racconto non ci fosse*, come se il testo a fumetti fosse una semplice sequenza di immagini la cui correlazione non sia narrativa; oppure, quando un'operazione così estrema non sia possibile, procederemo considerando il racconto una forma strumentale come tante altre. Non si tratta perciò di un'esclusione né totale né definitiva, ma puramente metodologica e temporanea, necessaria per sottrarre alla *tirannia del racconto* una serie di forme troppo facilmente (e forse semplicisticamente) interpretabili nei suoi termini. Come vedremo in §2.5.1, il livello del racconto non può essere mai escluso del tutto nel fumetto, per le medesime ragioni per cui rimane problematica una chiara distinzione tra piano dell'espressione e piano del contenuto.

2.2.1.3. Gerarchie

Tutte le forme, ritmi compresi, sono organizzate in gerarchie, sono "architetoniche". Questo equivale a dire che molte forme e molti ritmi sono composti di forme e/o ritmi più semplici, ma non comporta che il significato dell'insieme sia la somma dei significati delle parti. Ponendosi apertamente nel solco della teoria della *Gestalt*, Meyer[1956:47] scrive:

Non solo il significato di un'opera musicale presa come un tutto ("*the meaning of a musical work as a whole*"), come un singolo termine sonoro, non si riduce alla somma dei significati delle sue parti, ma nemmeno il significato complessivo dell'opera ("*the entire meaning of the work*") è riconducibile al suo livello architetonico più alto. I livelli più bassi sono al contempo mezzi per un fine e fini a loro volta. Il significato complessivo di un'opera, ove lo si distingue dal significato dell'opera come singolo termine sonoro, comprende sia i significati delle sue numerose parti che il significato dell'opera come singolo termine o gesto sonoro: entrambi vanno perciò presi in considerazione in ogni analisi del significato. [*traduzione mia*]

Ogni forma, ogni ritmo, possono perciò esistere a buon diritto a diversi livelli, ora come forme o ritmi autonomi, dotati di autonomo significato relazionale, ora come parti di forme o ritmi più complessi, uno o più di uno. La gerarchia di forme non è necessariamente una gerarchia di significati: parte del significato di una forma sarà risolto infatti in sé, mentre un'altra parte concorrerà al significato delle forme architetonicamente più composite.

Una conseguenza importante di questi complessi rapporti di gerarchia viene sottolineata in Meyer[1973:80-105]. Dalla nozione di forma, Meyer passa a definire quella, importantissima, di *chiusura* di una forma: affinché una serie di stimoli possa formare degli eventi separati in grado di valere come elementi di una gerarchia, vi devono essere delle *chiusure*, che permettano di identificare delle forme compiute, delle forme cioè che da processi siano diventate "cose" (p. 90). Meyer identifica poi una serie di modalità di chiusura della forma nei brani musicali, e noi ne vedremo nelle prossime pagine il corrispondente per le forme del testo a fumetti. Dopo di che afferma (p. 89):

Ogni composizione esibisce dunque una gerarchia di chiusure. Più è decisiva la chiusura che si presenta ad un particolare momento, e più importante è l'articolazione strutturale. Altrimenti detto, *la struttura di una composizione è qualcosa che noi inferiamo dalla gerarchia di chiusure che essa presenta*. Una composizione procede - è mobile e in processo - anche a ragione della tendenza dei parametri a funzionare indipendentemente l'uno dall'altro, ad essere non concordi. La fine di un movimento non è una semplice cessazione del suono: è il punto in cui tutti i parametri si muovono concordemente per creare la stabilità della chiusura. [*corsivi dell'autore; traduzione mia*]

L'immagine dell'opera musicale - ma anche del testo in generale - che esce da questa descrizione di Meyer, è quella di una serie di forme e ritmi in progresso, organizzati sì in una gerarchia tale per cui essi concorrono a un significato complessivo, ma anche tale per cui essi sono sufficientemente indipendenti da creare nel testo, e nella sua Lettura Modello, dei flussi più o meno indipendenti. Questi flussi nascono, si sviluppano e si chiudono, ma sono combinati in maniera tale che ve n'è sempre qualcuno che prosegue; la coincidenza di differenti chiusure marca momenti di chiusura forte, e forti articolazioni interne al testo; quando tutte le chiusure coincidono, il testo è finito.

Non fatteremo a ritrovare questo tipo di funzionamento nei testi a fumetti, ma solo dopo aver analizzato anche i ritmi narrativi potremo iniziare a valutarne gli effetti complessivi.

2.2.1.4. La saturazione

Poiché il significato di ogni termine sonoro è funzione delle sue relazioni con altri termini conseguenti da esso indicati, la nostra normale aspettativa è di cambiamento e crescita progressive. Una figura che sia ripetuta insistentemente genera una forte aspettativa di cambiamento sia perché la continuazione è inibita sia perché alla figura non viene permesso di completarsi. (Meyer[1956:135], traduzione mia)

Questa situazione viene detta da Meyer di *saturazione* (da Koffka): poiché la normale aspettativa riguarda il cambiamento (e il fatto di trovarsi di fronte a un testo, e non a un evento casuale, rappresenta una componente importante di tale aspettativa), ove il cambiamento non accada l'aspettativa si fa più forte.

Ma è lo stesso Meyer a far notare i limiti di questo principio:

E' necessario una volta di più sottolineare l'importanza del contesto in cui avvengono questi processi. Un *pattern* ripetuto alla fine di un'opera non produce necessariamente saturazione, poiché a questo punto l'ascoltatore capisce, o pensa di capire, il significato della ripetizione: cioè, essendo questa la fine del brano, la mancanza di ulteriore movimento [...] è attesa e desiderabile. Perciò la legge di saturazione è condizionale: in una situazione in cui la ripetizione non sia normale e comprensibile, più a lungo un *pattern* o un processo persiste e più forte è l'aspettativa di cambiamento. (p. 136, mia traduzione)

La precisazione di Meyer è importante, e coerente con le posizioni espresse nel capitolo precedente. Ove la ripetizione sia "normale e comprensibile", la forma o il ritmo sono già diventati *sfondo*, e non sono più oggetto di attenzione. Perché si ottenga saturazione, gli elementi ripetuti o mantenuti devono essere fortemente sottolineati in qualche modo, resi comunque pertinenti; in caso contrario essi passerebbero con tutta naturalezza nello sfondo, per uscirne soltanto quando un mutamento venisse prodotto. Non solo, passando a sfondo, l'aspettativa da essi ingenerata non sarebbe quella di un cambiamento, bensì quella della *persistenza* della forma o del ritmo.

Gli stessi effetti uniformemente ritmici possono perciò portare ad aspettative diametralmente opposte, a seconda di come si presentino, e contenere differenti modi di generazione di novità. Nel caso più frequente, in cui la ripetizione sfuma nello sfondo, la novità è tutta concentrata nel cambiamento, che è genuinamente inatteso. Nel caso opposto, la novità si presenta anche nella ripetizione di forme identiche, perché ogni ricorrenza della forma ripetuta si presenta inaspettata; quando poi il mutamento atteso si presenta, non contiene novità in quanto mutamento, ma ne conterrà ovviamente nella misura in cui propone qualcosa di differente (è il caso dell'*ordine di novità*, o *ritmo di novità*). Mentre dunque il primo caso è interamente svuotato di tempo-novità, concentrato tutto nell'evento conclusivo, il secondo caso è percorso da una quantità crescente di tempo-novità (visto che ogni nuova ripetizione arriva sempre più inaspettata) e si conclude con un'assenza di tempo-novità (l'attesissima conclusione) che è insieme anche - su un altro piano - un rilancio e un'improvvisa crescita (essendovi, finalmente, cambiamento).²⁷

Ogni nuova ripetizione, nella situazione satura, appare più lunga, più lenta; porta con sé un tempo-novità crescente senza arrivare a chiusura della forma. Per questo l'effetto di saturazione è cumulativo (Meyer[1956:143]), e a eventuali ritorni della forma ripetuta in parti successive del testo è sufficiente molto meno per sortire lo stesso effetto.

2.2.1.5. Ritmi eminenti

Esiste dunque una categoria di ritmi che si trovano sempre sul primo piano, e non corrono il rischio di finire sullo sfondo. La ripetizione, quando avviene al loro livello, genera sempre saturazione.

Weinrich[1964] parla del ritmo come concentrazione dei valori di primo piano. E' evidente che tale definizione di ritmo non coincide con la nostra, ma le rimane ugualmente in qualche modo imparentata. I valori di primo piano, gli elementi cui viene attribuito in qualche modo *rilievo*, sono anche quelli che contengono le maggiori novità: ricevono infatti rilievo dal trovarsi in situazioni particolari, che li distinguono da quello che li circonda.

La successione degli elementi di primo piano contro lo sfondo del testo crea forme e ritmi: si tratta evidentemente di ritmi di novità, o più in generale di ordini di novità. Sono ritmi del primo piano, *ritmi eminenti*. La loro individuazione ci fornisce informazioni importanti: i ritmi eminenti sono quelli che di un testo vengono ricordati.

2.2.1.6. Rilievo

Vi sono due modi in cui il *rilievo* può cadere sopra un certo elemento testuale. Il primo è quello della rottura della forma, che abbiamo visto sino ad ora; il secondo è invece posizionale, all'interno di un *ordine di novità*. Nel primo caso è la stessa rottura a creare una nuova forma, nella quale l'elemento responsabile occupa un posto di rilievo; nel secondo la forma esiste già e prevede una novità in quel punto²⁸.

Quando si considerano tipi diversi di forme è possibile che, per quello che li riguarda, sia più rilevante l'uno o l'altro modo di creare novità e rilievo. Nel seguito di questo capitolo

²⁷. Va comunque notato che una simile condizione di tensione non può essere mantenuta troppo a lungo: se le ripetizioni continuano al di là di un certo limite, la pertinenza scema, e il ritmo tende a passare nello sfondo.

²⁸. Come abbiamo già visto, una novità prevista è qualcosa che si trova in un punto dove ci si attende la comparsa di una novità; la sua componente di rottura sarà relativa a qualche altra forma, per la quale essa non è prevista.

prenderemo in esame la sequenza delle pagine, la sequenza delle vignette, l'organizzazione della singola vignetta, gli effetti della parola.

Per quanto riguarda le prime due il rilievo di carattere posizionale è in parte ovvio e in parte decidibile solo localmente e con una certa difficoltà. In altre parole, a proposito del rilievo ovvio, non è difficile vedere la sequenza delle vignette come un ritmo di novità i cui elementi di novità sono i contenuti visivi delle singole vignette - e analogamente per la sequenza delle pagine: ma questo non mi fornisce informazioni di particolare rilevanza. D'altro canto, per quello che riguarda il rilievo locale e di difficile decisione, non è facile individuare in astratto delle forme della sequenza delle vignette (o delle pagine) che siano anche delle forme di novità, ovvero che, in qualche loro posizione nota, preparino una novità, per esempio di carattere narrativo. Se mai le si può individuare, è solo localmente, all'interno del singolo testo, come vedremo in §2.4.3.1, analizzando *Il cuore rivelatore* di Alberto Breccia.

Perciò nei paragrafi §2.2.2 e §2.2.3 prenderemo in analisi, per quanto riguarda sequenza delle pagine e delle vignette, solo le novità e i rilievi relativi a rotture ritmiche. A loro volta, però, anche questi rilievi sono effetti locali, e lo sono per definizione. Il problema dei paragrafi che riguardano le due sequenze sarà perciò quello di trovare modo di descrivere i ritmi che localmente possono essere rotti per produrre rilievo. Così i paragrafi che seguono conterranno sostanzialmente descrizioni paradigmatiche, un piccolo catalogo di modi di descrivere delle differenze rilevanti nelle sequenze di pagine e vignette.

Con le analisi testuali con cui i paragrafi si concluderanno si vedrà come tali strumenti di descrizione permettano di evidenziare ritmi e loro rotture, con le conseguenti messe in rilievo.

Diverso è invece il discorso per quello che riguarda l'analisi della singola vignetta. In essa è difficile trovare delle forme che siano veramente ritmiche, mentre le novità che derivano da rotture della forma (non ritmica) sono più facilmente analizzabili come rotture ritmiche a livello di sequenza - nella misura in cui agiscono a livello locale. Troppo complesso è invece, per ora, valutare l'impatto delle novità come rotture di forma non risolvibili a livello della sequenza: si tratta di problemi di stile grafico, cui accenneremo negli ultimi capitoli.

Nel contesto della singola vignetta è invece facile individuare un certo numero di ordini di novità, la cui azione è quella che produce la maggior parte dei rilievi. Perciò il paragrafo §2.2.4 conterrà soprattutto descrizioni sintagmatiche, descrizione dei modi in cui certe forme si combinano per produrre rilievo.

Non molto differente è, infine, il caso del paragrafo §2.2.5, che affronta forme e ritmi verbali. Qui più che in ogni altro caso siamo di fronte a un mondo di forme che funzionano allo scopo di dare rilievo a qualcosa: la sintassi della lingua descrive infatti ordini di novità, relazioni sintagmatiche.

2.2.2. La sequenza delle pagine

Le forme grafiche chiuse più facilmente individuabili nel fumetto sono pagina e vignetta (o striscia e vignetta, per i fumetti dei quotidiani). A differenza che per il romanzo, per il quale la divisione in pagine è generalmente estrinseca e poco o per nulla rilevante, nel

fumetto la sequenza delle pagine e del modo in cui sono organizzate costruisce forme e ritmi.²⁹

Normalmente, la dimensione e la forma della pagina non cambiano nel corso di un testo; raramente cambiano nel corso di una serie. Ma forme e dimensioni differenti di pagina caratterizzano fumetti differenti. Si va dalle grandi dimensioni (e grandi possibilità di modulazione grafica) delle pagine dei supplementi domenicali ai quotidiani (in voga soprattutto a inizio secolo), scendendo in dimensione sino ad arrivare alle 17x12 cm di alcuni fumetti popolari italiani. Vi sono poi pagine verticali e orizzontali, e vi sono le strisce.

Le strisce e le pagine di piccolo formato non offrono grandi possibilità di modulazione grafica, mentre le grandi pagine dei quotidiani non erano, a loro tempo, organizzate per una lettura continua, pagina dopo pagina, limitandosi in genere a organizzare il proprio contenuto grafico interno, a ragione sia della periodicità sia della autoconclusività dei contenuti.

Ci concentreremo perciò su quello che resta quando si escludono questi casi - un resto che costituisce comunque la maggior parte della produzione a fumetti - e conteremo sull'ipotesi che le regole che estrapoleremo siano estendibili anche ai contesti in cui vengono applicate più raramente.

2.2.2.1. La gabbia grafica

Ogni pagina è organizzata in vignette. Il suo spazio è cioè diviso in riquadri più o meno regolari, che presentano una direzione privilegiata di lettura, da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso - salvo esplicite indicazioni in contrario (disposizione delle vignette, numerazione, frecce che indicano il seguito di lettura ecc.). Il modo in cui è suddivisa la pagina prende il nome di *gabbia grafica*.

Esiste un certo numero di gabbie grafiche che si possono considerare normali, standard. Ogni epoca e scuola ne predilige alcune, ma non sempre l'uso che se ne fa è costante: alcune scuole sono anche caratterizzate dalla più completa anarchia quanto a gabbia grafica.

In ogni caso, il tipo di gabbia grafica scelto è importante per due aspetti che riguardano la forma-pagina: l'organizzazione complessiva della pagina come immagine, e l'organizzazione della sequenza delle pagine.

2.2.2.1.1. Tipi di gabbie, standard e non. Tradizionalmente, la pagina è organizzata a strisce di vignette di altezza omogenea e larghezza costante o variabile. Il numero di tali strisce varia da quattro a due. Esempi di pagine a quattro strisce si possono vedere nelle Figure 17, 18, 37, 39, 62; esempi di pagine a tre strisce nelle Figure 11, 26, 27, 28, 29, 32, 33, 34, 35, 40, 41, 49, 53, 56; esempi di pagine a due strisce nelle Figure 10 e 25. Di tutte queste, solo le 10, 37, 56 e 62 mostrano anche una larghezza costante nelle vignette, e solo le prime due tra queste la mantengono per l'intero testo di cui fanno parte. Strutture a una striscia o a cinque o più strisce si possono presentare occasionalmente, ma sono pressoché assenti i testi che ne facciano uso continuativo.

E' una possibilità riconosciuta e frequente quella di aumentare la dimensione di alcune vignette non solo orizzontalmente ma anche (o solo) verticalmente. Figura 47, per esempio, mostra una struttura a due strisce dove la prima vignetta appare ingrandita anche

²⁹. Sull'importanza e autonomia della forma pagina nel testo a fumetti si può vedere Fresnault-Deruelle[1977:45-61 e passim].

verticalmente, in modo da rompere l'uniformità orizzontale della gabbia grafica. In questo modo si attenua l'effetto di sequenzialità lineare delle vignette, a vantaggio di una visione globale della pagina.

In questa direzione è comunque possibile andare molto più in là. La seconda delle pagine in Figura 63 mostra un'organizzazione assai poco lineare, mentre la pagina in Figura 45 è giocata nel suo complesso attorno a una parte centrale messa in evidenza dai bordi arrotondati. In Figura 1.4/24 la pagina comprende una sola vignetta, mentre nelle Figure 61 e 54 vi è un'immagine principale, a tutta pagina, che fa da fondo ad altre vignette più piccole. La casistica delle gabbie grafiche irregolari è teoricamente infinita, potendo comprendere ogni tipo di deformazione dei confini delle vignette, sino alla loro assenza.

Considerata questa varietà, possiamo individuare un certo numero di categorie in cui far ricadere tipi differenti di gabbie grafiche.

In primo luogo possiamo distinguere tra:

- A) **gabbie senza rottura di scansione delle vignette**: si tratta di gabbie organizzate per strisce orizzontali o verticali in cui nessuna vignetta esce dai limiti impostati di striscia o colonna
- B) **gabbie con rottura di scansione delle vignette**: si tratta di gabbie dove una o più vignette esce dai limiti impostati di striscia o colonna, o dove tali limiti non esistono in assoluto.

Quanto al caso (A), potremmo classificare le gabbie di quel tipo secondo la regolarità orizzontale (O) e verticale (V), considerando quattro situazioni possibili per la scansione di ciascuna dimensione: assente (a), regolare (r), regolarmente irregolare (ovvero irregolare ma con una regolarità di cambiamento) (ri), irregolare (i). Se ne ottengono sedici combinazioni, da *VaOa* sino a *ViOi*, che possono essere raccolte in gruppi, ove si tenga conto anche del loro impatto e presenza effettivi nei fumetti:

- A0) **immagine unica** (*VaOa*): si tratta di pagine senza gabbia grafica, in quanto costituite da una sola vignetta (esempi in Figure 59 e 64, prime due pagine)
- A1) **gabbie assolutamente regolari** (*VrOr*): sono composte da strisce uniformi di vignette della medesima grandezza (esempio in Figura 10)
- A2) **gabbie a strisce uniformi regolarmente irregolari** (*VrOri*): sono composte da strisce uniformi di vignette la cui dimensione orizzontale cambia con regolarità (esempio in Figura 2)
- A3) **gabbie a strisce uniformi** (*VrOi*): sono composte da strisce uniformi di vignette la cui dimensione orizzontale cambia senza una regola (è un caso estremamente diffuso; esempi nelle Figure 32, 18, 17 ecc.)
- A4) **gabbie a strisce difformi** (*Vi* oppure *Vri*, combinate con *Or*, *Ori*, *Oi*): sono composte da strisce di altezza differente (esempi nelle Figure 15, 19, 20, 52, e 64 eccetto le due prime pagine)
- A5) **gabbie a dimensione orizzontale** (*Vr*, *Vri*, *Vi*, combinate con *Oa*): sono composte da strisce di una sola vignetta (esempio in Figura 60, prima pagina)

A6) **gabbie a dimensione verticale** (*Va* combinata con *Or*, *Ori*, *Oi*): sono composte da vignette sviluppate in altezza (esempio in Figura 60, seconda pagina)

Le gabbie ove si presentino rotture di scansione delle vignette possono essere classificate in base alla loro vicinanza a quelle senza rotture di scansione:

B1) **gabbie con rotture occasionali**: sono gabbie facilmente riconducibili a qualcuno degli schemi già visti, che presentano occasionali rotture della continuità di scansione di strisce o colonne (esempi nelle Figure 47, 50, 52)

B2) **gabbie a dominanza di striscia o colonna**: si tratta di gabbie irregolari in cui tuttavia la striscia (o la colonna) resta un principio organizzatore (è un caso estremamente diffuso; esempi nelle Figure 42, 54, 63, seconda pagina)

B3) **gabbie irregolari**: sono tutte le gabbie difficilmente organizzabili secondo dominanti orizzontali o verticali, le quali non scompaiono però mai del tutto, permettendo anche in questo caso una (più difficile e incerta) classificazione sotto le voci (A) (esempio in Figura 23)

A queste liste ne vanno combinate altre. Eccone una il cui criterio di categorizzazione riguarda la geometricità e ortogonalità delle linee che definiscono le vignette, e infine la loro stessa presenza. Avremo dunque:

a) **gabbie ortogonali**: costituiscono il caso più frequente e normale

b) **gabbie geometriche quasi ortogonali**: si tratta di gabbie non ortogonali ma nemmeno molto lontane dall'ortogonalità, chiaramente riconducibili alla leggera deformazione di una delle forme ortogonali (esempio in Figura 51)

c) **gabbie geometriche non ortogonali**: deformando ulteriormente, ma sempre in senso geometrico, le gabbie di tipo (b) si ottengono queste, in cui il riferimento a una gabbia ortogonale diventa meno evidente (senza, probabilmente, essere mai del tutto assente: si tratta però di un caso diverso da quello che potrebbe essere un (bB3), che è ancora riconducibile a una struttura ortogonale deformata) (esempio in Figura 55)

d) **gabbie non geometriche quasi ortogonali**: si tratta di gabbie che, pur avendo abbandonato anche la divisione geometrica tra le vignette, continuano a mantenere un'organizzazione complessiva simile a quella delle gabbie ortogonali (esempi nelle Figure 16 e 44)

e) **gabbie non geometriche non ortogonali**: deformando ulteriormente le gabbie di tipo (d) si ottengono queste, le più lontane possibili dalla regolarità di organizzazione; anch'esse continuano a mantenere in qualche misura strutture regolari dei tipi ortogonali; si tratta però di un caso diverso da quello che potrebbe essere un (dB3), che è ancora facilmente riconducibile a una struttura ortogonale deformata (esempio in Figura 43).

Inoltre:

- le categorie della voce (A) che non presentino un'assenza di divisione verticale, sono ulteriormente divisibili per numero di strisce, da due in su;

- le categorie della voce (A) che non presentino un'assenza di divisione orizzontale sono ulteriormente divisibili per numero medio di vignette per striscia;
- le categorie della voce (B) (specialmente B2 e B3) possono essere ulteriormente classificabili a seconda della presenza di una, due o nessuna immagine fortemente dominante;
- gabbie grafiche di tutte le categorie elencate possono trovarsi sviluppate su una pagina singola (situazione normale) oppure su due.

2.2.2.1.2. *Uso dello spazio bianco e del fondo pagina.* Mentre le prime classificazioni proposte per le gabbie grafiche riguardano forma e dimensioni relative delle vignette, ne è possibile un secondo gruppo relativo ai loro rapporti spaziali sulla pagina, ovvero alla relazione tra le vignette e lo spazio bianco di fondo pagina.

In questi termini avremo le seguenti categorie di gabbie grafiche:

- 1) **vignette uniformemente separate da uno spazio di fondo pagina:** è la situazione più classica, più normale nel fumetto, verificabile nella maggior parte delle immagini presentate sin qui
- 2) **vignette separate in maniera non uniforme:** lo spazio di fondo pagina tra le vignette non è regolare (esempio in Figura 23)
- 3) **vignette parzialmente sovrapposte in maniera non uniforme:** alcune vignette sono parzialmente ricoperte da altre (esempi nelle Figure 50 e 52)
- 4) **vignette parzialmente sovrapposte in maniera uniforme:** ogni vignetta ricopre parzialmente o è parzialmente ricoperta da un'altra; non sono certo che questo caso si dia concretamente in qualche fumetto³⁰
- 5) **vignette separate da un semplice tratto o non separate:** è assente lo spazio, e le vignette sono separate solamente dal proprio margine, oppure non esiste nessun tipo di margine di vignetta (esempi in Figura 37 e in Figura 16)

Eccetto che nel caso (5), dove il fondo pagina è coperto completamente dalle vignette, negli altri casi esso può essere:

- a) **fondo pagina bianco:** il caso più frequente e normale
- b) **fondo pagina uniformemente colorato:** per esempio, nero
- c) **fondo pagina decorato:** immagini astratte o comunque non pertinenti al racconto decorano il fondo pagina (esempio in Figura 38)
- d) **fondo pagina a immagine:** una delle vignette della pagina si è ingrandita sino a costituire lo sfondo su cui appoggiano le altre (esempio nelle Figure 54 e 61)

Vanno inoltre considerati i margini della pagina, che possono essere:

- i) **margini regolari:** il caso più frequente e normale

³⁰. Questa classificazione potrebbe infatti riformularsi combinando esistenza, regolarità e positività dello spazio tra le vignette (si ha spazio negativo ove le vignette si sovrappongono). L'esistenza sarebbe esclusiva nei confronti degli altri, dando luogo a un caso solo quando assente; gli altri quattro casi sono quelli presentati.

- ii) **marginii irregolari ma sempre presenti**: il bordo estremo delle vignette non disegna un rettangolo regolare, ma un margine resta comunque sempre presente (esempi nelle Figure 16, 38, 43, 44, 50, 52, 55 e 60)
- iii) **marginii parzialmente assenti**: alcune vignette o parti di vignette giungono sino al bordo pagina, eliminando localmente il margine (molto usato nel fumetto giapponese, esempio in Figura 65)
- iv) **marginii del tutto assenti**: la vignetta unica o costituente il fondo pagina (oppure tutte le vignette marginali) arriva sino al bordo pagina, eliminando completamente il margine (esempi nelle Figure 54 e 64, prime due pagine)

Le categorie elencate sino ad ora permettono di classificare diverse centinaia di migliaia di tipi differenti di pagine, avendo già escluso dal computo le combinazioni evidentemente insensate.

E' evidente tuttavia che nessuna lista di categorie potrebbe mai essere esaustiva, poiché ogni autore è comunque in grado di introdurre nuove differenze pertinenti tra le pagine dei propri fumetti. Resta il fatto che, probabilmente, attraverso quelle elencate è già possibile compiere un'analisi soddisfacente del ritmo grafico, seppur non esaustiva: d'altra parte, un testo che possa essere esaurito da un'analisi, per quanto dettagliata essa sia, è comunque un testo di scarso interesse.

2.2.2.2. La pagina come immagine

La gabbia grafica costituisce un livello di partenza, un livello di base della Lettura Modello della pagina del fumetto. Essa ne organizza il percorso di massima, sancendone in parte i punti di forza.

Ma esiste ancora un livello di organizzazione che, pur essendo parzialmente comune alla forma-vignetta, svolge un ruolo importante anche per la forma-pagina. Lo vedremo perciò in entrambe i casi, anche perché i medesimi segni grafici possono dar luogo a forme e ritmi differenti a seconda che si consideri la vignetta o la pagina.

Questo secondo livello di approccio è molto più fluido e difficile da ridurre in categorie del precedente. Di conseguenza, le classificazioni che presenteremo vanno considerate ancora più parziali e integrabili.

2.2.2.2.1. Categorie cromatiche. La prima classificazione può essere fatta, molto semplicemente, valutando la presenza o assenza del colore.

Non si tratta solo di valutare la *saturazione* : avremo infatti non una bipartizione bensì una tripartizione. Nel fumetto vanno considerati cromaticamente differenti i disegni al tratto (bianco e nero netti), i disegni con sfumature di grigio, i disegni colorati. Solo per questi ultimi la saturazione diventa a sua volta un criterio di classificazione delle pagine, passando per gradi continui dalla completa assenza di colore alla loro fortissima presenza.

Oltre alla saturazione, potremo poi valutare la *luminosità* complessiva delle pagine, che risulteranno divise per gradi tra quelle molto chiare e quelle molto scure. Non importa che la categorizzazione risultante sia continua, e che ne risulti difficile situare ciascuna pagina in una posizione precisa di un'ipotetica scala. In questo caso, quello a cui la classificazione ci

serve sarà di poter descrivere le *transizioni* tra le pagine, per cui basterà che la luminosità *relativa* di due pagine sia evidente (lo stesso vale per saturazione e tonalità).

La valutazione della *tonalità*, nelle pagine a colori, pone problemi maggiori. Mentre per la saturazione di una pagina si può prendere una media o una punta massima, e per la luminosità si prende sicuramente una media, per la tonalità non è detto che si possa fare lo stesso. Esistono pagine che hanno dominanti tonali, ma per buona parte delle tavole a fumetti nessuna tonalità è prevalente in maniera sufficientemente forte. Una prima classificazione riguarderà dunque la presenza di dominanza tonale; e una seconda la tonalità dominante, quando ci sia.

2.2.2.2.2. *Categorie eidetiche*. Sotto questa voce potrebbero stare anche le categorizzazioni già viste relative alla gabbia grafica, che sono state invece separate in ragione della loro importanza e della maggiore facilità di classificazione. Tolle dunque quelle, rimarranno tutte le possibili distinzioni eidetiche relative a segni che non costituiscano margini di vignetta. Si tratta, in linea di massima, degli stessi segni che costituiscono le figure all'interno delle vignette, ma visti in una prospettiva globale di pagina.

Non scenderò dunque nei particolari del segno grafico, più pertinenti ai problemi della forma-vignetta, limitandomi ad alcune forme che si presentino di una certa rilevanza per la pagina.

Una prima distinzione può essere fatta guardando alla *densità di figure* per pagina, opponendo pagine affollate a pagine semivuote. Questa categorizzazione è vicina ma non coincide con quella che valuta la quantità di vignette per pagina. E' vicina perché la densità delle pagine aumenta approssimativamente in maniera diretta all'aumentare delle vignette; non coincide perché in primo luogo ogni vignetta può contenere più figure (e ciascuna in misura differente dalle altre), e, in secondo luogo, una sola figura può estendersi anche attraverso più di una vignetta (come avviene nella pagina in Figura 22, le cui prime quattro vignette contengono due sole figure).³¹

Vicina, ma dissimile da questa, è la *densità dei segni grafici* sulla pagina, che permette di contrapporre le due pagine nelle Figure 2 e 24 in senso opposto alla precedente: la pagina in Figura 2 è più densa quanto a figure, mentre quella in Figura 24 è molto più densa per segni grafici. All'interno del medesimo testo, tuttavia, di solito le due misure producono risultati piuttosto simili.

Entrambe le densità possono essere valutate come *generali* per l'intera pagina, oppure come *localizzate*, nel qual caso diviene pertinente anche la *posizione* delle zone di varia densità. Nelle pagine a colori, la densità locale dei segni può portare a distinguere *aree a dominanza cromatica* differente.

Ancora, si può valutare la *presenza e posizione di centri di attenzione*, che coincidono spesso, ma non necessariamente, con le vignette di proporzioni dominanti. Nella pagina in Figura 22, l'immagine contenuta nelle due prime vignette rappresenta un centro di attenzione, mentre la vignetta più grande è la quinta; in Figura 50, centro di attenzione e vignetta

³¹ La definizione di "figura" non è precisa, e lascia un certo margine di ambiguità. Tuttavia, si può ritenere *figura* qualsiasi frammento di immagine che raffiguri un oggetto di sufficiente pertinenza: un occhio, per esempio, potrà essere figura o semplice parte di figura, a seconda del contesto in cui compaia, e del tipo di valorizzazione grafica che gli viene data. Che cosa sia figura, e sia riconoscibile come tale, dipende perciò certamente in buona parte dal racconto, ma l'uso delle figure che stiamo affrontando qui non è comunque narrativo. La situazione è analoga a quella che vedremo in §2.3, parlando dei ritmi del racconto.

maggiormente coincidono. In molti casi, la ricorrenza nelle pagine di centri di attenzione costituisce un *ritmo eminente*, la cui intensità dipenderà dalla frequenza di tali zone di rilievo.

Il *testo verbale* può essere a sua volta criterio di categorizzazione eidetica, se se ne valutano *presenza, quantità, dislocazione, forma del lettering, integrazione stilistica* con le immagini, *colore di fondo* di balloon e spazi testo.

2.2.2.2.3. La Lettura Modello di una pagina a fumetti: forme e ritmi interni. Certamente, l'aspetto più rilevante della lettura di una pagina a fumetti è costituito dalla sequenza delle vignette che vi compaiono, di cui parleremo tra non molto. Restano tuttavia degli aspetti tipicamente planari che ad essa non si riducono, e che invitano a una lettura visiva differente.

Molte tavole a fumetti presentano infatti una struttura visiva che invita alla loro visione complessiva, o alla visione di loro parti specifiche, preliminarmente alla scansione vera e propria del testo vignetta per vignetta. Tali sono, per esempio, tutte le pagine in cui una certa immagine sia per qualche ragione dominante. In Figura 61, per esempio, l'immagine che costituisce il grosso della pagina si impone decisamente, in questo caso davvero costringendo a un percorso di lettura che solo in un secondo momento affronterà le due vignette piccole in alto a sinistra, per ritornare poi nuovamente ad essa. In misura minore, accade lo stesso anche con le pagine contenute nelle Figure 44, 50 e 55, tutte e tre dominate da una parte centrale più chiara e graficamente sottolineata. Con le due pagine in Figura 57 poi, la sequenza delle vignette diventa pertinente solo per la successione dei testi verbali, mentre l'aspetto visivo è fortemente dominato da una logica di pagina.

Vi sono poi pagine nelle quali, senza arrivare agli estremi dell'immagine unica, viene impostata una serie di rimandi visivi tra una zona e l'altra dello spazio pagina; forme o colori che intessono rapporti tra parti della pagina che appartengono a vignette differenti.³² Questi rimandi potranno poi avere un effetto anche quando li si consideri a livello di sequenza delle vignette, ma in molti casi la loro dipendenza da una logica planare globale d'immagine è evidente quasi come nel caso dell'immagine unica di Figura 57.

Questa osservazione permette di creare un ulteriore criterio di classificazione delle pagine, distinguendo tra quelle la cui organizzazione non interferisce nella lettura sequenziale, quelle in cui ha un certo influsso (come tutte quelle viste sino ad ora in questo paragrafo) e quelle in cui la determina completamente, come accade in Figura 24.³³

2.2.2.3. Analisi di testi

La sequenza delle pagine costituisce un'organizzazione di forme e ritmi. Vi sono fumetti il cui ritmo della sequenza delle pagine è immobile dall'inizio alla fine, e si trova di conseguenza relegato in una situazione di sfondo percettivo da cui non esce mai: le pagine in quanto tali non progrediscono in questi fumetti, non vi è nessun tempo-novità in loro. Altri sono gli aspetti su cui si deve concentrare la lettura.

I fumetti a striscia quotidiana (o a tavole settimanali) sono quasi sempre di questo tipo: prevedendo una lettura tanto suddivisa nel tempo, la concentrano su pochi aspetti centrali, in generale di carattere narrativo.

³². A questo proposito vedi, per esempio, Fresnault-Deruelle[1977:115].

³³. Altre indicazioni sulla Lettura Modello della pagina sono estrapolabili dalle considerazioni sulla singola vignetta esposte in §2.2.4, alle quali rimandiamo.

Altri fumetti sono abbastanza uniformi nella sequenza delle pagine, dando luogo a continue piccole variazioni di forma, non sufficientemente forti da essere significative³⁴, ma intercalano di tanto in tanto forti rotture ritmiche, che portano di colpo in primo piano l'organizzazione grafica.

Altri ancora si costruiscono via via un ritmo composito, a volte complesso, fatto di frequenti rotture. Nelle prime pagine, quando il ritmo si sta ancora istanzando, l'effetto è di notevole intensità; poi vi è un progressivo allentamento dell'attenzione, e il ritmo della sequenza delle pagine tende a passare sullo sfondo a mano a mano che tutte le successive apparenti rotture che si presentano risultano sempre più previste al suo interno. Anche qui, naturalmente, possono però comparire ancora rotture impreviste, che portano a un recupero di rilevanza.

Pur finendo in ogni caso sullo sfondo, un differente ritmo della sequenza delle pagine continua ad influire sugli effetti complessivi del testo attraverso la sua interazione con altri ritmi, interazione che può portare nuovamente a rotture dei ritmi o delle forme da essa stessa generati, come vedremo con maggiore attenzione in §2.4.

Per ora, cercheremo di applicare almeno alcune delle categorie che abbiamo esposto in questo paragrafo, analizzando la sequenza delle pagine di due testi piuttosto differenti.

2.2.2.3.1. "*The Dark Knight Returns*" di Frank Miller e Klaus Janson. Il primo testo che prendiamo in analisi è un classico americano dello scorso decennio: *The Dark Knight Returns* (1985-86), di Frank Miller (sceneggiatura e matite), Klaus Janson (chine), Lynn Varley (colori). L'analisi sarà condotta pagina per pagina. Dopo la descrizione della prima pagina rilevante, per quanto riguarda le successive si darà conto solo dei cambiamenti. Molte pagine sono mostrate in Figura 62.

Pagina 1. Solo titoli: paratestuale, non ne teniamo conto.

Pag. 2. La *gabbia grafica* si presenta senza rotture di scansione delle vignette, assolutamente regolare e ortogonale, con uno *schema di quattro strisce di quattro vignette* ciascuna. Si tratta di uno schema decisamente inusuale per il *comic book* americano di supereroi, che predilige schemi a tre o due strisce, tendenzialmente poco regolari: molte meno vignette, di maggiore dimensione, assai più variabili. Le *vignette sono separate* da uno spazio di fondo pagina *bianco* verticalmente uniforme, che orizzontalmente si allarga a contenere del testo verbale, presentandosi come ambiguo tra fondo pagina e fondo dei testi. I *margini della pagina sono pressoché regolari*, appena mossi dallo spazio ambiguo dei testi e dal cambiamento nella forma dell'immagine nelle ultime vignette. La pagina è *a colori*, dominata dal contrasto tra *colori caldi giallo-rossi luminosi e molto saturi* (soprattutto verso il basso a destra), e *colori insaturi più scuri* (soprattutto verso l'alto a sinistra). La pagina è *densa di figure* quanto lo è di vignette; è molto *densa anche di segni grafici*, con un certo calo in basso a destra. Non si presentano centri di attenzione particolari. Il *testo verbale è fortemente presente* in maniera ritmica tra le immagini, aumentando di preponderanza in basso a destra.

³⁴. Cfr. Meyer[1956:178]: "Not all differentiation necessarily creates an impression of good shape. The differentiation must be decisive enough and salient enough, relative to the particular context in which it appears, to play an appreciable role in articulating shape."

Pag. 3. La gabbia grafica presenta una struttura irregolare, caratterizzata da una vignetta che occupa circa metà pagina; è tuttavia abbastanza evidente che lo schema impostato in pag. 2 non viene del tutto disatteso: la vignetta grande occupa infatti lo spazio di otto vignette piccole, e la seconda metà della pagina riprende lo schema delle pagina precedente. Denomineremo, di qui in poi, le strisce come prima, seconda, terza o quarta a seconda della posizione che occupano nella pagina (corrispondente alla posizione analoga che avrebbero in pag. 2), e non piuttosto guardando a quante strisce effettive le sovrastino. A metà della seconda striscia ripartono dunque le vignette di dimensione 1/16, così che le prime due risultano interamente sovrapposte alla vignetta grande, i margini della quale si estendono sino ad essere coperti dalle vignette della striscia successiva. La vignetta grande è smarginata in alto, in modo che i margini della pagina risultano parzialmente assenti, e costituisce un notevole centro di attenzione. Nel complesso, mentre la prima pagina ha impostato una regola di struttura, la seconda ha iniziato a mostrarne le possibili deviazioni: regolarità della gabbia grafica, separazione tra le vignette, trattamento dei margini di pagina. Inoltre, la seconda pagina esibisce una chiara diminuzione nella densità di figure e segni grafici.

Pag. 4. Quanto a gabbia grafica questa pagina rappresenta l'inversione della precedente: otto vignette nelle prime due strisce, una sola vignetta grande e smarginata nelle ultime due, graficamente dominante. Anche qui i margini della vignetta grande sono coperti da quelli delle vignette piccole. I colori sono a dominante tonale bruna, a bassissima saturazione, con prevalenza di grigi, più scuri che nelle pagine precedenti. Densità di figure, segni grafici e testo verbale all'incirca costante.

Pag. 5. Compare un nuovo schema nella gabbia grafica, che continua ad essere impostata su un soggiacente 4 per 4: prima striscia regolare, mentre le prime due colonne delle rimanenti strisce costituiscono una sola vignetta, poi due vignette in seconda e quarta striscia e una di grandezza doppia nella terza. Tutte le vignette sono separate da fondo pagina bianco, ma i margini sono resi irregolari da uno spazio ambiguo di testo più grande del solito. Ormai la dominanza dello schema 4 per 4 è palese, così come lo è il criterio per ricavarne delle varianti.

Pag. 6. Gabbia grafica come pag. 4, eccetto una vignetta di dimensione 1/16 in basso a destra, interna alla vignetta grande. Colori immutati, eccetto per la seconda striscia, di tonalità varia, molto satura; luminosità in aumento scendendo nella pagina.

Pag. 7. Ecco una variazione impreveduta della gabbia grafica, che gioca sulla moltiplicazione invece che sulla riduzione delle vignette: eccetto che nella prima striscia, compaiono vignette di dimensione 1/32, ottenute dividendo in senso verticale le vignette normali. Queste coppie di vignette contengono tuttavia figure unitarie, che continuano da un riquadro all'altro, in modo che non varia in maniera rilevante la densità complessiva di figure (e nemmeno di segni). In basso a sinistra le due prime colonne delle due ultime strisce costituiscono due vignette a sviluppo verticale, che mostrano di nuovo un'immagine unitaria (sviluppando, più in grande, lo stesso gioco grafico delle vignette piccole divise). Vignette separate da fondo pagina regolare; margini della pagina regolari. Colori a dominante tonale pochissimo satura, appena azzurrina, abbastanza luminosa.

Pag. 8. Gabbia grafica regolare come pag. 2, ma con molto spazio tra le immagini (spazio ambiguo di testo). Margini tendenzialmente regolari (salvo che per l'abbondanza di

bianco ambiguo). Testo verbale fortemente presente; densità di figure normale; densità di segni grafici bassa. Manca una dominante tonale; colori abbastanza saturi e luminosi.

Pag. 9. Gabbia grafica regolare come pag. 2, sviluppata come la pagina precedente nella metà superiore, e a vignette piene nella metà inferiore. Dominante tonale bruno-gialla nella metà superiore, azzurra in quella inferiore, entrambe moderatamente sature; più scura la metà inferiore. L'ultima vignetta è senza margine, costituendo l'unica eccezione a una pagina dai margini altrimenti regolari.

Pag. 10. L'assenza di margine in basso a destra della pagina 9 corrisponde all'assenza di margine in alto a sinistra di questa pagina, la quale presenta nuovamente una forte novità nella gabbia grafica, la cui intensità risulta accentuata dalla normalità delle pagine precedenti: la pagina inizia con due vignette verticali (larghezza uno altezza quattro), mentre le colonne restanti vedono due vignette in prima e seconda striscia, quattro in terza (che mostrano un'unica figura divisa tra loro), una in quarta. Anche la vignetta doppia in basso a destra è senza margine di pagina. I colori, da luminosi e relativamente saturi delle pagine precedenti, sono passati a complessivamente scuri, con una forte contrapposizione tra un nero piuttosto dominante, un gruppo di tonalità insature relativamente chiare, e un altro gruppo di toni bruno-rossi, molto saturi e scuri. Spazio e importanza della parola sono drasticamente diminuiti.

Pagg. 11-13. Riprendono i ritmi già istanzati nelle pagine precedenti. Pag. 11 ha la gabbia grafica di pag. 3; pag. 12 è regolare a 16 vignette, con la terza striscia più chiara; pag. 13 è come pag. 11. Variazioni poco rilevanti anche per gli altri parametri, che si mantengono all'interno del ritmo istanzato.

Pagg. 14-18. Le pagg. 14-15, che sembrano attenersi allo statuto normale delle pagine a sedici vignette, introducono tuttavia altri elementi di novità. Con l'eccezione delle prime vignette di pag. 14 scompare del tutto la parola. Inoltre, mancano le vignette "televisive" che, con la loro abbondanza di spazio-parola ambiguo col fondo pagina, avevano determinato tutte le pagine precedenti. I colori sono scuri e poco saturi. Il medesimo schema viene ripreso nelle due pagine successive, con due rotture: la terza striscia di pag. 16 è divisa in otto vignette di 1/32; le prime due strisce di pag. 17 costituiscono una vignetta unica già smarginata, secondo uno schema visto sin da pag. 2, ma una serie di linee interne all'immagine ricostruiscono visivamente la regolarità della gabbia grafica. Infine, pag. 18 è regolare nelle prime tre strisce, ma un gioco di linee incrociate interne alle vignette crea un disturbo sulla gabbia grafica; mentre la quarta striscia è, per la prima volta, occupata da una sola vignetta, smarginata in basso, in cui lo schema di linee che interferiva con la regolarità della gabbia appare infranto. L'effetto di rottura ritmica è piuttosto forte.

Pagg. 19-23. La pag. 19 riprende lo schema di pag. 3, con l'immagine grande in alto e uno schema quasi regolare in basso. Le quattro pagine successive proseguono i ritmi istanzati con continue piccole variazioni, e una evidente crescita dell'impatto grafico dei rumori, che arrivano a occupare sino a un'intera striscia. L'ingombro del testo verbale è limitato ai balloon, relativamente frequenti.

Pagg. 24-25. Con queste due pagine ecco una nuova variazione dello schema e del ritmo grafico. Pag. 24 ha due vignette nella prima striscia, quattro vignette "televisive" nella seconda (con la loro abbondanza di bianco), due nella terza, quattro televisive nella

quarta; pag. 25 ha una sola vignetta (margini normali) nella prima, quattro televisive nella seconda, quattro normali nella terza, due normali alternate a due televisive nella quarta. In entrambe le pagine le vignette non "televisive" hanno dominanza di colori bruno-gialli piuttosto saturi, mentre quelle "televisive" sono o tendenti all'azzurro o all'insaturo; le prime hanno testo verbale assente o scarso, le seconde testo verbale frequente. Dopo le pagine precedenti molto variate e con tendenza a tonalità fredde, la regolarità e la frequenza di tonalità calde di queste si impone.

Pag. 26. Dopo la regolarità molto suddivisa delle pagine immediatamente precedenti, e il ritmo istanziano in generale, che vede una sensibile partizione della pagina sempre molto frequente, pag. 26 rappresenta un'introduzione di novità di fortissimo effetto: la pagina è dominata da una sola grande immagine, senza margini, in cui compare una sola grande figura in primo piano con poco sfondo, a dominanza di colori freddi, azzurri, abbastanza saturi; bassa densità di segni grafici. Nella colonna di destra, sovrapposte alla vignetta principale, tre vignette "televisive" accennano a schemi più consueti.

Pag. 27. Qui riprende uno schema grafico più suddiviso, ma ancora la divisione si presenta del tutto nuova: otto strisce orizzontali uniformi di una sola vignetta (eccetto per la seconda e terza striscia unite). Smarginatura appena presente. Compare il colore verde, per la prima volta nel testo, nella parte alta della pagina. Poco dialogo, ma peso grafico determinante dei rumori.

Pag. 28. E ancora una novità nello schema grafico: due strisce orizzontali a una sola vignetta, in alto, quattro colonne di una vignetta ciascuna al posto delle due strisce in basso. Margine pagina regolare.

Pagg. 29-32. Lo schema delle pagg. 29-30 è ancora nuovo, ma anticipato dalla pag. 28: abbiamo otto vignette verticali, alta ciascuna mezza pagina e larga un quarto. Nella pag. 31 lo schema prosegue per la metà pagina superiore, mentre la terza striscia comprende una sola vignetta e la quarta due, che però raffigurano un'unica immagine continua. I margini pagina sono regolari. Ancora nuovo schema in pagina 32, anche molto più scura delle precedenti (e della media): in prima e quarta striscia, una sola vignetta smarginata, in seconda e terza, le quattro vignette standard.

Pagg. 33-37. Pag. 33 riprende con il ritmo consueto, e lo schema di pag. 3, colori chiari, poco saturi. Le pagg. 34-37 sono a sedici vignette standard con due sole piccole eccezioni, abbastanza prevedibili.

Pag. 38. Ancora una novità in pag. 38: le due prime colonne costituiscono una vignetta unica, smarginata da tutte le parti, mentre le seconde due contengono le otto vignette standard. La pagina è scura e a dominante azzurra come quelle immediatamente precedenti.

Pag. 39. Schema a sedici, che continua quello impostato dalla metà destra della precedente. Colori più chiari.

Pagg. 40-43. Ancora un forte e impreveduto cambiamento nella gabbia grafica. Pag. 40 inizia con una vignetta standard da 1/16, parzialmente sovrapposta a una vignetta grande da metà pagina, smarginata, parzialmente coperta, in basso, dagli estremi di tre vignette verticali (doppia altezza) smarginate in basso; mentre la quarta mezza colonna ha due vignette televisive. Uno schema molto complesso e asimmetrico, con bassa densità di figure e alta densità di segni grafici. La pag. 41 lo modifica ancora, mantenendo l'effetto

di complessità e asimmetria, mentre le due successive sembrano ritornare a schemi di gabbie grafiche più regolari, risentendo ancora, comunque, di quella complessità.

Pag. 44. Dopo la complessità e asimmetria delle pagine precedenti, pag. 44 presenta una sola grande vignetta, smarginata, con due figure e un poco di sfondo, scura, colori insaturi, senza alcun testo verbale.

Pag. 45. Pagina più normale, la 45 mostra comunque un'alternanza non ancora incontrata sin qui tra una prima e terza striscia normali a quattro vignette standard, e una seconda e quarta a una sola vignetta smarginata e dai bordi parzialmente coperti dalle altre vignette.

Pagg. 46-47. Le ultime due pagine riprendono lo schema di pag. 32 (e 42), mostrando però colori scuri pochissimo saturi, su cui poche zone di giallo e rosso molto sature e luminose emergono con chiarezza. A pag. 46 viene usato per la prima volta il bianco di fondo pagina, rimpicciolendo alcune vignette da 1/16 sino ad occupare solo il centro dello spazio loro dedicato. A pag. 47 la prima vignetta (grande) è disegnata al tratto, bianco e nero netti, senza colore, mentre sono i balloon (per la prima volta) ad essere colorati.

Come abbiamo visto, in questo testo (la cui novità ha fatto scuola negli USA) Miller riesce a costruire un ritmo di eventi grafici a prescindere dalla storia che vi viene raccontata: gli eventi grafici si impongono al lettore indipendentemente dai fatti che vengono intanto narrati, e hanno un impatto che non dipende da quello narrativo. Si costruisce in questo modo una temporalità del testo che non ha nessun rapporto con quella del racconto, una temporalità fatta di accelerazioni e rallentamenti, corrispondenti alle zone di prevedibilità grafica e agli eventi imprevisti, all'assenza o presenza di novità.

Anche solo considerando gli aspetti che pertengono alla sequenza delle pagine, siamo già di fronte a una polifonia di ritmi, poiché il ritmo cromatico non coincide con quello eidetico, e la chiusura di certi percorsi formali non coincide con quella di altri. Vi sono comunque, così come fa notare Meyer[1956] per la musica, dei punti in cui diverse chiusure avvengono contemporaneamente, sancendo dei momenti di fermata, delle novità molto forti. Uno di questi punti si trova tra pag. 25 e pag. 26, quando cambiano gran parte dei valori in gioco: frammentazione grafica, densità delle figure e dei segni grafici, dominanti cromatiche. Anche qui però la continuità dell'incidenza grafica del testo verbale costituisce una linea di prosecuzione e coerenza testuale. Mentre tra pag. 26 e pag. 27, dove vi è un'altra serie di rotture, è la continuità tonale a fare da legame.

Troviamo inoltre, come in musica, le *riprese tematiche*: lo schema grafico di pag. 3 viene ripetuto a pag. 19 e pag. 33, in entrambe i casi con una notevole e improvvisa rottura grafica rispetto alle pagine immediatamente precedenti, dove erano state impostate, al contrario, delle intense variazioni sugli schemi più frequenti. Anche le riprese tematiche costituiscono elementi di novità, almeno per il fatto di situarsi in punti in cui la tendenza costruita dalle pagine precedenti non le lascierebbe prevedere: sono come degli "a capo", dei "riprendiamo dall'inizio", dove l'inizio è ovviamente illusorio, perché la ripresa di un tema è carica degli sviluppi che esso ha già avuto.

A livello di sequenza delle pagine "The Dark Knight" di Frank Miller è nel complesso un'opera fortemente musicale, ricca di *ritmi eminenti* piuttosto intensi, che ben si presta al tipo di approccio che stiamo sperimentando. Vi sono altri testi che a questo livello si presenterebbero assolutamente uniformi, e del tutto privi di rilievo. Altri ancora presentano in

ogni caso un certo interesse, una certa modulazione musicale della sequenza delle pagine, senza che essa assuma un'importanza paragonabile a quella del testo di Miller.

2.2.2.3.2. "La jonque fantôme" di Jean-Claude Forest. *La jonque fantôme vue de l'orchestre* (Francia, 1981) è un lungo testo in bianco e nero al tratto di Jean-Claude Forest. Alcune pagine sono mostrate in Figura 46.

- Pagina 1. Trattandosi di un'apertura, la prima pagina non è sempre significativa, dovendo in certi casi fungere anche da frontespizio, e comunque da introduzione. Qui abbiamo una struttura irregolare, costituita da una grande vignetta a piena pagina, in cui si incastonano (senza sovrapposizione) altre tre vignette molto più piccole: una in alto al centro, di forma non rettangolare ma ortogonale, una verso il basso a sinistra, rettangolare, contenente solo testo, e una in basso al centro, circolare, parte della cui immagine ne deborda. Nel complesso, bassa densità di figure ma alta densità di segni grafici, zone molto scure e zone bianche.
- Pag. 2. Abbiamo qui una gabbia grafica a due strisce difformi, tre vignette sopra, due sotto, di grandezza variabile. Bassa densità di figure, poche e difficili da leggere, e altissima densità di segni. Come per la pagina precedente, si presentano zone molto scure e zone bianche. Vignette separate dal fondo pagina, eccetto che nella zona centrale, dove il bianco è ambiguo tra fondo testo e fondo pagina.
- Pag. 3. Gabbia a tre strisce uniformi, rispettivamente di una, due e due vignette. Per il resto, come la precedente.
- Pag. 4. Gabbia a due strisce uniformi, con rottura occasionale all'inizio della prima striscia, dove una vignetta è un poco più alta delle altre. La prima striscia ha tre vignette, la seconda due. Sempre costante è anche l'ingombro grafico dei testi verbali.
- Pag. 5. Gabbia a tre strisce uniformi, rispettivamente di tre, una e due vignette; nel complesso più chiara delle precedenti, con più figure e meno segni grafici. L'alternanza tra pagine a tre strisce e pagine a due sta diventando la norma.
- Pag. 6. Gabbia a due strisce uniformi, con, rispettivamente tre e due vignette di medesima larghezza. Per il resto, come la precedente.
- Pag. 7-14. Lo schema a due strisce (quasi) uniformi è comune a tutte queste pagine, almeno una delle cui strisce ha sempre tre vignette, ora uniformi, ora leggermente diverse, mentre l'altra ne mostra ora tre, più spesso due, soltanto in un caso una sola (in una pagina più chiara delle altre, dove compaiono più figure e meno segni grafici). La pagina 14, che conclude un capitolo, finisce con una vignetta più grande (ma del tutto nella norma) e più chiara delle altre.
- Pag. 15. Ad apertura del secondo capitolo (e preceduta da due pagine bianche) la pag. 15 mostra un'organizzazione del tutto nuova, che ha in comune con la pag. 1 (apertura del primo capitolo) una certa simmetria centrale di organizzazione. La gabbia grafica è irregolare, a dominanza di striscia (due strisce): tra le due vignette della striscia superiore ne è incastonata una terza, che porta via un poco di spazio alla striscia inferiore, tra le due vignette della quale ne è ancora incastonata un'altra, di dimensioni maggiori a quella che le sta sopra. La pagina è chiara, fitta di figure e di segni. La sua diversità marca l'apertura di qualcosa di nuovo.

Pag. 16. Ripresa della forma standard, come nelle pagg. 7-14.

Pag. 17. La metà superiore della pagina è divisa in due lunghe vignette orizzontali.

Pagg. 18-19. Come la 16.

Pag. 20. Lo stesso, ma tra le prime due vignette ne è incastonata una di forma circolare.

Pagg. 21-23. Forma standard.

Pag. 24. La metà sinistra della striscia inferiore, è divisa orizzontalmente in due vignette. La metà inferiore della pagina è più chiara e senza testo verbale, e conclude il secondo capitolo.

Pagg. 25-28. Il nuovo capitolo inizia senza marcamento grafico. Pagine di forma standard.

Pag. 29. Gabbia a dimensione orizzontale, a tre strisce omogenee. Dopo tante pagine di assenza, la struttura a tre strisce riappare come una novità, rafforzata dall'assenza di divisioni in vignette.

Il testo prosegue più o meno allo stesso modo sino alla fine (pag. 80), con la dominanza della gabbia a due strisce uniformi variamente riempite, e ricorrenti rotture ritmiche di diversa intensità, rotture che non sono mai molto forti, e sono comunque previste o quasi previste in quanto a forma. Il ritmo della sequenza delle pagine tende dunque a porsi in una posizione di sfondo percettivo, pur conservando qua e là momenti dinamici, piccole scintille di novità, che lo rendono non del tutto invisibile. Come dire, in altre parole, che il ritmo eminente della sequenza delle pagine (di carattere grafico) è di bassa intensità, è lento.

Rispetto al testo di Miller analizzato sopra, dal ritmo eminente assai intenso, qui molto meno tempo-novità si trova al livello che stiamo analizzando, lasciando supporre che ne dovremo trovare una maggiore quantità a qualche altro livello.

2.2.3. La sequenza delle vignette

La vignetta è il cuore sia visivo che narrativo del linguaggio del fumetto, l'oggetto centrale della lettura, l'unità testuale più importante. Analizzarne la sequenza alla ricerca di forme e ritmi, come abbiamo fatto per la sequenza delle pagine, è un passaggio necessario, ma difficile. La centralità testuale della vignetta comporta un moltiplicarsi delle categorie interpretative, anche quando si lascia da parte la componente narrativa. Come nel caso della pagina, e ancor più che in quella sede, non pretenderemo che la lista di categorie che stiamo per proporre sia esaustiva; e come in quel caso, ci pare comunque che i risultati ottenibili da un'analisi, pur parziale, di questo tipo siano interessanti.

Le vignette possono diversificarsi per un grande numero di fattori, ancora prima di arrivare alla specificità degli stili dei singoli autori, fattori che possono essere globali, coinvolgendo l'intera forma-vignetta nel suo complesso, oppure interni, ovvero relativi alle forme che la vignetta contiene. I fattori o aspetti globali sono in gran parte gli stessi che abbiamo visto per la pagina, ma considerati a un livello differente, per il rapporto tra una vignetta e la successiva, e non per l'effetto complessivo delle vignette sulla pagina. Gli aspetti interni, avendo un impatto molto limitato sulla forma-pagina, non erano stati presi in considerazione in quella sede.

2.2.3.1. Aspetti globali

Gli aspetti globali più evidenti riguardano *dimensione, forma e colore* (tonalità, saturazione, luminosità) della vignetta e dei suoi bordi, aspetti che sono interrelati con i loro corrispettivi a livello di pagina.

Difficile e scarsamente utile è valutare la dimensione di una vignetta in assoluto, perché è il suo rapporto con le vignette che la circondano e con la pagina ad essere significativo. Se si oltrepassano certi limiti, tuttavia, procedendo verso il più piccolo, la scarsità di spazio disponibile ha effettivamente un influsso in termini assoluti su quello che la vignetta può contenere, visto che esistono limiti fisici alla finezza del tratto e della sua riproduzione. Così, vignette molto piccole sono destinate a contenere dei semplici particolari, come succede in Figura 21. In senso opposto, non è affatto necessario che vignette molto grandi debbano contenere vedute panoramiche, anche se spesso l'ingrandimento della vignetta coincide con l'allargarsi dell'inquadratura (un controesempio è in Figura 50).

La forma della vignetta può variare moltissimo, come è facile verificare negli esempi riportati nelle Figure: oltre a tutte le possibili variazioni del rettangolo, che restano dominanti quanto a frequenza, esistono vignette di ogni altra forma, ortogonale o meno, geometrica o meno. Significativo può essere osservare l'*orientamento dominante* della vignetta, orizzontale, verticale o neutro.

Quanto al colore, vale il discorso fatto a proposito della pagina. La prima opposizione è tra bianconero al tratto, bianconero sfumato e colore; poi eventualmente, tra vari livelli di saturazione, di luminosità e di tonalità; tutto condizionato alla presenza di una dominante di vignetta.

I bordi della vignetta possono essere presenti o assenti (del tutto o in parte); se presenti grossi, sottili o impliciti (per esempio, espressi attraverso un cambio di colore), continui o tratteggiati, semplici o multipli, lineari o di qualsiasi altra forma, neri o colorati.

La vignetta può essere separata da quelle che precedono e seguono da uno spazio di fondo pagina, dal semplice bordo, da un effetto di sovrapposizione locale, o anche solo da linee che fanno parte di qualche figura.

2.2.3.2. Rapporto testo verbale/immagine

Anche se si prescinde dal suo peso narrativo, il testo verbale presente nelle vignette (o tra le vignette) possiede un proprio peso grafico, che influisce sui ritmi visivi della sequenza delle vignette. Si tratta di un impatto visivo specifico, caratterizzato da due componenti tra loro dissimili: una organizzazione grafica della parte verbale del tutto differente e per certi versi antagonista a quella della parte di immagine; un tipo di attenzione richiesta alla lettura ben distinta per la parte verbale e quella visiva.

Ci troviamo insomma nel punto esatto in cui la distanza tra il visivo *tout court* e quella parte del visivo che è la parola scritta emerge con tutta la sua forza. L'organizzazione sequenziale e "concettuale" della parola si trova accostata a quella tabulare, sintetica e analogica dell'immagine, e viene in qualche misura costretta ad assumere alcune caratteristiche di quest'ultima. La parola non compare nell'astrazione grafica delle pagine del libro a stampa, dove il tipo di carattere, la dimensione, e una serie di caratteristiche unicamente visive vanno trascurate per convenzione (fatta salva qualche eccezione in poesia):

nel fumetto l'aspetto grafico della parola ha un peso considerevole, al punto di poter trasformare, in casi estremi, lo stesso significato delle espressioni verbali.

Vi sono dunque problemi di *lettering*, e problemi di ingombro grafico, ma anche problemi relativi alla semplice quantità di testo verbale presente. Per ciascuno di questi problemi, andrà inoltre valutato il ruolo che la parola ha nel testo, ovvero se si tratta di testo narrante, di accompagnamento al racconto per immagini, di dialoghi (o pensieri) contenuti nei *balloon*, di parole rappresentate nell'immagine (parole presenti sugli oggetti rappresentati), oppure, infine, di rumori. Come ci è già accaduto per altri aspetti, la distinzione tra questi ruoli della parola presuppone il racconto, ma la diversità di effetto che essi producono si manifesta anche in maniera paranarrativa; inoltre, solitamente, questi ruoli presentano anche caratterizzazioni grafiche differenti, che permettono di riconoscerli al primo sguardo. Va poi aggiunto che testo narrante e testo contenuto nei *balloon* condividono un numero di caratteristiche che li distinguono nettamente da rumori e parole rappresentate: in questi ultimi due casi, infatti, seppur in maniera molto differente tra loro, le parole hanno un legame molto più stretto e diretto con gli oggetti rappresentati nell'immagine. Parleremo perciò di testo narrante e *balloon* assieme, specificando volta per volta le eventuali differenze pertinenti, mentre rumori e parole rappresentate avranno uno spazio a parte.

2.2.3.2.1. Lettering. Il *lettering* è l'operazione che consiste nel disegnare le lettere dei testi verbali contenuti nelle vignette; per estensione, l'espressione indica però anche e soprattutto il modo in cui tali lettere sono scritte.

Possiamo individuare prima di tutto un tipo di *lettering* che denomineremo *normale*, o *standard*, costituito da lettere a stampatello maiuscolo realizzate a mano, che possono presentare variazioni stilistiche non notevoli, facilmente individuabile nella maggior parte delle immagini qui presenti. Si tratta del modello più frequente, all'interno del quale possono comparire le variazioni grafiche consuete del **neretto** e del *corsivo* (Figure 2, 47 e 55) senza particolare impatto.

Su questa base neutra, possono instaurarsi una quantità di variazioni notevoli. Va fatto notare, in ogni caso, che è raro che il *lettering* cambi nel corso di un fumetto, a meno che non si tratti di caratterizzare stili di discorso differenti, oppure l'opposizione stessa tra parola narrante e discorso dei personaggi (come in Figura 37).³⁵ E' perciò raro che mutamenti di *lettering* intervengano a livello della sequenza delle vignette. Piuttosto, lo stile di *lettering* caratterizza di solito l'impatto grafico del testo complessivo - oppure opposizioni interne alla singola vignetta. D'altra parte, poiché gli altri aspetti della parola sono invece pertinenti alla sequenza e vengono affrontati in questa sede a pieno titolo, non parlare del *lettering* avrebbe lasciato il discorso incompleto.

Una prima opposizione importante al *lettering* standard è quella costituita dal *lettering* a stampa. Si tratta frequentemente di una scelta editoriale, e non dell'autore, dovuta a ragioni economiche o di immagine commerciale; ma in alcuni casi si presenta anche come scelta stilistica, come succede nella striscia *Barnaby*, di Crockett Johnson (Figura 4), dove il *lettering* a stampa è graficamente omogeneo a un segno grafico molto pulito e semplice. Può

³⁵. Una notevole e riuscita eccezione si trova nella storia *Totentanz* di Dino Battaglia (Italia, 1970), dove il passaggio, a metà testo, dal racconto degli eventi scatenanti alla vera e propria danza di morte è marcato da un cambiamento nel *lettering*, il quale perde, divenendo più uniforme, una serie di accenti grafici che possiede nelle prime pagine.

anche capitare che, come nelle vignette in Figura 56, venga utilizzato per distinguere discorsi appartenenti a personaggi differenti senza doverli mostrare ogni volta.

In senso opposto alla inespressività del segno stampato vanno le accentuazioni graficiste di cui troviamo esempi nelle Figure 23 e 43: si tratta di casi in cui il *lettering* assume su di sé con forza le caratteristiche grafiche del disegno delle immagini, traducendole nei propri termini e riproducendole.

Diffuso è anche l'uso del *corsivo*, nel senso non tipografico di scrittura manuale, che si può vedere in Figura 37 e in Figura 38, e del minuscolo (Figura 42), usati in generale per distinguere testi verbali aventi istanze enunciative differenti.

Infine, esistono anche *lettering* più fantasiosi, come quello di cui si può vedere un esempio in Figura 3, anche questi utilizzati per distinguere testi verbali aventi differenti istanze enunciative.

2.2.3.2.2. Ingombro grafico della parola. Non esiste una situazione *normale*, quanto a ingombro grafico della parola: ogni fumetto imposta un proprio rapporto grafico tra parola e immagine e lavora su quello. Si passa da fumetti del tutto sprovvisti di parole ad altri fumetti molto più da leggere che non da guardare, arrivando con scarsa soluzione di continuità sino ai limiti della storia illustrata.

Quanto a opposizioni generali, oltre a valutare la quantità dell'ingombro medio, potremmo arrivare a classificare i fumetti secondo il livello di integrazione grafica degli spazi parola, integrazione che dipende sì, in parte, dal *lettering* utilizzato, ma anche dal fatto che balloon e spazi testo in genere si presentino come parte costitutiva dell'immagine planare complessiva, oppure al contrario come delle appendici giustapposte, la cui estraneità alla componente visiva è evidente. La maggior parte dei fumetti appartengono al primo tipo, mentre il secondo distingue poche produzioni, la cui figurazione esibisce spesso forti componenti pittoriche.

Se si passa invece al modo in cui l'ingombro grafico della parola può essere utilizzato per creare delle forme e dei ritmi visivi nella sequenza delle vignette, dobbiamo distinguere attentamente tra l'uso come parola narrante e quello come parola di dialogo. Nel primo caso, il testo verbale può trovarsi internamente o esternamente alla vignetta: se internamente, può trovarsi in alto o in basso, centrato o a margine, graficamente separato oppure no, graficamente dominante oppure no; se esternamente, si trova il più delle volte tra una vignetta e la successiva, ma non sono da escludersi collocazioni orizzontali sopra o sotto la vignetta.

In Figura 37, la sequenza è caratterizzata da una presenza-assenza di testo narrante, sempre interno alla vignetta, in alto, non graficamente separato. In Figura 10, il testo narrante è sempre presente (inglobando in sé anche i dialoghi), e si trova, con rare eccezioni, a base di vignetta, spesso spostato lateralmente, sempre senza separazione grafica dalle immagini. In Figura 17 compare occasionalmente, ora internamente, in alto, ora esternamente. In Figura 39 il testo narrante è sempre e solo esterno alle vignette; mentre in Figura 11 compare generalmente esterno, per rientrarvi di tanto in tanto ora con separazione grafica ora senza.

La parola di dialogo compare generalmente all'interno dei *balloon*, oppure anche in spazi appositi meno graficamente definiti. Può restarne fuori quando si trasforma in qualcosa di simile a un rumore, come nel caso delle grida, o di forti esclamazioni. I *balloon* possono cambiare di forma a seconda del tipo di parola che contengono, secondo una grammatica che

è stata abbastanza studiata, nella quale le forme meno definite corrispondono ai pensieri e quelle più geometricamente difformi ai suoni di carattere maggiormente meccanico provenienti dagli strumenti di riproduzione del suono (radio, telefoni, altoparlanti...). Esiste comunque anche una variabilità di forme dei balloon che può essere ricondotta a ragioni stilistiche, della quale si può facilmente prendere visione nelle immagini riportate in questo volume.

E' difficile che si possa costituire un ritmo autonomo delle forme dei balloon, perché il tipo di variazione, quando è presente, è facilmente (e convenzionalmente) riconducibile a ritmi di carattere narrativo. A questo scopo, può essere utile osservare la *frammentazione* del discorso in varie zone della vignetta (cioè in diversi *balloon*, o in diverse occorrenze di ciò che li sostituisce), oppure, altrimenti detto, la frequenza di balloon nella vignetta. Il medesimo discorso (a meno che non sia troppo breve) può infatti essere rappresentato attraverso quantità differenti di *balloon*, *balloon* più vuoti o più pieni, più grandi o più piccoli.

In considerazione può essere presa infine la posizione dei *balloon* rispetto ai personaggi, ovvero non solo dove essi si trovino nella vignetta, ma se si trovino nella medesima vignetta di chi pronuncia le parole in essi contenute. Molti, per esempio, dei *balloon* contenuti nelle Figure 23, 44, 51 e 55 o fuoriescono dai limiti delle vignette, o si trovano direttamente sullo spazio di fondo pagina, o addirittura rientrano all'interno di vignette diverse da quelle in cui si trova il personaggio a cui vanno attribuiti (terza e quarta vignetta di Figura 44).

2.2.3.2.3. *Rumori*. I rumori sono oggetti, raffigurati nelle immagini al pari degli altri oggetti; ma si tratta chiaramente di oggetti particolari. Poiché gli oggetti sonori sono normalmente invisibili, li troviamo espressi nel fumetto per mezzo di un'onomatopea verbale, rafforzata graficamente.

Così, i rumori arrivano a costituire degli oggetti verbali, per quanto brevi ed evidentemente diversi dagli altri. Ma anche le urla o grida dei personaggi assumono di solito, nel fumetto, la medesima forma visiva: brevi espressioni verbali, sottolineate graficamente. Perciò, rumori e grida (o forti esclamazioni, o tutto ciò, comunque, che esce dai balloon pur essendo espressione vocale) possono essere trattate al medesimo modo, appartenendo alla medesima categoria espressiva.

Se ne può osservare, prima di tutto, la presenza o assenza. Vi sono infatti fumetti che non ne fanno assolutamente uso.

Escludendo quindi questi fumetti senza rumori, l'impatto ritmico del rumore negli altri sarà determinato da fattori come la frequenza e il peso grafico. Pur essendo sempre esistiti i rumori nel fumetto, frequenza e peso grafico hanno iniziato ad assumere valori ragguardevoli soltanto nei decenni più recenti. Se si osservano le tavole di Miller nella Figura 62, ci si può rendere conto dell'importanza grafica per le vignette (ma anche per le tavole nel loro complesso) che hanno assunto i rumori.

Le categorie di analisi della vignetta nella sequenza, per quanto riguarda i rumori, potranno dunque contenere, oltre alla frequenza, la dimensione del rumore relativa alla vignetta, la sua posizione rispetto ai poli di interesse visivo, la sua posizione rispetto ai margini della vignetta (ovvero se sia del tutto contenuto, oppure fuoriesca sul fondo pagina o su altre vignette). A questi vanno aggiunte altre considerazioni grafiche sulla forma stessa dei rumori e sul colore con cui sono riempiti.

2.2.3.2.4. *Parole rappresentate*. Le parole rappresentate sono, come i rumori, un tipo di oggetti della figurazione, ma si tratta di oggetti in senso proprio, con una dimensione visiva non solo metaforica. Tuttavia, in molti casi le parole rappresentate possono avere una funzione ambigua, in quanto sono sia oggetto rappresentato che parola (e quindi, in qualche modo, racconto). Le vignette in cui sono rappresentate pagine - o parti di pagina - di giornale ne rappresentano un esempio evidente.

Ma il problema non ci tocca in questa sede, ponendosi piuttosto come una questione di *voce narrativa*, analoga a quelle affrontate in §1.4.4.5. Le parole rappresentate, per quanto riguarda i ritmi visivi, hanno all'incirca gli stessi ruoli della parola narrante e dei dialoghi.

2.2.3.3. *Registro delle figure e stile grafico*

Se dovessimo classificare i testi a fumetti secondo il registro e lo stile con cui sono disegnati, anche ammesso di essere in grado di produrre un insieme di categorie sufficiente allo scopo, l'operazione sarebbe enorme, e finirebbe in molti casi per definire delle categorie *ad hoc* per autori o loro periodi stilistici.

Quello che ci serve qui è molto meno, anche se una simile categorizzazione sarebbe desiderabile e utile. Per la maggior parte dei fumetti, registro e stile grafico rimangono costanti nel corso del testo, e questo paragrafo non li riguarda - oppure li riguarda in senso semplicemente negativo. Vi sono tuttavia un certo numero di fumetti, in generale recenti, che hanno fatto dei cambiamenti di registro e/o di stile grafico un elemento espressivo. Si va dall'uso prudente della variazione stilistica che si trova in *Fuochi* di Lorenzo Mattotti (dove, per esempio, i medesimi fuochi rappresentati all'inizio e alla fine del testo esibiscono uno stile grafico molto differente), alla disinvoltura di molte produzioni di Andrea Pazienza (dove continui cambi di registro, oltre che di stile, sottolineano cambiamenti emotivi - vedi Figura 36), sino al barocchismo grafico di Bill Sienkiewicz (le tavole rappresentate nelle Figure 57 e 58 appartengono allo stesso testo).

Per descrivere gli effetti ritmici di questi cambiamenti di registro e stile sulla sequenza delle vignette, una categorizzazione precedente sarebbe certamente utile - ma correrebbe continuamente il rischio di dover essere riaggiustata ad hoc per i singoli casi. Tanto vale, in sua assenza, rifarsi ugualmente a categorie o molto generiche (del tipo serio/comico, realistico/caricaturale, pittorico/grafico...), o estremamente specifiche e create appositamente per render conto del cambiamento. In Figura 58, per esempio, il passaggio dalle vignette della prima pagina a quella della seconda può essere caratterizzato come passaggio da uno stile schizzato a uno compiuto, oppure da uno "fumettistico" a uno "pittorico". L'uso di metafore, in molti casi, è inevitabile.

2.2.3.4. *Inquadrature*

Molto più semplice è il discorso per la sequenza delle inquadrature, classificate già nella tradizione cinematografica per la distanza dall'oggetto inquadrato (dal dettaglio e primo piano al campo lunghissimo), per la posizione relativa dell'occhio che vede (*angolazione* orizzontale, obliqua, verticale, e queste ultime due, dal basso o dall'alto), per il rapporto del piano dell'immagine con l'orizzonte (piano orizzontale, obliquo o - quasi inesistente - verticale).

A queste voci può essere aggiunta la *profondità di campo*, che nell'immagine del fumetto fa riferimento alla presenza di figure rilevanti che si trovino a distanza diversa dall'occhio che osserva, con esclusione dello sfondo, salvo sia rilevante anch'esso. E può essere aggiunta la posizione delle figure inquadrature, che sia centrale o laterale, e in questo caso verso quale lato.

Una certa varietà di inquadrature è la norma nei testi a fumetti, ma proprio per questo, per esempio, una sequenza improvvisamente omogenea costituisce una rottura ritmica. Inoltre, la varietà delle inquadrature viene ottenuta soprattutto con variazioni di distanza; così variazioni dell'angolazione o dell'orizzontalità dell'inquadratura possono apparire come rotture ritmiche.

2.2.3.5. Presenza dello sfondo

Vi sono fumetti in cui uno sfondo dell'inquadratura è sempre presente, nei limiti permessi dagli oggetti inquadrati, e altri (pochi, quasi solo strisce umoristiche) in cui lo sfondo è sempre assente. In molti fumetti, tuttavia, allo sfondo è permesso scomparire ogni qual volta la sua presenza sarebbe ovvia e ridondante. Si ottiene così anche un ritmo della presenza-assenza dello sfondo, che ha effetti di ritorno sull'attenzione globale delle singole vignette.

L'assenza di sfondo produce una maggiore attenzione sulle figure, e anche, a parità di figure, una lettura più rapida della vignetta.

2.2.3.6. La continuità dello sfondo

Un forte impatto sulla sequenza delle vignette e sui suoi ritmi è provocato da un espediente relativamente frequente, soprattutto in anni recenti: lo chiameremo la *continuità dello sfondo*. Vi si era già fatto accenno in §1.4.4.2.6, parlando della resa della temporalità "naturale" del cinema. Un esempio si trova nella seconda e terza vignetta di Figura 35.

A rigore la continuità - come si vede anche nell'esempio - non riguarda sempre solamente lo sfondo, poiché anche le figure in primo piano possono esserne investite. Ma l'effetto complessivo non è molto differente tra i due casi, e li si può trattare assieme.

La continuità dello sfondo produce degli effetti di ambiguità, perché a un'immagine sola possono corrispondere due o più vignette (vedi anche Figura 21 e Figura 57). Questo provoca tuttavia non una complicazione, bensì una semplificazione della lettura, una volta che il meccanismo sia noto e assimilato. Infatti, in primo luogo la maggiore dimensione dello sfondo contribuisce di solito a facilitarne la comprensione, e in secondo luogo, questo medesimo sfondo corrisponde poi a vignette differenti, che si trovano così ad essere parzialmente interpretate sin da prima della loro lettura.

D'altra parte, è anche possibile individuare, in alcuni fumetti, una presenza ritmica della continuità dello sfondo.

2.2.3.7. Analisi di sequenze

Come già avevamo visto accadere per la sequenza delle pagine, anche per la sequenza delle vignette è possibile giocare in maggiore o minore misura sulla sua modulazione, e sugli effetti ritmici risultanti. Vedremo perciò ora una serie di esempi di analisi di sequenze di testi diversi tra loro. Le analisi saranno ovviamente parziali, estendosi su sequenze di lunghezza variabile da una ad alcune pagine: un'analisi completa di un testo richiederebbe troppo spazio per essere compiuta qui, e per il momento ci preme soltanto fornire degli esempi.

Va ricordato che stiamo prendendo in esame solamente ritmi e forme visive, e che è di conseguenza ovvio che le seguenti analisi trascurino una quantità di caratteristiche che sono rilevanti solamente sotto altri aspetti.

2.2.3.7.1. "*Valentina. Baba Yaga*", di Guido Crepax. (Figura 21) La sequenza si apre con una rottura ritmica (qui non avvertibile) rispetto alla pagina precedente. Si inizia con due vignette di dimensione "normale" ("normale" per lo stile di Crepax, e di questa storia specifica), verticali, seguite da due appena più piccole, orizzontali. La terza vignetta, oltre a impostare una leggera rottura ritmica (peraltro ben prevista dal sistema) quanto al formato, mostra anche una rottura per l'ampiezza di inquadratura, passando a un primo piano con figure non centrali; la rottura è rafforzata dall'improvvisa assenza di sfondo.

Con la quinta vignetta, benché continui il formato orizzontale, compare una rottura ritmica nell'angolazione dell'inquadratura, ora verticale dall'alto. Nuova rottura nella sesta vignetta, con un primissimo piano orizzontale. A questo punto, comunque, la variazione continua delle inquadrature di *Valentina* si può considerare come la norma, il ritmo dominante.

Ecco perciò che la comparsa dei dettagli e la notevole riduzione di dimensioni nelle vignette dalla settima alla nona costituisce una rottura assai più forte di tutte le precedenti, e le vignette che precedono queste vengono a configurarsi a posteriori come una sottosequenza coerente. Per riprendere i termini di Meyer[1956], dal *significato ipotetico* già attribuito agli elementi della sottosequenza contestualmente alla loro lettura, siamo passati a vederla ora come una forma chiusa (almeno momentaneamente) con un suo *significato evidente*.

La ripresa dell'inquadratura più "normale" con la decima vignetta chiude anche la sottosequenza dei dettagli, e sembrerebbe aprire di nuovo la sottosequenza precedente, se la dimensione fortemente orizzontale della prima vignetta non fosse in netto contrasto con le forme di tutte le vignette della prima sottosequenza. Inoltre, la decima vignetta richiede un'attenzione molto maggiore delle precedenti, in virtù della forma allungata che ne impedisce una presa di "colpo d'occhio". Abbiamo così una rottura ritmica che si presenta anche come esplicita variazione di velocità della Lettura Modello. Tanto più che le vignette successive confermano la tendenza al rallentamento.

Chiamerò "undicesima vignetta" l'insieme di piccole vignette continue che segue la decima. Siamo ancora di fronte a una rottura ritmica, ma impostata sopra una continuità di forma globale e di inquadratura. L'occhio è invitato a percorrere l'intera sequenza di vignettine, ma anche a coglierla complessivamente. Pure la profondità di campo è improvvisamente aumentata, rispetto alle vignette precedenti in cui era quasi assente (sfondo a parte). Tuttavia, il senso di rallentamento che era comune alla vignetta precedente costituisce l'effetto ritmico dominante, in modo da lasciare in luce la continuità più che la rottura.

La dodicesima vignetta, strettissima e lunghissima, costituirebbe un'ulteriore rottura ritmica per la dimensione, se non continuasse l'effetto di rallentamento e quello di frazionamento già impostati.

Ne risulta che la rottura ritmica più forte dell'intera sequenza si manifesta con la tredicesima vignetta, nella quale: a) compare un elemento nuovo, la pistola; b) compare per la prima volta un rumore, con dominanza grafica; c) manca lo sfondo; d) l'inquadratura è

ravvicinata; e) la striscia che la separa dalle vignette precedenti è più spessa. Effettivamente la tredicesima vignetta inizia una scena nuova, e questo giustificherebbe narrativamente la sua efficacia. Ma anche senza prendere in considerazione gli aspetti narrativi, la sua impronta piuttosto dirimpante si manifesta nelle caratteristiche grafiche. A questo punto, l'intera sequenza che ha preceduto questa vignetta può essere vista come chiusa, e alla luce della chiusura la sua terza sottosequenza si configura come una dissolvenza.

La quattordicesima vignetta mantiene le caratteristiche più forti della tredicesima (novità della figura, pregnanza del rumore, vicinanza dell'inquadratura) cambiando l'oggetto: il cambiamento è minimo rispetto alla continuità, e così continua a essere per le due vignette successive, le quali, inoltre, sviluppano le due *forme* "progressiva riduzione della vignetta", "montaggio alternato", che le vignette 13 e 14 hanno impostato.

Le vignette 17 e 18 continuano con le forme impostate pur cambiando oggetti e tipo di oggetti. Siamo di fronte a una modulazione ritmica, del genere di un cambiamento di accento che non modifica la struttura complessiva; tale struttura viene infatti nuovamente confermata con le ultime due vignette.

2.2.3.7.2. *"Suite for Benka" di Andrea Pazienza.* (Figura 37) La sequenza è estremamente uniforme per una quantità di aspetti, e in primo luogo per forma e dimensione delle vignette. Troviamo comunque una piccola serie di elementi di variazione:

- a) presenza/assenza della parola narrante;
- b) presenza/assenza dei dialoghi;
- c) presenza/assenza dello sfondo;
- d) distanza e angolazione delle inquadrature.

Quanto alla voce (d) la variazione continua non permette l'istanziarsi di previsioni, e solo la vignetta 11 ha un po' l'aria di una rottura ritmica, con il suo campo lunghissimo che non ha precedenti. Rispetto alla presenza/assenza dello sfondo poi, sembra che la sequenza preveda un'assenza di sfondo intercalata ogni alcune presenze.

Più interessante è forse il rapporto tra parola narrante e dialoghi, che compaiono sia insieme nella stessa vignetta che da soli. Solo la vignetta 5 è infatti vuota di parole, ricavandone una certa non indifferente accentuazione.

2.2.3.7.3. *"Master Race" di Bernard Krigstein.* (Figura 11) Ci sono quattro punti di rottura ritmica notevoli in questa sequenza di due pagine, che conclude una storia di Krigstein.

La prima rottura notevole si incontra con la sesta vignetta, dove scompare la parola narrante che aveva accompagnato le vignette precedenti, scompare lo sfondo, il colore dominante passa dall'ocra-bruno all'azzurro e compaiono parole urlate (di dimensione maggiore). Sesta e settima vignetta continuano tuttavia la sequenza che le precede per profondità di campo e posizione relativa dei personaggi, sempre inquadrati in prospettiva, per dominanza verticale delle vignette e per il loro raggrupparsi in sottosequenze di due o tre vignette.

Con l'ottava vignetta riprende la parola narrante, ma la vignetta ha acquisito dimensione orizzontale, non è più raggruppata con altre, ha allungato il campo e prosegue la dominante azzurra. Si presenta come un discorso ripreso su un altro tono, dopo una parentesi che ha lasciato comunque il segno.

Rotture ritmiche di minore intensità compaiono sia nella decima che nella undicesima vignetta, nell'una per il campo lungo senza profondità di campo (con uno sfondo molto differente dai precedenti), nell'altra per la forte dominante gialla e l'inquadratura accentuatamente obliqua dal basso. Con la forte rottura della vignetta successiva, l'undicesima vignetta della prima pagina si configura poi come chiusura di una forma (coincidente, con effetto di rinforzo, con la chiusura della pagina).

La prima vignetta della seconda pagina è caratterizzata da un elemento nuovo: il silenzio. La parola è scomparsa in ogni sua forma. Inoltre, lo scenario è ritornato quello della metropolitana che era scomparso nelle vignette subito precedenti. La dominante di colore è azzurra. Per due strisce le vignette condividono queste caratteristiche, sino all'undicesima, dove la ripetizione improvvisa di forme imposta una nuova rottura.

E' tuttavia con la vignetta successiva, la prima della terza striscia, che si comprende retroattivamente che l'undicesima vignetta chiudeva una forma; una forma che, per certe sue caratteristiche di rallentamento forzato della lettura e di silenzio, rinvia a quella cinematografica del *rallenty*. Con la nuova vignetta si ripresenta improvvisamente la parola, ma solo in forma di dialogo. La dominante è ancora azzurra, ma già il nero si impone sulla parte destra della vignetta, invadendo poi quelle successive.³⁶

2.2.3.7.4. "*Apache*" di Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo. (Figura 26) Come nell'esempio precedente, anche in questa sequenza il cambio pagina viene utilizzato per magnificare l'effetto di rottura ritmica della sequenza delle vignette.

La sottosequenza della seconda pagina viene contrapposta a quella della prima attraverso un netto salto di inquadratura (sempre piuttosto ravvicinate prima, in campo medio ora), di luminosità (prima a dominante scura, ora chiara), di peso grafico delle parole (prima abbondanti, ora assenti). Con la seconda vignetta, la rottura potenziale di ritmo dovuta al nuovo cambio radicale di inquadratura viene smorzata dalla ripresa dell'immagine precedente in piccolo, che costituisce un forte elemento di continuità, permettendo al contempo di istanziare senza traumi il ritmo alternato che si può verificare nelle vignette successive.

2.2.3.7.5. "*Una ballata del mare salato*" di Hugo Pratt. (Figura 18) Non ci sono forti o decisive rotture di ritmo visivo in questa sequenza, ma alcune modulazioni sono ugualmente rinvenibili. C'è il passaggio dal campo lunghissimo al piano medio (con una certa profondità di campo) tra la prima e la seconda vignetta (riconducibile comunque a una forma estremamente diffusa, nel fumetto come nel cinema, di passaggio dal generale al particolare), il primissimo piano nella quarta, la presenza di un rumore nella sesta.

La rottura maggiore si consuma nell'ottava vignetta, quando la profondità di campo aumenta improvvisamente (diventando maggiore che in qualsiasi altra vignetta) e il personaggio in secondo piano prende la parola, mentre sino a quel momento solo quelli in primo piano avevano posseduto dei balloon. Poi, nella nona vignetta, ricompare una forte zona scura che era scomparsa con la seconda.

³⁶. La sequenza con cui inizia la seconda pagina, fatta di immagini molto simili tra loro, può essere vista come un effetto di saturazione, che incrementa l'attesa, e dunque il rilievo della propria conclusione (cfr. §2.2.1.4). Maggiore attenzione sarà posta su questo aspetto della costruzione del rilievo in §2.3 e §2.4, dove anche alla problematica dei *ritmi eminenti* sarà dato maggior spazio.

2.2.3.7.6. "Flash Gordon" di Alex Raymond. (Figura 10) Ancora una sequenza molto uniforme. Il passaggio dalla prima alla seconda vignetta è un passaggio dal generale al particolare come nell'esempio precedente. Una certa rottura è avvertibile quando, nella quinta vignetta, si passa dai campi medi con inquadrature di gruppo a una figura intera da sola, rafforzata poi dalla vignetta successiva, attraverso la grandissima profondità di campo. Con la quinta vignetta si presenta anche una diminuzione della quantità di testo verbale.

2.2.4. Dentro la vignetta

Parlare di forme e ritmi percettivi all'interno della singola vignetta non è facile, così come non è facile farlo per tutti i casi a dominanza planare piuttosto che sequenziale. Tuttavia, alcune regole abbastanza generali (o generiche) rimangono estrapolabili. Sarà più difficile parlare di *ritmi*, in un contesto così limitato e di Lettura Modello così veloce, ma altre *forme* (non ritmiche) dell'interpretazione possono essere individuate.

Il racconto ha una funzione imprescindibile nella lettura delle singole vignette, perché la dirige privilegiando percettivamente le figure che rispondono alle attese della lettura. Tuttavia, la temporalità della lettura continua a *non essere* la temporalità del racconto; il rapporto tra le due è analogo a quello, che vedremo nel prossimo capitolo, tra il racconto e i ritmi narrativi: senza racconto, non vi sono ritmi narrativi, ma questi ritmi sono *del* racconto, e non *nel* racconto. La temporalità che è in gioco in questi ritmi è sempre quella di una Lettura Modello, e non quella narrativa: è una temporalità prodotta, non raccontata.

Inoltre, bisogna anche distinguere i livelli di specificità a cui si sta considerando il racconto: spesso il livello più astratto possibile ("Qualcuno fa qualcosa") è sufficiente per la lettura della vignetta, e informazioni più specifiche non modificherebbero per nulla la forma della lettura. Una volta che si sappia - ma lo si dà quasi sempre per scontato - che gli attori sono umani, ogni vignetta in cui compaia una figura umana richiamerà l'attenzione su di essa.

In altri casi, invece, è necessario mettere in gioco informazioni narrative più specifiche, perché il testo può utilizzare strategie contrastanti, per creare zone di attenzione differenziata. Nella quarta vignetta di Figura 32, per esempio, la preminenza del primo piano (di cui parleremo tra breve) è contraddetta dalla riconoscibilità dei protagonisti sullo sfondo: così il percorso interpretativo è costretto a focalizzare due aree di interesse, trovandosi rilanciato nella fase in cui di solito viene richiesta minore attenzione, cioè la percezione dello sfondo.

E' il caso di precisare che, quando si affrontano situazioni a dominanza planare, l'espressione "percorso interpretativo" rischia di essere fuorviante. Non si vuole infatti lasciare intendere che la percezione di un'immagine debba essere necessariamente sequenziale, e nemmeno che debba avvenire nell'ordine in cui la descriviamo. Le precedenze e successioni a cui facciamo riferimento non riguardano la temporalità oggettiva della percezione sequenziale, bensì una temporalità implicita costituita da forme di manifestazione del tempo-novità, ovvero da *ordini di novità*.

Per esempio, la successione "primo piano poi sfondo" non significa che la lettura investa prima il primo piano e solo in seguito lo sfondo. Per quanto ne sappiamo, il lettore può ben cogliere contemporaneamente o anche nell'ordine inverso questi due diversi elementi. Piuttosto "primo piano poi sfondo" *descrive una forma interpretativa che assegna al primo*

piano un privilegio come luogo di insorgenza della novità; ci dice cioè che nel primo piano è contenuta più novità e quindi più tempo (tempo-novità) che nello sfondo. Nella vignetta dell'esempio fatto sopra (quarta nella Figura 32), questa forma viene in conflitto con un'altra, che potrebbe suonare come "protagonisti poi altri personaggi", senza che sia possibile risolvere il conflitto. La vignetta viene perciò letta secondo entrambe le forme, conservando un certo margine di ambiguità.

Sino a poco fa, cioè sinché si valutavano le sequenze, la distinzione tra forma del tempo oggettivo e forma del tempo-novità non era stata necessaria, o perlomeno si era presentata soltanto relativamente al problema della *durata*. Questo perché le sequenze sono ovviamente forme in sé sequenziali, e presentano già risolto il problema della successione. L'unico altro luogo in cui questa distinzione potrebbe ritornare pertinente nel fumetto è la pagina vista nel suo complesso; tuttavia anche in essa l'organizzazione sequenziale delle vignette è così forte che resta poco spazio per letture differenti. Tale spazio è quello che abbiamo analizzato in §2.2.2.

Vediamo dunque ora alcuni criteri di interpretazione della vignetta. L'ordine in cui li esporremo non deve essere considerato espressione di una gerarchia di importanza, gerarchia peraltro teoricamente di dubbia formulabilità.

2.2.4.1. Qualche criterio di analisi

2.2.4.1.1. Rapporto primo piano/sfondo. Come già accennato, la regola che privilegia il primo piano come spazio rilevante, e più probabile portatore di novità, conosce poche eccezioni; al punto che "primo piano" è divenuto metafora di "importante". Purtroppo l'italiano usa "primo piano" per intendere sia quello che in inglese si dice "foreground" che quello che si dice "close-up", ed è evidentemente nel primo dei due sensi che lo intendiamo qui. Non credo che la gerarchia di distanza dei piani e dei campi possa essere ricondotta a privilegi interpretativi come quelli di cui stiamo parlando, salvo casi particolari.

Come tutte quelle che seguono, la regola "primo piano poi sfondo" non è assoluta, e conosce eccezioni di relativa frequenza. In una grande parte di casi, nella stessa immagine i diversi criteri che stiamo esponendo o agiscono tutti concordemente, oppure alcuni sono assenti, non pertinenti. Anche la contrapposizione primo piano/sfondo può essere assente, e lo è in tutte le vignette a fondo neutro (Cfr. §2.2.3.5).

2.2.4.1.2. Dimensione. La regola "grande poi piccolo" è collegata alla precedente, ma presenta un maggior numero di eccezioni. Le figure grandi sono da privilegiare rispetto alle piccole non solo perché le figure in primo piano sono più grandi di quelle sullo sfondo, ma anche perché, a parità di piano, sono potenzialmente più foriere di informazioni (di novità). Così come la contrapposizione tra primo piano e sfondo esiste solo se la differenza è netta, anche quella tra grande e piccolo ha valore in questo contesto solo se la differenza di dimensioni è notevole: una figura poco più grande di un'altra non è per questo privilegiata interpretativamente.

Essendo questi criteri deboli, è necessario che la distinzione sia netta per poter essere applicati con maggiore certezza. La loro facile applicabilità a un'immagine (che si verifica quando un'immagine non presenta discordanze di effetto tra i vari criteri) testimonia la sua facilità di lettura; ma nulla vieta che un'immagine debba essere complessa. Le immagini della

pittura generalmente lo sono. Che nel fumetto sia prevalente l'immagine di facile lettura deriva probabilmente dal ruolo strumentale che essa normalmente ricopre.

2.2.4.1.3. Modulazione della linea. Anche la regola "linee spesse poi linee sottili" è collegata all'opposizione primo piano-sfondo, senza risolversi in essa. Ciò che si trova in primo piano è più vicino e di conseguenza più definito. La linea spessa non va intesa come una linea costantemente più larga, ma come una linea che possiede una maggiore possibilità di modulazione, potendosi allargare e restringere in maggiore misura della linea sottile. E' questo che le conferisce privilegio interpretativo, mentre il legame con il primo piano sta nella sua maggiore vividezza. Lo conferma il fatto che, anche a parità di piano, la linea spessa emerge percettivamente; lo si vede bene nella terza vignetta della seconda pagina di Figura 51.

2.2.4.1.4. Modulazione del colore e della luminosità. Rispetto ai parametri del colore, è difficile intravedere dei criteri di prevalenza. E' piuttosto il contrasto (di luminosità, di tonalità, di saturazione) a presentarsi come elemento di discriminazione: le figure più contrastate permettono maggiore chiarezza di particolari delle figure con poco o nullo contrasto. In questo senso le immagini a colori destano un'attenzione tendenzialmente maggiore di quelle in bianco e nero, in quanto aumentano le possibilità di contrasto (secondo tutti e tre i parametri invece che secondo la sola luminosità).

Maggiore contrasto in una figura comporta maggiore novità potenziale, e dunque maggiore tempo-novità.

2.2.4.1.5. Presenza di segni di movimento ed espressione. Una figura che si muova porta tendenzialmente maggiore informazione di una che stia ferma. Questo vale ancora prima di sapere quale informazione la figura stia portando (ancora prima, per esempio, di sapere *che cosa* stia accadendo). E' l'azione, l'evento, il principale procuratore di novità: dunque ciò che mostra qualche caratteristica di azione, di evento, è privilegiato percettivamente rispetto a ciò che non ne presenta. Il movimento è una delle caratteristiche dell'azione: non che l'azione richieda necessariamente il movimento, e nemmeno viceversa (visto che esistono i moti inerziali) - ma di solito è così. La fisica ingenua, del senso comune, concepisce il movimento solo se provocato da qualcosa: dunque, quella tra movimento ed evento è una quasi-equivalenza.

Non è necessario che nella vignetta il movimento sia espresso attraverso i segni convenzionali che sappiamo frequenti in molti fumetti. E' sufficiente che esso sia riconoscibile attraverso la posizione della figura. La presenza dei segni convenzionali del movimento facilita l'operazione, permettendo che il privilegio interpretativo sia attribuito con maggiore facilità.

Lo stesso discorso può essere fatto per l'espressività. Dove si incontra maggiore espressività la presenza dell'evento, dell'azione, è più chiara: maggiore espressività significa perciò maggiore novità potenziale. L'espressività può essere aumentata facendo uso della caricatura e dei segni di espressione: entrambi rendono l'interpretazione più semplice, e di conseguenza l'immagine più diretta; cosa che dà ragione del largo uso della caricatura che è sempre stato fatto nel fumetto.

Si noti tuttavia che, al di là di certi limiti, la caricatura può essere usata per complicare, invece che per semplificare la lettura. E' il caso di molte figure di José Muñoz (vedi, per esempio, Figura 33). In questi casi, però, la complicazione proviene dall'insorgere di difficoltà nella riconoscibilità stessa delle figure, troppo deformate da un uso inconsueto che della caricatura viene fatto - mentre, una volta che la comprensione della figura sia garantita, la funzione della caricatura ritorna anche qui a essere quella di semplificazione interpretativa, nei confronti delle caratteristiche (emotive, morali ecc.) dei personaggi cui le figure si riferiscono.

2.2.4.1.6. Riconoscibilità di figure. Il criterio probabilmente più forte, forse l'unico davvero più forte degli altri, è "figure maggiormente riconoscibili, poi altre figure". Come si accennava sopra, è chiaro che, per molti aspetti, è il racconto a stabilire i rapporti di preminenza tra figure, anche se la lettura dell'immagine ha una sua temporalità che continua a non avere un legame diretto con quella del racconto. Così, in una vignetta, la figura che corrisponde al personaggio principale (o, in generale, alla *figura più attesa* in quella situazione) è probabilmente quella che prevale, anche se nell'episodio che l'immagine racconta gli eventi relativi a quella figura sono posteriori agli eventi relativi ad altre figure.

Quando si dice, per esempio, che in molte vignette c'è uno scorrimento temporale da sinistra verso destra, si sta parlando di temporalità raccontata: si sta dicendo che ciò che è raccontato verso il lato sinistro va considerato precedente a ciò che è raccontato verso il lato destro (vedi §1.4.1, e Figura 9). Ma in queste medesime vignette può ben darsi che la prevalenza interpretativa segua ordini differenti, privilegiando il lato destro, e dunque ciò che narrativamente è posteriore.

La riconoscibilità è gerarchizzabile: si presenta all'interpretazione, prima di tutto, quello che è riconoscibile come pertinente e importante per il racconto, poi si presenta quello che è riconoscibile come pertinente e poco importante per il racconto, poi ciò che è riconoscibile e basta, e infine ciò che non viene riconosciuto affatto. Questa gerarchia corrisponde a una gerarchia di aspettative: la struttura del racconto è la costruzione di un ordine di novità, che fa sì che la maggiore probabilità di novità sia attesa in congiunzione con determinate forme.

Anche qui, come sempre, il criterio di prevalenza conosce molte eccezioni, ma il suo rispetto garantisce una maggiore semplicità di lettura.³⁷

2.2.4.1.7. Rapporto immagine/testo verbale. La parola all'interno delle vignette gode sempre e comunque di privilegio interpretativo. Quando assume la forma del dialogo, il privilegio si riflette sulle figure a cui il dialogo è attribuito tramite la freccia del balloon (i relativi personaggi, in quanto parlano, stanno inoltre *agendo*, e questo basta a conferir loro privilegio, come succede nel caso del movimento e dell'espressione).

³⁷. Non si può certo escludere che i primi cinque criteri siano in parte conseguenze "storiche" del sesto: poiché il più delle volte la figura più attesa, dove si concentra la maggiore aspettativa di novità, è sottolineata attraverso uno o più di questi criteri, essi hanno finito per assumere un carattere di sottolineatura autonomo. Considerazioni di carattere gestaltico potrebbero tuttavia mostrarne anche la parziale indipendenza; e inoltre, ciò che più conta, una dipendenza storica non comporta una dipendenza formale: a tutt'oggi, le prime cinque forme possono ben essere usate in contraddizione con la sesta, sottolineando figure che il racconto non privilegierebbe altrimenti.

Quello che d'altra parte certamente avviene è il recupero da parte del racconto delle sottolineature di carattere non narrativo. Non tutto ciò che è in primo piano, o più grande, o disegnato con linee più spesse, o contrastato o in movimento viene necessariamente a far parte del racconto, ma entra comunque in uno stato di facile recuperabilità narrativa. Si può dire che la messa in evidenza con mezzi grafici sia il modo per fare entrare nel racconto quello che nel racconto ancora non c'è e che esso non lascia prevedere. Per lo sviluppo di questo discorso vedi §2.5.2.

Quando la parola ha la forma della parola narrante, può essere utilizzata per focalizzare figure che altrimenti resterebbero in secondo piano. Così facendo il testo verbale è in grado di impostare una rilettura o reinterpretazione di un'immagine già sottoposta in genere a una prima lettura e interpretazione. Avviene però più spesso che la parola narrante ribadisca le prevalenze già impostate graficamente o narrativamente. In ogni caso essa costituisce una "guida" alla lettura visiva dell'immagine.

I rumori rientrano nella categoria degli oggetti visivi strettamente legati a eventi, come le figure in movimento e quelle che parlano: ricevono dunque un conseguente privilegio interpretativo.

Anche le parole rappresentate godono di un certo privilegio, in quanto parole e in quanto oggetti poco frequenti di immediata pertinentizzazione. Bisogna infatti osservare che la parola è *in generale* un oggetto visivo di immediata pertinentizzazione; in qualsiasi contesto compaia, una parola sufficientemente distinguibile godrà di privilegio interpretativo. La ragione di questo si trova nella evidente preminenza della parola come strumento di informazione, e dunque come portatore di novità: se in un certo contesto compaiono dei segni riconoscibili come parole, è da quelli che ci aspettiamo le informazioni più semplici e immediate. Naturalmente in un contesto dove siano le parole gli oggetti più frequenti (come una pagina di giornale o di libro, o come questa pagina che state leggendo) la singola parola perderà la propria preminenza, essendo affiancata dalle sue pari. Ma in un'immagine la sua presenza rimane comunque particolare, giacché le immagini normalmente non rappresentano parole, né tantomeno le immagini del fumetto.

2.2.4.2. Analisi di vignette

2.2.4.2.1. *"Pogo" di Walt Kelly.* (Figura 3) La prima vignetta della striscia presenta due zone privilegiate, una, principale, costituita dalla coppia di personaggi sulla sinistra, l'altra, subordinata, costituita dai rimanenti personaggi, ma culminante nella figura della tartaruga seduta sul cannone. Non c'è una vera opposizione tra primo piano e sfondo, perché uno sfondo vero e proprio è assente (a parte forse l'acqua in basso), tuttavia il secondo gruppo assume, rispetto al primo, una qualche funzione di sfondo. A conferirgliela contribuiscono la maggiore distanza dal punto di osservazione (che rende le figure più piccole) e l'assenza di parola.

Per il resto, tutti i personaggi inquadrati hanno un ruolo nelle vicende della striscia "Pogo" e nella scena in corso, e ce l'hanno persino il pontile e la barca, ben noti a tutti i lettori abituali. Dal punto di vista narrativo non viene perciò accordato nessun privilegio interpretativo, con l'eccezione del recupero d'importanza della scena di sfondo dovuto al fatto di costituire l'oggetto della conversazione in primo piano.

A conferma di questa relativa secondarietà, nella quarta vignetta le posizioni prospettiche sono invertite rispetto a quelle della prima, anche se la parola continua ad appartenere al medesimo gruppo di figure. Maggiormente sottolineato risulta qui il particolare di difficile decifrabilità che mostra il posteriore dell'Onorevole incastrato nella culatta del cannone, un particolare cui si riferisce il commento verbale che costituisce la chiave umoristica dell'intera microvicenda.

2.2.4.2.2. *"Nel Bar" di José Muñoz e Carlos Sampayo.* (Figura 32) Anche le prime vignette sarebbero interessanti, ma è la quarta quella che meglio si presta a fungere da esempio per il nostro discorso. Vi si distinguono cinque figure umane, più alcuni oggetti non particolarmente preminenti. Di queste cinque figure, due appartengono al primo piano e tre allo sfondo; tuttavia due delle figure di sfondo sono già note come personaggi della storia, anzi, sin'ora, *i* personaggi. Inoltre, i due personaggi di sfondo hanno l'attributo della parola, cosa che li qualifica in ogni caso come rilevanti; tuttavia anche uno dei personaggi in primo piano ha la parola, e si rivolge evidentemente all'altro, coinvolgendolo.

Otteniamo, di conseguenza, due zone parallele di preminenza della lettura, una costruita attraverso lo sviluppo narrativo, l'altra impostata con criteri di valorizzazione grafica; entrambe rafforzate con l'attributo della parola. Questa costruzione non è affatto casuale, come si vedrà nel serguito della storia, e come già si può intuire nelle vignette immediatamente successive, qui presenti in Figura.

La quinta figura rimane a far parte dello sfondo, e non vi è alcuna evidenza che la si possa in seguito identificare con il barista della vignetta successiva.

Si tratta in ogni caso di una struttura complessa, che gioca sulle varie possibilità di messa in evidenza offerte dal linguaggio del fumetto per creare le linee melodiche parallele di una polifonia sia di racconto che di lettura.

2.2.4.2.3. *"Appleseed" di Masamune Shirow.* (Figura 65) Le vignette di questa sequenza potrebbero essere presentate come l'antitesi formale di quelle di Muñoz e Sampayo appena viste. Quanto là la Lettura Modello era lenta e difficile, costretta a costruire percorsi interpretativi paralleli o tortuosi, qui è rapida e il più possibile facilitata.

In ciascuna di queste vignette ricorrono gli stessi due personaggi, ben individuabili. La preminenza interpretativa è assicurata, oltre che dalla loro riconoscibilità, ora dalla dimensione, ora dal contrasto, ora dal movimento. In nessun caso viene contraddetta introducendo elementi imprevisti.

Il risultato è la Lettura Modello ad altissima velocità che caratterizza gran parte dei fumetti giapponesi: in ciascuna immagine vi è una sola figura preminente immediatamente identificabile. Solo la penultima vignetta ne presenta due, costituendo così, infatti, un breve rallentamento di ritmo.

2.2.4.2.4. *"Tram Tram Rock" di Lorenzo Mattotti.* (Figura 35) Si osservi la prima vignetta. La dimensione privilegia i due personaggi a sinistra; la modulazione della linea fa sì che a questi si accompagnino gli altri due sulla destra, più un terzo ancora più a destra di profilo; questo terzo scompare però se prendiamo in considerazione il contrasto, che invece continua a privilegiare i due a destra, e anche - ma un po' meno - i due a sinistra; quanto al movimento, tutti si muovono al medesimo modo, quindi nessuna indicazione. Non abbiamo indicazioni narrative precedenti, perché consideriamo di non conoscere il testo che viene prima. E' la presenza di un balloon di dialogo a porre l'accento più forte sulla coppia di destra, che emerge chiaramente come figura preminente.

Ma un balloon di dialogo compare anche a sinistra, individuando una figura fuori campo, il cui aspetto è per il momento sconosciuto. Un po' come nella vignetta di Muñoz e Sampayo (ai quali, infatti, il giovane Mattotti è stato molto debitore) due sequenze di lettura parallele

vengono impostate, per proseguire allo stesso modo anche nelle vignette successive. In aggiunta a quello che accadeva in quel caso, compaiono qui elementi in qualche modo di disturbo, come le due figure di sinistra, fatte per essere lette con una certa attenzione ma poi abbandonate: un modo per rallentare, questa volta, la Lettura Modello.

2.2.4.2.5. "*Captain Britain*" di Jaimie Delano e Alan Davis. (Figura 51) La terza vignetta della seconda pagina mostra come la linea spessa possa attribuire preminenza rispetto alla linea sottile anche a parità di piano. Il viso di Meggan emerge infatti con forza contro le linee sottili dei capelli, richiamando l'attenzione.

Il testo narrante in alto invita una volta di più a leggere il viso graficamente sottolineato dalle linee spesse e dall'inquadratura ravvicinata.

2.2.4.2.6. "*Corto Maltese. Una ballata del mare salato*" di Hugo Pratt. (Figura 18) A conclusione di una sequenza di vignette di estrema pulizia e semplicità interpretativa, la figura di Corto Maltese viene messa in evidenza per contrasto: scura contro lo sfondo e le altre figure, entrambi chiari.

Ciascuno dei due gruppi di figure è poi autonomamente sottolineato sia dalla separatezza grafica (lo spazio bianco che divide, per il gruppo di destra; il profilo nero della spalla di Corto per quello di sinistra) sia dall'indicazione di carattere narrativo fornita dal rivolgersi di Corto agli uni mentre indica gli altri.

A sua volta Rasputin si distingue all'interno del proprio gruppo per il maggiore spessore delle linee che lo disegnano e per la presenza di un balloon che gli è relativo.

2.2.4.2.7. "*Cose viventi*" di Massimo Giacon. (Figura 38) La seconda vignetta esibisce un particolare meccanismo di messa in evidenza, con la zona più chiara a segno più sottile che inquadra i due volti e i due sguardi. La preminenza è interamente basata su questo contrasto, poiché la figura in costume da bruco non è stata mai presente nel racconto sino a questo momento. A tutte e tre le figure che compaiono nell'immagine spetta in ogni caso una certa attenzione, visto che ciascuna possiede un balloon.

2.2.4.2.8. "*Batman. The Dark Knight Returns*" di Frank Miller e Klaus Janson. (Figura 62, pagina 40) Nella seconda vignetta, quella grande con gli elicotteri, le figure maggiormente focalizzate sono quella del Batman e gli elicotteri. La preminenza è soprattutto di origine narrativa, poiché il Batman è il protagonista, e il suo sguardo è rivolto nella direzione da cui gli elicotteri provengono. Ma vi sono altre componenti: intanto entrambe le figure occupano la zona chiara dell'immagine, stagliandosi nei confronti del proprio sfondo. La figura degli elicotteri, più piccola e meno attesa, presenta una serie di conferme, dal cerchio che le contiene (che è sì il sole o la luna, ma qui si comporta come una esplicita sottolineatura grafica, un segno di espressione), al forte e continuo rumore ad essi associato, all'annuncio narrativo che di tale rumore viene fatto.

2.2.4.2.9. "*Captain America*" di Roger Stern e John Byrne. (Figura 49) Nella prima vignetta sono i segni di movimento a fare la parte del leone, focalizzando l'attenzione su un oggetto, lo

scudo lanciato, che altrimenti non ne riceverebbe molta. Ai due personaggi la presenza di balloon conferisce comunque uno statuto di interesse.

Analogamente, nell'ultima vignetta è l'irradiarsi di linee di espressione attorno alla mano a farne il principale oggetto di attenzione, ma anche lo sguardo e le parole del personaggio confermano la sua importanza.

2.2.4.2.10. *"Flash Gordon" di Alex Raymond.* (Figura 9) Questa vignetta mostra un'interessante discordanza tra la temporalità narrativa e quella interpretativa. Al suo interno il tempo narrativo scorre da sinistra verso destra, incontrando prima il breve testo narrante in basso, poi la figura del soldato e la sua domanda, poi la coppia Zarkof-Gordon con le parole di Zarkof, e infine la figura di Dale, evidentemente ritratta in un momento posteriore a quella del soldato, per posa e parole pronunciate.

Dal punto di vista interpretativo la situazione è del tutto differente: le figure più rilevanti sono quelle dei tre protagonisti, mentre quella del soldato riceve rilevanza soltanto dal fatto di avere la parola e di trovarsi sullo stesso piano spaziale degli altri. Persino il testo narrante si trova in una posizione un poco emarginata; anche se lo volessimo privilegiare esso rimanderebbe poi a sua volta alla coppia Zarkof-Gordon, e non al soldato da cui l'azione incomincia.

Può darsi che sia questa discordanza temporale a creare l'effetto di una scena unitaria, di un intorno temporale (narrativo) chiuso, invece che di un percorso lineare, quale si considera avere normalmente il tempo. La forma-vignetta è unitaria anche perché non si risolve nella linearità temporale di quello che vi si racconta, ma prevede percorsi più complessi e intrecciati al proprio interno, dei quali il percorso narrativo è solo l'ultimo, quello conclusivo.

2.2.4.2.11. *"Stray Toasters" di Bill Sienkiewicz.* (Figura 56) Le figure nella prima, quarta, quinta e ottava vignetta non sono prima d'ora comparse nella storia, non hanno ancora acquisito rilevanza narrativa. In questo contesto vengono ugualmente messe in evidenza dal fatto di essere le uniche figure umane delle immagini in cui compaiono, oltre ad avere, ma non sempre, la parola.

Si tratta del caso generico cui si accennava più sopra: poiché normalmente si raccontano storie di persone e non di oggetti, in mancanza di altre determinazioni sono le persone a essere messe in risalto.

2.2.4.2.12. *"La jonque fantôme vue de l'orchestre" di Jean-Claude Forest.* (Figura 46, pagina 2) Nella quinta vignetta si distingue solo il mare e la costa, ma il lettore sa che sotto l'acqua qualcuno c'è. L'importanza di questa figura assente è sottolineata dal balloon.

Non è perciò nemmeno necessario che una figura sia effettivamente rappresentata, per ottenere rilevanza interpretativa. L'appendice del balloon funziona qui come un indice, che rinvia a una figura che potrebbe esserci, ma non c'è.

2.2.4.2.13. *"Donald Duck. Il fiume d'oro" di Walt Disney e Carl Barks.* (Figura 2) Molto simile a quello del precedente esempio è il funzionamento della prima vignetta, dove la casa viene evidenziata non per il proprio valore ma in quanto contenitore di figure assenti rese preminenti dai balloon di dialogo. In aggiunta, il contenuto del dialogo attribuisce una certa

rilevanza anche al fiume che inizia in primo piano, rendendo significativa una preminenza visiva altrimenti probabilmente trascurabile.

2.2.4.2.14. *"Master Race" di Bernard Krigstein.* (Figura 11) La presenza di balloon di dialogo è anche ciò che distingue, nella quart'ultima vignetta della seconda pagina, il personaggio sulla sinistra dagli altri, non meno sconosciuti di lui (mentre il personaggio a destra è già noto al racconto). Alla presenza del balloon va aggiunto lo spazio maggiore occupato dalla figura e lo sguardo corrisposto, che lo mette in comunicazione con una figura già appartenente alla storia.

2.2.4.2.15. *"Hard Boiled" di Frank Miller e Geof Darrow.* (Figura 59) Dalle pagine precedenti è noto che i protagonisti della sequenza sono l'uomo con la pistola e l'automobile; ma mentre quest'ultima è immediatamente evidente nell'immagine pur nell'affollarsi delle figure, per dimensione e colore, l'uomo ha bisogno di essere ulteriormente sottolineato con un balloon e con i forti rumori degli spari.

L'immagine nel suo complesso prevede una lettura attenta e lentissima. La precisione maniacale con cui tutte le figure presenti sono rappresentate le rende altrettanti centri di potenziale interesse: ciascuna di loro sta facendo qualcosa; quasi nulla può essere considerato propriamente sfondo, almeno nella parte bassa dell'immagine. E' come un grande affresco su cui l'attenzione deve necessariamente soffermarsi ad analizzare i particolari.³⁸ In altre parole, potremmo forse identificare in questa immagine un ritmo eminente di forte intensità, che si riduce nella parte alta.

2.2.4.2.16. *"Ken Parker. Apache" di Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo.* (Figura 26) Si veda la seconda vignetta della seconda pagina. Qualcosa di non immediatamente decifrabile si trova in primo piano, mentre lo sfondo riprende l'immagine della vignetta precedente. E' evidente che è l'oggetto in primo piano ad essere pertinente; ma che cos'è l'oggetto in primo piano? Probabilmente la visione planare dell'intera pagina fa sì che il lettore non debba nemmeno porsi il problema, perché una visione pur fugace (e prevista dal testo) delle vignette circostanti è sufficiente a risolvere l'ambiguità.

Ma resta comunque qualcosa di più. In alcuni dei casi analizzati sin qui avevamo visto come un balloon possa fungere da indice per focalizzare, dare preminenza a qualcosa che resta di fatto fuori dall'immagine. Qui accade la stessa cosa per mezzo di un altro tipo di indice, molto meno esplicito. Anche se non si capisse che l'oggetto misterioso è una mano che impugna un fucile, resterebbe comunque abbastanza evidente che la veduta è in "soggettiva", ovvero che viene mostrato quello che qualcuno sta vedendo. Avendo letto e compreso la storia sino a questo punto, questo qualcuno non può che essere Chato, armato e in agguato; si tratta di indicazioni che dovrebbero bastare comunque a fornire elementi sufficienti a disambiguare l'oggetto in primo piano.

Ecco che allora, come con i balloon degli esempi precedenti, qui è la mano inquadrata e la forma stessa dell'inquadratura a rinviare a una figura esterna (almeno parzialmente esterna), a

³⁸. Vedremo più avanti, in §2.5.2, che effetti abbia questo sul racconto.

cui viene attribuita preminenza. Il racconto è indispensabile a questo scopo, ma, una volta di più, la temporalità dell'interpretazione non coincide con la sua.

2.2.5. Forme e ritmi verbali

Anche dove il ruolo narrativo della parola sia importante, nei testi a fumetti, il ruolo dei suoi ritmi rimane abbastanza limitato, in ogni caso non paragonabile né a quello delle componenti visive, che abbiamo già visto, né a quello delle componenti narrative, che vedremo. L'importanza di tale ruolo può essere diversa da testo a testo, ma nemmeno in quelli in cui la parola è abbondante il ritmo complessivo risente molto delle caratteristiche dei ritmi verbali.

Oltre ad essere funzionale al racconto, la parola è spesso funzionale anche alle focalizzazioni visive, contribuendo in entrambe i casi a determinare elementi di rilievo. Difficile è che si incontrino, nel testo a fumetti, zone di parola narrante aventi esse stesse particolare rilievo, anche là dove della parola viene fatto un uso abbondante; mentre è più frequente che rilievi anche di carattere grafico cadano sulle parole dei dialoghi, come abbiamo visto anche in §2.2.3.2. Qui ci vogliamo però occupare, piuttosto, delle caratteristiche ritmiche e dei rilievi che dalla parola hanno origine, e non di quelli che le vengono imposti con altri strumenti.

Il carattere di "mostra presentificante" del testo a fumetti rende in generale la parola serva degli aspetti più facilmente *autopresentantisi*, come l'immagine o l'evento.³⁹ I ritmi e le forme che le è dunque permesso assumere non sono quasi mai eminenti, e restano di solito a giocare in prossimità dello sfondo. Il rilievo è infatti qualcosa che può essere attribuito a *figure*, siano esse visive o narrative, o anche verbali, potenzialmente: ma mentre in un testo del tutto verbale, ancora di più se poetico, il rilievo ritmico, stilistico, può cadere su una parola, un sintagma, un enunciato, e assumere con questo parte rilevante nell'intero contesto, determinando un qualche ritmo verbale eminente - la stessa attribuzione di rilievo all'interno di un frammento verbale di un testo a fumetti risulta in generale assai poco visibile - se non localmente - circondata com'è da messe in rilievo che nel contesto globale appaiono molto più forti.

La parola ha dunque, di solito, una funzione ritmica mediata attraverso l'immagine e/o il racconto. Alle eccezioni che vedremo qui di seguito va però aggiunto che il ruolo ritmico della parola si manifesta invece in misura molto forte attraverso la sua influenza sulla *velocità di lettura*, un tema che non abbiamo ancora affrontato e che sarà oggetto di §2.4.1.

2.2.5.1. La frammentazione dei testi verbali

I testi verbali compaiono nel fumetto in unità in genere piuttosto brevi, raramente superando le poche righe di scrittura, sotto forma di parola narrante o di dialogo. L'aspetto ritmico forse più rilevante di questo modo di comparire sta nella relazione tra la quantità complessiva di testo verbale e la quantità e il modo della sua frammentazione.

³⁹. Questa relazione "servile" della parola è collegata al privilegio che viene attribuito, nel fumetto, al tempo verbale *presente*, privilegio di cui abbiamo discusso, con riferimento a Weinrich[1964:116], in §1.4.3.3.3.

2.2.5.1.1. *Frammentazione della parola narrante.* Non sono molto frequenti i fumetti in cui la parola narrante accompagna l'intero testo, passando da una vignetta alla successiva senza salti. I classici italiani degli anni venti, con le rimette bacciate alla base delle immagini costituiscono ancora una forma ibrida tra il fumetto e il racconto illustrato; ma anche lì, la continuità del testo verbale di accompagnamento è messa in forse dal legame già forte tra ciascun gruppo di versi e l'immagine relativa, legame che crea una cesura rispetto al gruppo di versi successivi.

Tale cesura è una componente inevitabile del testo narrante del fumetto, e le sono sottoposte anche le narrazioni verbali dall'apparenza più continua. Nella parodia della "Rime of the Ancient Mariner" di Coleridge, realizzata da Hunt Emerson, il testo originale risulta frammentato, pur rimanendo inalterato nella composizione, attraverso una serie di cesure di questo tipo, finendo per diventare del tutto funzionale alla resa fumettistica complessiva.

Il testo di Emerson illustra bene come si può fare uso di un ritmo di carattere verbale per creare un effetto di rilievo, il quale tuttavia verbale non è. In Figura 7 compaiono due pagine del testo, e nella prima, sino all'inizio della seconda, si può osservare il ritmo istanziato dalla frammentazione del testo verbale narrante: quasi ogni vignetta è accompagnata da un verso o due, a cui essa funge da ironico commento. Così la sequenza senza parole che si trova nella seconda pagina si presenta come una rottura di ritmo: l'accompagnamento verbale si è improvvisamente fermato, è rimasto sospeso. Il rilievo che la scena nel complesso riceve si concentra nella ripresa della parola, quell'"AND" sottolineato anche graficamente e narrativamente nell'ultima vignetta come evento risolutivo.

Altri tipi di ricorrenze possono istanzarsi e incontrare improvvise eccezioni. In Figura 32, per esempio, è l'assenza di parola narrante (o quasi assenza, se si considera la data in alto a sinistra della prima pagina) ad essere rotta con la comparsa di un cartiglio alla fine della sequenza.

Più spesso, tuttavia, ritmi di questo genere proseguono nell'intero testo senza presentare rotture, e mantenendosi di conseguenza in una posizione di sfondo ritmico. Stili differenti possono essere caratterizzati anche attraverso questi ritmi differenti.

2.2.5.1.2. *Frammentazione dei dialoghi e dei monologhi.* Del tutto simile è il discorso che può essere fatto per i dialoghi, la cui costruzione ritmica può essere o meno ragione di messe in rilievo. Ma, mentre la frammentazione della parola narrante accompagna in generale quella della pagina in vignette - poiché è difficile che essa compaia ulteriormente frammentata all'interno della singola vignetta - i dialoghi possono facilmente incontrare anche questo secondo genere di frammentazione.

Vi è, prima di tutto, una frammentazione che appare del tutto naturale al lettore di fumetti, in quanto relativa alla distribuzione delle voci ai diversi personaggi e ai loro turni di dialogo. Rispetto a questa, può essere osservata la frequenza dei balloon di dialogo nelle vignette, se compaiano, per ciascuna vignetta, le voci di un solo personaggio o se possano comparire quelle di più di uno; quanto, infine, ciascun personaggio parli o pensi.

Ma vi è anche una possibile frammentazione delle parole attribuite a un solo personaggio in una sola vignetta. Le Figure 47, 48 e 53 ci mostrano esempi di monologhi divisi in diversi balloon. Qualche volta questa ripartizione è funzionale a rendere i turni del dialogo, ma in molti casi rappresenta una frammentazione del discorso verbale volta a mettere in particolare

evidenza ciascuna delle sue frasi componenti, oppure a costituire un certo ritmo dell'esposizione verbale.

Questo ritmo dell'esposizione verbale caratterizza molti fumetti appartenenti al genere *supereroi*, un genere in cui i personaggi agiscono molto ma soprattutto *parlano* molto.

2.2.5.2. Qualche effetto ritmico verbale

Se si esclude la frammentazione, la rilevanza ritmica diretta della parola per l'effetto complessivo diviene in generale pressoché inconsistente nel fumetto.

Tuttavia, un certo numero di eccezioni può essere trovato in quei testi in cui la componente verbale riprende ritmi e stili di qualche genere letterario riconoscibile. In questo modo vengono costruite delle aspettative puramente stilistiche e relative unicamente alla parola.

Troviamo esempi di questo genere nelle prime storie di "Alack Sinner" di José Muñoz e Carlos Sampayo (metà anni settanta), dove i testi verbali narranti riprendono lo stile dei polizieschi di Raymond Chandler. In altri casi incontriamo esempi di mimesi verbali più locali: all'inizio della seconda pagina di Figura 33, opera dei medesimi autori, troviamo per esempio un breve testo nello stile di un articolo di giornale. Ma è solo quando queste mimesi locali si estendono un poco di più, che permettono di dar luogo a previsioni e aspettative.

2.3. Forme e ritmi narrativi

Così come un'immagine e una sequenza verbale determinano la forma della propria Lettura Modello anche il racconto lo fa; e pur essendo filtrato attraverso la propria manifestazione discorsiva, il racconto rimane nella maggioranza dei casi, sia nel fumetto che in molti altri linguaggi, ciò che maggiormente determina la Lettura Modello del testo che lo contiene: il racconto costituisce infatti, tra quelli che abbiamo visto, il meccanismo maggiormente in grado di creare attese e di sostenerle per lunghi periodi.

Abbiamo in precedenza rifiutato la definizione del ritmo proposta da Genette[1972] come rapporto tra due durate, quella del testo e quella della storia, preferendogliene una ispirata a Weinrich[1964], come concentrazione dei valori di primo piano, e abbiamo denominato *ritmo eminente* il caso particolare che esso costituisce. Tuttavia, la riflessione di Weinrich, su cui egli stesso non si sofferma a lungo, è del tutto dedicata a fattori di carattere espressivo, nella fattispecie all'opposizione tra i tempi verbali imperfetto e passato remoto. Esportarla da quell'ambito e generalizzarla significa valutare, per ogni contesto di applicazione, i criteri per decidere quali siano gli elementi a cui viene attribuito *rilievo* e quali no.

In linea di massima, non sempre, e anzi piuttosto raramente, l'opposizione tra valori di primo piano e di sfondo può essere così facilmente associata a un'opposizione tra caratteristiche evidenti del piano dell'espressione, come quella tra passato remoto e imperfetto. Assai più spesso, mi pare, la messa in rilievo è l'effetto di un gioco complesso di forme e ritmi, cui concorrono elementi differenti che possono appartenere tutti al piano dell'espressione oppure in parte o completamente ai piani del contenuto. In linea di massima, come abbiamo visto nei capitoli che precedono questo nella Parte Seconda, il rilievo è associato al carattere di *novità* dell'elemento in gioco.

Nel capitolo scorso abbiamo indagato sulla messa in rilievo di carattere visivo e verbale, e sulle forme e sui ritmi interpretativi che gli danno origine e ne sono il risultato. Come le forme visive e verbali, anche il racconto è, a sua volta, un meccanismo per creare rilievi, e lo è in almeno due modi: vi è un modo, più profondo, in cui dalla stessa forma narrativa emerge una configurazione di punti forti e punti deboli, corrispondenti a eventi di maggiore o minore pertinenza; e vi è un modo più superficiale, in cui questi punti forti sono organizzati in una maniera che può più o meno coincidere con il loro ordinamento temporale.

Ci baseremo, per fornire almeno una rapida idea dell'organizzazione dei punti di forza narrativi, sulla grammatica narrativa di Greimas⁴⁰. L'esposizione che ne daremo sarà per forza di cose estremamente limitata e finalizzata ai nostri scopi.

2.3.1. Costruzione dei punti di forza narrativi

2.3.1.1. Punti di forza nella struttura narrativa

Sviluppando i criteri di analisi della fiaba impostati da Propp, Greimas è arrivato a costruire una grammatica narrativa in cui il racconto si presenta come successione di alcune strutture specifiche. Dove in Propp v'erano le *funzioni narrative* a costituire il racconto (in quel caso racconto di fiabe) troviamo in Greimas quattro strutture modali: la *Manipolazione* (ovvero un *far fare*⁴¹), la *Competenza* (ovvero un *essere del fare*), la *Performanza* (ovvero un *far essere*) e la *Sanzione* (ovvero un *essere dell'essere*). In altre parole, la struttura del racconto prevede un atto iniziale in cui un *Destinante* fa sì che un *Soggetto* (che in questa fase appare come *Destinatario*) debba o voglia congiungersi o disgiungersi con un *Oggetto* di valore; a questo scopo il Soggetto dovrà impadronirsi di una competenza adeguata, ovvero del sapere e del potere necessari, dopo di che agirà, riuscendo o fallendo; infine il suo esito sarà valutato dal Destinante.

Destinante, Destinatario, Soggetto e Oggetto sono figure attanziali, ruoli che gli attori (i personaggi) della storia ricoprono stabilmente o occasionalmente, individualmente o collettivamente, uno alla volta o più di uno alla volta. Ad esse si possono contrapporre altrettanti ruoli di Anti-destinante, Anti-Destinataro, Anti-Soggetto e Oggetto Negativo, così da configurare il racconto come un conflitto tra istanze. Ogni *far essere*, inoltre (detto *Programma Narrativo*, o PN) può risultare composto di altri *far essere* ausiliari (i *Programmi Narrativi d'Uso*, PNU), ovvero ogni cambiamento di stato che si intende realizzare può presupporre altri ("se la scimmia vuole far cadere la banana deve prima trovare un bastone"): così il racconto complessivo può venire a costituirsi come un intreccio gerarchizzato di PN, alcuni principali, altri d'uso.

Senza scendere ulteriormente nei complessi dettagli di questa costruzione, si può già notare come nella prospettiva greimasiana il racconto si presenti come costituito da una struttura principale, sulla quale crescono una serie di strutture secondarie, a loro volta arborificabili. Riformulando questa immagine nei termini impostati in §2.1, potremmo dire che il racconto si presenta come un *ordine di novità*, ovvero una struttura nota che viene riempita in luoghi attesi da elementi inattesi. Essendo la struttura complessiva arborificata e gerarchica, gli elementi inattesi possono rivelarsi a loro volta degli ordini di novità, dilatando così la struttura principale senza aggiungerle degli elementi.

Una prima considerazione sul rilievo attribuito narrativamente può perciò vedere i maggiori punti di forza coincidere con quegli eventi che figurativizzano le quattro strutture modali principali: Manipolazione, acquisizione di Competenza, Performanza, Sanzione. Un

⁴⁰. Così come esposta in Greimas[1970], Greimas[1976], Greimas[1983], Greimas-Courtés[1979], Magli-Pozzato[1985], Marsciani-Zinna[1991] e altri testi.

⁴¹. Nessuna connotazione negativa in questo uso del termine "manipolazione"; nella teoria greimasiana si ha Manipolazione ogni volta che qualcuno *fa fare* qualcosa a qualcun'altro, indipendentemente da qualsiasi valutazione morale si possa dare. Anche un ordine dato a un sottoposto può essere quindi visto come una Manipolazione, e anche una richiesta di aiuto.

rilievo progressivamente minore sarà poi attribuito agli eventi che figurativizzano PN sempre più in basso nella gerarchia, ovvero sempre più dipendenti da altri PN.⁴²

Se ci limitassimo a fare questo, otterremmo tuttavia un risultato di una certa rigidità, dove nessun racconto potrebbe mai avere più di otto punti di forza principali (contando anche quelli della vicenda degli antiattanti) e un numero crescente (ma non troppo crescente) di punti di forza di decrescente intensità. Vero è che, come si vedrà in §2.3.2, il testo può organizzare l'ordine di tali punti di forza in maniera diversa e imprevedibile, ma anche con questo una costruzione di tal genere sembra abbastanza povera per riuscire a dar conto della varietà dei ritmi eminenti narrativi cui è possibile dare vita in un testo.

2.3.1.2. Un cambio di prospettiva

Dal suo punto di vista, Greimas[1991] ha del tutto ragione quando dice che

per cogliere la globalità del testo, per riconoscerne le articolazioni come un concatenamento di presupposizioni, bisogna situarsi alla fine del suo svolgimento e procedere, a partire di lì, a una retrolettura.

In fondo, quando abbiamo sostenuto la prospettività del testo dal punto di vista della sua fine non eravamo molto lontani da questo. Quello che tuttavia ci distingue dalla posizione di Greimas, e dal tipo di analisi da lui condotto, è il privilegio che la nostra analisi accorda all'interpretazione e al suo percorso, come abbiamo visto ampiamente in §1.1.

Questo non significa affatto squalificare le categorie e le intuizioni della sua tecnica di analisi, bensì piuttosto cercare di recuperarle all'interno di un quadro differente. Poiché condividiamo con lui e con Ricoeur l'idea che la forma narrativa è una forma generale della competenza linguistica, proveremo a considerare le categorie greimasiane non come categorie del testo o del racconto che esso contiene, bensì della lettura che ne viene fatta, o, meglio ancora, della lettura che il testo presuppone, della Lettura Modello.

In altre parole, il lettore di un testo narrativo ricerca e si aspetta di trovare strutture narrative come quelle estrapolate da Greimas, e la sua lettura è di conseguenza condizionata da tali attese. Se egli ha riconosciuto una Manipolazione, si aspetterà di incontrare un'acquisizione di Competenza, se ha riconosciuto una Sanzione capirà che c'era stata una Performance.

A sua volta, il testo è poi costruito in maniera da dirigere la lettura verso ipotesi che non sempre si dimostreranno confermate: così, a un certo punto del processo di lettura si potrà aver identificato una certa storia, con le sue fasi canoniche, salvo scoprire, poco dopo, che la vicenda che si sta raccontando è invece un'altra, di cui quella identificata in prima istanza era solo una componente. E' naturale che un'immagine della globalità del testo, che permetta di riconoscerne le articolazioni, si possa avere solamente dalla sua fine, solamente dal suo *significato determinato*, ma il piacere del testo, che si consuma anche e soprattutto con la sua lettura, vive dei significati *ipotetici ed evidenti*.

Così, a determinarne i punti di forza, a costituirne le zone di rilievo, non saranno le fasi canoniche del racconto globale, ma saranno, per ogni punto della lettura, le fasi canoniche *di*

⁴². Così, l'intensità di ritmo che Weinrich trova (discorsivamente) nel microracconto di Cesare "Veni, vidi, vici", può essere ritrovata anche a livello narrativo. "Veni" figurativizza la manipolazione (dove Destinante e Destinatario coincidono nell'attore Cesare, che è anche Soggetto) e parte dell'acquisizione di competenza; "vidi" figurativizza altra acquisizione di competenza; "vici" figurativizza performance e sanzione (dove di nuovo l'attore Cesare è sia Destinante, che Destinatario e Soggetto).

quello che viene ritenuto in quel momento il racconto principale. Devono, per esempio, trascorrere molte pagine del romanzo di Flaubert, prima che il lettore possa rendersi conto che il Soggetto dell'azione principale è Madame Bovary e non suo marito, giacché all'inizio sembra proprio lui quello cui il ruolo del Soggetto pertiene.

Potrà dunque capitare, senza che l'ordine di esposizione degli eventi differisca dal loro ordine di accadimento (senza cioè che l'*intreccio* si distanzi dalla *fabula*), che una storia piena di eventi coinvolgenti, ovvero piena di punti di forza, piena di zone di rilievo, si riveli a un certo punto della lettura non come la vicenda principale, ma semplicemente, per esempio, come la fase della *Manipolazione*. Viceversa, ciascuna delle prove che il protagonista supera può apparire al lettore come quella detta da Greimas *decisiva*, corrispondente alla fase della Performance, perché il lettore può non sapere in quel momento a che cosa stia tendendo l'azione.

E' in questo modo che vengono sostenuti molti meccanismi di tensione⁴³: l'attesa di un certo tipo di evento può essere accentuata oltre che dilatata, non solo allungando i suoi presupposti, ovvero aggiungendo dei PNU (come fa notare Greimas), ma anche lasciando credere al lettore di esservi arrivato e poi smentendolo. In tal modo il rilassamento che conseguirebbe al conseguimento dell'esito atteso viene ribaltato in nuova e accresciuta tensione: il lettore non può sapere quale sia davvero la prova decisiva, e ogni volta cade nel tranello preparatogli dal testo.

Solo con meccanismi di questo tipo la tensione può salire abbastanza da configurarsi come *suspense*; per l'intensità della tensione non basta l'attesa di un evento; è necessaria l'incertezza. Inoltre, un livello alto di tensione non viene mantenuto a lungo se non è ribadito attraverso l'introduzione di elementi di incertezza sempre nuovi. Di conseguenza la duratività quando ci si attende una terminatività rappresenta una condizione necessaria ma non sufficiente per determinare una situazione di *suspense*: bisogna che anche *un'illusione di terminatività* si presenti continuamente, e che perciò continuamente il lettore si senta sul punto di rilasciare la tensione.⁴⁴

La *lotta*, per esempio, rappresenta un caso di situazione tensiva in cui la risoluzione può avvenire in ogni momento e con esito incerto, ed è per questa ragione molto frequente nelle storie che giocano sull'intensità del ritmo narrativo.

2.3.1.3. Temi, figure e rilievo

Non sono comunque solo le strutture narrative più o meno profonde a determinare i punti di forza del racconto. Nella teoria greimasiana, per produrre un testo narrativo, queste strutture si *tematizzano*, ovvero prendono corpo in *temi*.

A sua volta poi, un tema, per esempio il tema dell'*evasione*⁴⁵, può *figurativizzarsi* in diversi modi, ovvero manifestarsi attraverso differenti *figure*: si può trattare di un'evasione da Alcatraz, da If, da un *ménage* familiare troppo pesante (vedi Figura 12) e così via.

Temi e figure portano con sé le proprie strutture semantiche e narrative. Il tema dell'evasione comprende la presenza di un luogo oppressivo e chiuso da cui un soggetto faticosamente esce, per conquistare la propria libertà. Le figure di Alcatraz e If mostrano

⁴³. Cfr. Marsciani-Zinna[1991:101].

⁴⁴. Sul fondamentale rapporto tra tensione e rilievo, vedi sotto, l'analisi del testo di Frank Miller, *The Dark Knight Returns*, in §2.3.4.1.

⁴⁵. Cfr. Marsciani-Zinna[1991:110 segg.].

carceri inumane e ultrasicure circondate dall'acqua; la figura del *ménage* familiare troppo pesante contiene un coniuge oppressivo. Temi e figure si presentano dunque a loro volta come *ordini di novità*, strutture riconosciute con dei buchi destinati a contenere una novità limitata (cfr. i *frames* o *scripts* dell'Intelligenza Artificiale, le *sceneggiature intertestuali* di Eco[1979]).

Ci troviamo ancora, a questo punto, a un livello compiutamente narrativo, indipendente dalla manifestazione discorsiva e linguistica del racconto: quando diciamo che la stessa storia è raccontata da un libro, un film o un fumetto, intendiamo un racconto che mostra gli stessi temi e le stesse figure. E possiamo ancora prescindere dall'ordine dell'intreccio: non vi sono dubbi sul fatto che il film *Edipo Re* di Pier Paolo Pasolini racconti la *stessa storia* del dramma di Sofocle, anche se nel film gli eventi accadono linearmente, e nel dramma sono ricostruiti con continue analessi.

Temi e figure narrativi dunque, al pari dei temi e delle figure musicali (nonché delle forme e dei ritmi visivi), instaurano dei meccanismi predittivi, dei meccanismi di creazione di aspettative, e dei meccanismi conseguenti di messa in rilievo. Come nei casi visti nel capitolo precedente, la messa in rilievo potrà essere implicita alla forma (per cui, per esempio, l'*evasione* metterà certamente in risalto il momento in cui viene ottenuta la libertà, e alcuni altri momenti cruciali) oppure potrà risultare da una rottura della forma, di entità variabile: dalla piccola rottura dell'anticipazione o del ritardo di certe sue parti (o in generale dello spostamento) alla grossa rottura della scomparsa dell'intera forma, o del suo trasformarsi in qualcosa d'altro.

Maggiore sarà la novità e più difficile il suo recupero: le storie "difficili" sono quelle in cui è più difficile capire temi e figure principali, perché ogni ipotesi è regolarmente disattesa. D'altra parte, nelle storie troppo "facili" non ci sono vere novità che vadano a inserirsi nei buchi appositi degli ordini di novità, perché l'organizzazione tematica e figurativa è facilmente comprensibile e non viene mai disattesa.

2.3.2. Organizzazione e costruzione espositiva di punti di forza

Non sempre il testo presenta il racconto secondo la sequenzialità temporale-narrativa dei suoi eventi. Talvolta questo accade perché tale sequenzialità è localmente assente e un'esposizione sequenziale è impossibile⁴⁶; talaltra avviene per esplicita scelta enunciativa.

Comunque sia, o perché non possa o perché non voglia, l'ordine di esposizione testuale può risultare in larga misura autonomo da quello narrativo. Questo fatto dà luogo ad almeno tre ordini di conseguenze:

- a) i punti di forza determinati dall'organizzazione narrativa vengono ridisposti nell'esposizione, in modo da costituire forme e ritmi della Lettura Modello differenti da quelli che sarebbero stati altrimenti;
- b) poiché tuttavia il racconto non viene visto dalla fine, ma dal luogo in cui ci si trova nella lettura, *un riordinamento degli eventi comporterà un cambiamento nelle ipotesi temporanee sul racconto, e di conseguenza anche un mutamento dei punti di forza, degli eventi a cui viene*

⁴⁶ E' il caso delle catene narrative che sono indipendenti prima della loro congiunzione. Come avevamo visto in §1.1.1.3 (vedi anche la nota 7 di quel capitolo), l'ordinamento temporale di un racconto non è totale.

dato rilievo; la stessa storia raccontata con diversi ordinamenti degli eventi può dare luogo a ipotesi del tutto differenti nel corso della lettura, e quindi a differenti accentuazioni; dunque la ridisposizione testuale del racconto non si limita a ridisporre degli identici punti di forza, ma anche li ridistribuisce sugli eventi del racconto;

c) nella misura in cui un'analessi, una prolessi - ma anche un semplice cambio di scena - è imprevista, oppure è prevista all'interno di una forma stilistica che attribuisce rilievo alla posizione in cui essa si trova, avremo delle accentuazioni, delle messe in rilievo, che derivano unicamente dalla struttura dell'intreccio; esse sono indipendenti dal racconto, ma anche dal linguaggio in cui il testo è scritto, sia esso verbale, filmico, fumettistico ecc. (fatti salvi i limiti propri di ciascun linguaggio al proposito).

Ecco dunque un certo numero di possibilità di messa in rilievo, che non dipendono né dal racconto né dalla sua manifestazione linguistica. In mancanza di denominazione migliore li chiameremo punti di forza *espositivi*, ovvero relativi all'organizzazione dell'esposizione del racconto.

Il caso (a) è il più semplice, perché non prevede creazione di nuovi luoghi di rilievo ma solo riorganizzazione di quelli impostati dal racconto; può probabilmente verificarsi senza il caso (b), difficilmente senza (c). Supponiamo per esempio di raccontare una storia che viene data per nota in tutti i suoi dettagli, alterando soltanto l'ordine di esposizione (come fa Pasolini con il suo *Edipo Re*): otterremo un testo che presenta i medesimi luoghi di accentuazione narrativa, diversamente disposti: gli stessi eventi ci saranno di conseguenza raccontati non solo con un ordine ma anche con un ritmo presumibilmente diverso.

Il caso (b) è quello che motiva la maggior parte dei cambiamenti di ordine espositivo: un inizio *in medias res*, per esempio, può impostare un ritmo eminente narrativo assai più frenetico, presentando eventi che possano apparire sin da subito come cruciali - anche quando il seguito del testo, con la presentazione di fasi anche antecedenti del racconto, ne riduca poi la rilevanza. Non va infatti trascurata l'importanza delle forme e dei ritmi di livello ancora superiore, ovvero dei ritmi di ritmi, o forme di ritmi: un testo che incominci con un ritmo eminente frenetico dovrà prima o poi rilassarlo, o comunque cambiarlo. In ogni caso innesterà un insieme di aspettative di tipo espressamente ritmico differente da quelle che avrebbe innestato un inizio più rilassato.

Da questo punto di vista, probabilmente, i meccanismi del testo narrativo, con qualunque linguaggio esso sia realizzato, non sono molto lontani da quelli del testo musicale. Potremo individuare al suo interno dei motivi, degli sviluppi e delle riprese analoghi a quelli musicali, per quanto concerne la sua dimensione ritmica?

Il caso (c) si presenta assai più problematico degli altri, in quanto indipendente in larga misura sia dal racconto che dalla sua manifestazione percepibile. La sua esistenza è legata a quella di motivi stilistici relativi all'ordine di esposizione dei fatti. Si prenda una *detective story*, in cui ci si aspetta che la ricostruzione dei fatti venga effettuata solamente alla conclusione del racconto e per mano dell'investigatore: in questa forma espositivo-narrativa, gli eventi che hanno scatenato ciò che ci viene raccontato e che vengono resi noti solamente alla fine del testo ricevono, in quella posizione, un'accentuazione espositiva che resterebbe tale anche se essi si rivelassero narrativamente irrilevanti. Analogamente, se tutto nel testo lasciasse pensare che ci troviamo all'interno di questa forma espositivo-narrativa, il disvelamento degli eventi presentato a metà invece che alla fine del testo ne risulterebbe

notevolmente accentuato - sempre che esso risultasse narrativamente credibile (potrebbe essere infatti un falso disvelamento), ovvero sempre che il testo rendesse possibile riconoscere o ipotizzare un'altra forma espositivo-narrativa da sostituire a quella che ci è crollata davanti agli occhi.

Va inoltre considerato che il susseguirsi dei cambi di scena può dar luogo a un *ritmo dei cambi di scena* (non eminente, anzi probabilmente di sfondo). Eventuali variazioni di questo ritmo possono costituire ragione di messa in evidenza: se, per esempio, tutte le scene sono all'incirca di uguale dimensione, una scena molto più lunga o più breve appare come una rottura ritmica, una novità, e ne riceve un certo rilievo.

Inoltre, credo che non possa essere messo limite alla capacità inventiva di un autore, che può sempre escogitare nuovi meccanismi ritmici di sfondo anche di carattere espositivo, pronti a rompersi ogni volta che se ne presenti la necessità.

2.3.3. Il ritmo della sequenza delle vignette

Novità e rilievo costituiscono due facce della stessa medaglia: da un lato ogni novità che si presenti nel testo si presenta con un rilievo che è proporzionale alla rilevanza della novità; dall'altra ogni rilievo proposto da qualche struttura del testo può essere visto come la proposta di considerare come novità l'elemento sottolineato. Lo stesso evento, magari anche ripetuto più volte nel testo, riceve effettivamente nuova luce, viene cioè visto come nuovo nel momento in cui si viene a trovare nella posizione cruciale. Si prenda il caso, tutt'altro che raro, in cui un evento ricorrente e marginale agli eventi principali del racconto si trova sullo sfondo, sino al momento in cui la sua ennesima e casuale occorrenza risolve una situazione determinante: quella occorrenza può essere esattamente identica a tutte le precedenti, e può anche darsi che il testo non la sottolinei in nessun altro modo. Ma il suo trovarsi nel giusto luogo narrativo la mette automaticamente in rilievo, facendola apparire giustamente nuova rispetto alle identiche occorrenze precedenti, perché nuovo è l'insieme di relazioni che essa intrattiene col contesto.

Misurare il ritmo eminente attraverso la concentrazione degli elementi messi in rilievo equivale dunque a misurarlo come concentrazione di novità, di *tempo-novità*. Così come nel capitolo precedente avevamo cercato di individuare dei ritmi visivi e verbali, cercheremo ora di individuarne di narrativi, o meglio, di *narrativo-espositivi*. Non si tratta ancora dei ritmi eminenti complessivi del testo a fumetti, che integrano le diverse componenti, e che vedremo nel prossimo capitolo; vedremo qui soltanto gli aspetti relativi al racconto e alla sua esposizione.

Se vogliamo parlare di *concentrazione di novità* avremo bisogno di un'unità di misura, di qualcosa da mettere come denominatore al numeratore delle novità narrativo-espositive. Genette[1972] propone il *tempo di lettura*, ma come abbiamo visto in §1.4.4.2 si tratta di una nozione che pone una serie di problemi al fumetto, e non li affronteremo sino al prossimo capitolo. D'altra parte, in quella stessa sede, avevamo distinto due velocità del racconto, individuandone una che aveva come denominatore una grandezza di tipo narrativo-espositivo, ovvero la vignetta: la *velocità della sequenza* veniva definita come rapporto tra il tempo della storia e il numero delle vignette.

Se consideriamo la vignetta come unità narrativa, o meglio narrativo-espositiva, o narrativa di superficie, allora la concentrazione dei punti di rilievo può essere valutata in rapporto ad essa, dando luogo alla seguente definizione:

(intensità del) ritmo della sequenza = concentrazione di novità / numero delle vignette

Il *ritmo della sequenza* è dunque un ritmo eminente che si propone come un più coerente sostituto della *velocità della sequenza*, che abbiamo estrapolato da Genette applicando la sua prospettiva di analisi al fumetto, una nozione che aveva mostrato una serie di limiti. In gioco non viene più messa una durata della storia che era difficile o impossibile da verificare, bensì una concentrazione di elementi di rilievo, di "valori di primo piano".

Si tratta ancora di un'applicazione parziale, di un ritmo *narrativo-espositivo* della sequenza, che non tiene conto delle messe in rilievo di carattere visivo che abbiamo visto in §2.2. Solo nel prossimo capitolo analizzeremo i ritmi con tutte le loro componenti.

Questo non impedisce tuttavia che una serie di osservazioni utili possano essere fatte anche a partire solamente dagli argomenti di questo capitolo. Vedremo perciò ora con alcuni esempi come i meccanismi narrativo-espositivi di messa in rilievo e di creazione di ritmi eminenti permettano un certo livello di analisi della Lettura Modello di testi a fumetti.

2.3.4. Analisi di testi

2.3.4.1. "The Dark Knight Returns" di Frank Miller e Klaus Janson. Rilievo e tensione

Il Lettore Modello di questo testo (parzialmente riprodotto in Figura 62) è progettato per iniziare la lettura con una certa quantità di nozioni già acquisite in precedenza: egli sa, dalla copertina, che si tratta di una storia del Batman, e di una storia inusuale, perché il volume non appartiene alla periodicità normale delle riviste che ne raccontano le storie. Sa che il vero nome del Batman è Bruce Wayne, che si tratta di una persona posata, non irosa, e che rischia sì spesso, ma solo per validi motivi; sa anche che non ha i baffi.

Ecco dunque che la storia inizia già con una serie di novità piuttosto inquietanti: il personaggio con i baffi che compare nella prima vignetta, e a cui appartiene la voce narrante, viene chiamato Bruce, ed è quindi immediatamente identificato con il protagonista. Sin dalle sue prime parole è chiaro che è impegnato in qualcosa di piuttosto pericoloso al comando di un qualche veicolo in una gara ("home stretch" è il rettilineo di un circuito), veicolo immediatamente identificato nella vignetta successiva come una vettura da corsa dotata di un computer. L'azione sconsiderata di Bruce ha un seguito rafforzato nella seconda vignetta, dove egli scardina addirittura il computer per poter proseguire senza rallentare; nelle due successive il computer compie gli ultimi disperati tentativi di farlo desistere.

E' forse ancora troppo presto perché già si possano presentare delle messe in rilievo legate alla struttura profonda del racconto; ma la dimensione *figurativa* ha incominciato da subito a far sentire la propria potenzialità: la figura di Bruce Wayne ci viene presentata in un contesto assolutamente inconsueto, lasciando inferire che ci devono essere motivi molto seri per questo. Il ritmo della sequenza, fortissimo nelle prime due vignette, si rilassa appena un poco

nelle seconde due, dove si raccontano eventi appena più prevedibili nel contesto che le prime due hanno impostato.

Altissimo rimane comunque il ritmo delle nove vignette successive, in cui l'automobile esce di controllo; anche la tensione che viene generata è molto forte: il protagonista sta rischiando (deliberatamente) la vita, e l'esito della sua azione viene ritardato da ogni vignetta alla successiva. Il rilievo è per molti versi legato infatti a questa continua assenza di risoluzione, a questo stillicidio di momenti del disastro che impongono una Lettura Modello tesa verso l'avanti, verso la conclusione.

Con la quattordicesima vignetta compare tuttavia un salto di sequenza, e di prospettiva, passando dalla soggettività del protagonista, che stava raccontando in prima persona e al presente, alla oggettività della cronaca televisiva che racconta in terza persona al passato. Cade su questa vignetta il rilievo di carattere espositivo dovuto all'improvviso cambiamento di scena, e continua ancora su di essa la tensione dovuta alla non risoluzione dell'evento raccontato sino a questo momento. Tensione che si può rilassare solo con la quindicesima vignetta di questa prima pagina, dove veniamo informati che Bruce Wayne è uscito dall'automobile in fiamme all'ultimo secondo.

A questo inizio mozzafiato fa seguito una sequenza dal ritmo più rilassato, che va dall'ultima vignetta della prima pagina all'ultima della seconda. Nonostante che pure in questa seconda sequenza gli eventi continuino a susseguirsi a un ritmo piuttosto serrato, non ne è ancora chiara la rilevanza per la storia: di conseguenza, abbiamo sì molti eventi ma il loro rilievo non può essere alto. E' evidente che le informazioni che vengono presentate si riveleranno utili, ma non sappiamo ancora a che scopo narrativo: è possibile che si stia impostando la situazione per la fase della *Manipolazione*.

Il ritmo è comunque in leggero crescendo nella sequenza: si passa da informazioni relative a Gotham City, la città del Batman, come sempre spazzata dalla violenza, a informazioni relative al Commissario Gordon, amico stretto del Batman, per arrivare, in fondo, a informazioni sullo stesso Batman. Ed è qui che si viene a sapere che la vicenda che si sta raccontando si svolge dieci anni dopo il ritiro dell'eroe, e che di conseguenza Bruce Wayne non è più giovane: questo fornisce una qualche ragione, retroattivamente, al suo comportamento rabbioso.

Come spieghiamo però il fatto, per noi assai più rilevante, che, benché la seconda sequenza fornisca molte più informazioni importanti della prima, il suo ritmo è decisamente più rilassato? La differenza, mi pare, sta proprio nel livello di *tensione* in gioco: la seconda sequenza, che è una *vera* sequenza iniziale, non può provocare o presentarsi con un livello di tensione elevato; non lo può fare perché si situa all'inizio del racconto, quando ancora non esistono gli elementi perché si dia tensione. Essa sta iniziando a costruirli, a vantaggio del seguito del testo.

La prima sequenza gioca invece su una fortissima tensione di breve durata, su un evento che ha presumibilmente luogo in pochi istanti, ripetutamente dilatato nella presentazione insistita di tutti i suoi particolari. Possiamo ricavare da queste considerazioni l'idea che il rilievo di carattere narrativo-espositivo sugli eventi dipenda strettamente dal livello di tensione instaurato al momento - e questo dà ragione del fatto che il ritmo delle storie tende in generale a crescere nel corso della lettura, trovando in molti casi il suo culmine verso la fine. Una conclusione che va precisata aggiungendo che una sequenza o un'intera storia con molta

tensione non è per questo necessariamente destinata ad avere un ritmo elevato; ma una sequenza o una storia con poca tensione non lo può in nessun caso avere.

A ben guardare, questa conclusione è coerente con le premesse della nostra indagine, e potrebbe essere anche direttamente inferita da esse. Un racconto è infatti tale proprio perché instaura un certo tipo di tensione, un'attesa di eventi con certe caratteristiche: è la presenza dell'attesa, ovvero della tensione, che permette di percepire il carattere di novità di uno degli elementi in gioco. Ove l'attesa sia generica e la tensione bassa, tutto è altrettanto e blandamente nuovo; se invece l'attesa è focalizzata e la tensione è alta, alcuni elementi possono apparire come novità rilevanti e altri meno.

Tornando al nostro testo, anche la sequenza che si snoda da pagina 4 all'inizio di pagina 6 procede con un ritmo piuttosto lento, mentre continuano ad accumularsi con leggera costanza gli elementi destinati a costruire la tensione narrativa, creando qua e là piccole zone di maggior rilievo. Che si stia raccontando la fase della Manipolazione del Soggetto diventa facilmente inferibile al Lettore Modello quando Bruce si ritrova sotto il lampione di Crime Alley dove furono assassinati i suoi genitori, evento a suo tempo Destinante per la sua carriera di giustiziere mascherato. La crisi che lo coglie in quel luogo mostra che la potenzialità manipolatrice di quell'evento non si è ancora esaurita per lui.

A pagina 6 una breve sequenza riprende i temi e i ritmi di pagina 3.

Pagina 7 inizia invece con una notevole messa in rilievo. Nella prima vignetta viene inquadrata la targa d'ingresso dell'Arkham Asylum, il manicomio in cui sono internati i peggiori avversari del Batman: è possibile che questo dia l'avvio a un coinvolgimento di qualche Antisoggetto. La tensione cresce un poco, nell'attesa di vedere quale degli avversari sarà coinvolto e come - oppure se le cose andranno diversamente.

La sequenza rimane ancora tendenzialmente lenta, ma in crescendo; presenta prima una situazione marginale, poi il potenziale avversario con il volto coperto di bende, e solo alla fine gli dà un nome e un volto. Un ulteriore elemento di tensione è costituito dalla presentazione del personaggio negativo come curato e redento. La perplessità del lettore sull'affidabilità di questo cambiamento trova riscontro nella sequenza successiva, da pagina 8 a metà di pagina 9, dove ci viene mostrato un dibattito televisivo che dà voce alle diverse opinioni al proposito, senza tuttavia permettere alcuna decisione definitiva: la tensione continua a crescere lentamente, il ritmo rimane tendenzialmente lento con piccole punte sparse.

A metà di pagina 9 abbiamo, con il netto cambio di scena, un piccolo salto, di carattere espositivo. La figura del pipistrello (emblema del Batman) disturba il riposo di Bruce, e lo induce al ricordo. Tra le cose che il Lettore Modello sa è che Bruce scopri la Bat-Cave da bambino, per caso, e che essa è dimora di migliaia di pipistrelli; così, la scena della scoperta della caverna, evocata da un pipistrello, è immediatamente ipotizzabile come parte importante della fase di Manipolazione. A partire dalla quinta vignetta di pagina 10, inoltre, la tensione inizia un processo di notevole ascesa: qui è il tema del bambino perduto in un luogo oscuro e potenzialmente pericoloso a generare tensione, a far sì che ci si debba attendere un esito, una soluzione.

Così, mentre il tema (o, in altri casi, anche solo la sua messa in figure) produce tensione, la dilatazione della vicenda la alimenta. Si veda l'immagine contenente un primissimo piano divisa in quattro vignette che si trova verso il basso a destra in pagina 10. Valutata in termini

di *velocità* della sequenza⁴⁷ essa si configura come un rallentamento, e tutta la sequenza dalla quinta vignetta di questa pagina sino a metà della successiva dovrebbe essere considerata molto lenta.

Ma il rallentamento in una situazione di tensione è funzionale all'aumento di questa, e permette perciò la generazione di punti di notevole forza, permette che agli eventi sia attribuito molto rilievo. L'intera sequenza, ma in particolare le prime quattro vignette di pagina 11 ci forniscono materia per comprenderne il motivo. Abbiamo parlato, in §2.2.1.4, di quella che Meyer[1956] chiama *saturazione*, ovvero della forte aspettativa di cambiamento generata da una situazione in cui una figura viene ripetuta insistentemente - purché la rilevanza della figura e della ripetizione sia tale da non permetterle di scivolare sullo sfondo. La breve sequenza di quattro vignette all'inizio di pagina 11 presenta una situazione di *saturazione*: la figura "terrore del bambino di fronte all'avvicinarsi della bestia" viene ripetuta quattro volte. L'effetto di crescendo che essa produce non dipende dunque solo dal fatto che in ciascuna immagine la bestia è più vicina, ma anche dalla componente (un po' paradossale) di novità crescente data dal persistere della medesima figura là dove se ne attende la conclusione. L'avvicinarsi della bestia produce tensione in quanto figurativizza l'incompiutezza della figura complessiva, un po' come, in musica, un *ostinato* in crescendo.

Di conseguenza il *rallentamento di velocità* può essere funzionale all'*aumento dell'intensità del ritmo*. Questo è il meccanismo che spiega come mai nelle scene di *lotta* l'aumento dell'intensità del ritmo si accompagna al rallentamento della velocità: la ripetizione accentuata delle componenti contestuali che ne deriva alimenta infatti, creando saturazione, la tensione che permette di creare le zone di forte rilievo, l'alta frequenza delle quali costituisce il ritmo intenso, come si può verificare nelle ultime due pagine di Figura 63, pagine che avevamo già analizzato con altri strumenti in §1.4.4.2.5. Nel caso della sequenza che stiamo esaminando ora, si è preferito non investire tutta la tensione nell'*intensità* ritmica, sfruttando piuttosto un ritmo ondeggiante con tre punti molto forti e tra loro in crescendo, inframezzati da zone di ritmo meno intenso, ma anch'esse in crescendo.

Così, nella quinta vignetta di pagina 10, la figura che si sta assumendo il ruolo del Destinante compare sotto forma di un'ombra e di un rumore. Essa ricompare poi nell'ultima vignetta della stessa pagina, sotto forma di due occhi rossi nell'oscurità, e infine di nuovo, dopo un ulteriore, lento crescendo, nella quinta vignetta della seconda pagina, terribile nella pienezza del proprio ruolo di Destinante della vicenda di un'intera vita. Alla fine, la tensione si placa verso il buio.

Nei termini di Meyer, potremmo dire che con la quinta vignetta di pagina 11 la figura si è finalmente conclusa, e le ripetizioni che seguono, nelle vignette dalla sesta alla ottava, sono giustificate e non producono saturazione. Il ritmo che esse instaurano tende a scivolare sullo sfondo ed è di conseguenza più rilassato.

Si tratta di una pausa calcolata, per fare risaltare il successivo oggetto di rilievo: nella vignetta successiva (l'ultima che prendiamo in analisi) c'è infatti una nuova, improvvisa accelerazione ritmica: Bruce, adulto, si trova nella Bat-Cave, segno che la Manipolazione sta avendo effetto, e che egli si trova sempre più vicino ad assumere il ruolo di vero e proprio Soggetto dell'azione. Il cambio inaspettato di scena rafforza il rilievo dell'evento.

⁴⁷. Cfr. §1.4.4.2.1.

Abbiamo dunque visto come, sin qui, il racconto e la sua esposizione stiano conducendo il lettore attraverso un lento ma costante e sensibile crescendo di tensione. A parte la prima scena, dove un ritmo intensissimo viene prodotto quasi artificialmente, come ad anticipare al lettore quello che egli si deve aspettare andando avanti, tutte le scene che seguono sono costruite come dei crescendo di tensione, tensione che si rilassa di colpo all'inizio della scena successiva senza però tornare mai al livello precedente. Corrispondentemente, i ritmi si trovano a essere un poco più spinti in ciascuna sequenza successiva, senza mai aumentare troppo di intensità, almeno per ora.

Questo meccanismo di crescendo controllato prosegue ancora a lungo nelle pagine che non analizziamo, sino a generare, nella parte centrale e finale del testo, una serie di sequenze dal ritmo intenso come quello della sequenza di apertura, inframezzate da altre sequenze più lente mirate a introdurre nuovi elementi di tensione. La storia che si conclude con pagina 47 costituisce infatti solo il primo di quattro episodi che raccontano insieme una sola vicenda complessiva. Così, mentre la vicenda particolare di questo fascicolo trova sviluppo e conclusione, sono già state impostate le premesse per quello che accadrà nei fascicoli successivi.

Poche parole ancora sulle ultime due pagine (pagg. 46 e 47). Dopo la sequenza della lotta finale, tenuta a un ritmo intensissimo, che si conclude con l'irruzione dalla finestra e l'esplosione in lontananza dell'elicottero (si noti l'effetto di rallentamento con cui essa si chiude, una volta allentata la tensione, e dilatata la rappresentazione degli eventi), nell'ultima pagina il Batman si trova faccia a faccia con Harvey Dent, il suo avversario sconfitto. La tensione si è abbassata moltissimo, ma un certo rilievo rimane alla scena perché siamo al momento della Sanzione: incontriamo così i due punti forti nella quarta e ottava vignetta, dove compaiono, visti con gli occhi della mente dei due personaggi, i rispettivi Destinanti, qui in veste di Destinanti Giudicatori (o Finali): la deformità del volto per Dent (deformità che i medici credevano di avere curato, ma che non avevano estirpato dalla sua mente), il pipistrello per il Batman. La forza di quest'ultima immagine è anche un'eco della tensione prodotta nella sequenza che si conclude a pagina 11, tensione che in quel contesto si scarica su un'identica figura di pipistrello.

2.3.4.2. "Un tal Daneri" di Alberto Breccia

Tutt'altro genere di ritmo nel breve racconto di Alberto Breccia che andiamo ad analizzare ora (Figura 30). Anche qui il Lettore Modello possiede delle conoscenze che precedono l'inizio della lettura, anche se meno numerose e importanti che nell'altro caso: sa cioè che Daneri è un ex ispettore di polizia, ora ridotto a fare il poliziotto privato anche per missioni non proprio pulite; ma sa anche che Daneri possiede un fondo fortemente morale; inoltre è in grado di riconoscerlo immediatamente come il personaggio che compare nella prima vignetta.

La prima pagina procede tutta con molta lentezza, mostrando una leggera accentuazione nell'ultima vignetta ("Ecco il suo uomo..."), dove viene identificato qualcosa che sembra aver a che fare più direttamente con la storia. Si tratta, nel complesso, di un preludio, una figura di inizio la cui tensione è basata sulla consapevolezza che deve accadere qualcosa, e sulla saturazione provocata dal permanere della situazione senza che quel qualcosa si verifichi. La tensione esiste già, ma non può essere molto forte, perché troppo generica.

Nella seconda pagina ci sono due punti forti, che aumentano un poco l'intensità del ritmo: il primo si trova nella seconda vignetta, dove viene nominato il Destinante dell'azione in corso e la sua Manipolazione sul Soggetto impersonato da Daneri; il secondo nella quarta vignetta, dove viene rappresentata la Performanza.

Poiché tuttavia il testo a questo punto non è finito, ed è anzi quasi agli inizi, questo evento viene (almeno per ipotesi) a presentarsi complessivamente come Manipolazione rispetto a un altro percorso narrativo, ancora a venire. Si instaura perciò a partire da qui una certa tensione nei confronti di questo potenziale seguito.

A pagina 3, la tensione viene alimentata dalla lentezza (e notevole ripetitività) della sequenza in cui uno sconosciuto segue Daneri e poi lo interpella senza ancora dirgli il perché. Con l'ultima vignetta di pagina 3 e quelle che la seguono nella pagina successiva abbiamo un leggero aumento di ritmo, mentre la tensione viene ancora aumentata dal ripetersi delle domande sulle credenze di Daneri, che posticipano ulteriormente la spiegazione. La quinta vignetta di pagina 4 si presenta come il punto narrativamente più forte, dove la tensione accumulata trova finalmente sbocco, creando rilievo: siamo infatti di fronte a un inaspettato ribaltamento di ruoli etici; e ci troviamo inoltre, evidentemente, all'interno di una Sanzione (negativa) rispetto all'evento trascorso, oltre che, probabilmente, in presenza di una Manipolazione, per qualche evento a venire: lo sconosciuto si configura in ogni caso come Destinante, e ribadisce questo ruolo con le ultime due vignette della pagina.

Nella sequenza della pagina successiva sembra non accadere nulla di decisivo, e il ritmo è comunque lento; ancora un accumulo di tensione deriva dalla accentuata ripetizione del vagare di Daneri. Con l'inizio di pagina 6 la sequenza precedente può però essere riletta come figurativizzazione di un conflitto interiore, superamento della Prova Qualificante, Acquisizione di Competenza per la Performanza che sta per arrivare. Questa rivalutazione a posteriori fornisce tuttavia rilievo non alla sequenza, ma al punto a essa successivo in cui viene effettuata; tantopiù che questa prima vignetta di pagina 6 è sottolineata anche dal cambio di scena, il più netto che si sia incontrato fin qui.

Julietta, il Destinante dell'azione iniziale, è a questo punto evidentemente colei che ricopre il ruolo dell'Anti-Soggetto, in possesso dell'Oggetto costituito dall'onestà di Daneri. Così l'incontro tra i due personaggi nella seconda vignetta riceve rilievo dal configurarsi come inizio dello scontro tra Soggetto e Anti-soggetto: la tensione narrativa sta raggiungendo il punto più alto. Con le due vignette successive abbiamo di nuovo un rallentamento di ritmo, e un ulteriore aumento di tensione, poiché ancora non succede quello che deve succedere.

Poi d'improvviso, nell'ultima vignetta, Daneri agisce, realizzando l'evento che è stato atteso sin qui, la Performanza della vicenda. L'azione continua per altre tre vignette, con il ritmo intenso che si ha quando tutti gli eventi hanno forte rilievo.

Infine, con le ultime due vignette della storia, e la conseguente caduta di tensione, il ritmo ritorna lento come era stato per la maggior parte della storia, con la leggera accentuazione che proviene dalla Sanzione, fornita da una voce narrante manifestata testualmente con il tono di un discorso indiretto libero: il Destinante Finale appare così come la moralità del protagonista.

Pur nella considerevole differenza tra questo testo e il precedente, troviamo in entrambi la costante ritmica del crescendo, crescendo che nella storia di Miller è giocato attraverso i toni di una grande orchestra, mentre in quella di Breccia con quelli più crepuscolari di un a solo:

ritmo basso, piccole punte di tensione, leggere crescite ritmiche mentre la tensione sta salendo molto di più, e infine l'esplosione improvvisa, seguita da una coda di rilassamento.

In nessuno di questi due casi, comunque, l'analisi dei ritmi narrativo-espositivi è in grado di rendere conto di una serie di accentuazioni e ritmi, che hanno origine visiva e che si integrano con questi per costituire l'effetto testuale complessivo. Questa integrazione sarà l'oggetto del capitolo che segue.

2.4. Forme e ritmi del testo

In questo capitolo e nel successivo cercheremo di tirare le somme dei risultati ottenuti sin qui, descrivendo i modi del funzionamento complessivo dei ritmi e delle forme della Lettura Modello nel testo a fumetti. Si tratta di due capitoli strettamente legati tra loro, e ciascuno dei due presuppone alcuni dei risultati dell'altro: in questo valuteremo la globalità dei ritmi del testo privilegiando il punto di vista del loro *significato relazionale*, nel prossimo gli stessi oggetti saranno valutati privilegiando il punto di vista del *significato designativo*. Tuttavia, molti aspetti di carattere relazionale si determinano a partire da designazioni già avvenute, e molti di carattere designativo hanno la loro base espressiva in relazioni ritmiche. Come dire che certi ritmi sono, in parte o in tutto, ritmi del contenuto, e certe espressioni sono ritmi.

Ci siamo trovati di fronte, nei due capitoli precedenti, a due modi di affrontare la questione dei ritmi e delle forme: uno, sviluppato soprattutto, ma non solo, in §2.2, che privilegiava i ritmi di sfondo e le interazioni tra loro, cercando di elaborare delle categorie descrittive di carattere paradigmatico; l'altro, sviluppato soprattutto, ma non solo, in §2.3, che privilegiava i ritmi eminenti e la loro intensità.

Le descrizioni secondo le *interazioni* e secondo le *intensità* ci restituiscono un'immagine ritmica complessiva dei testi. Entrambe le descrizioni sono in realtà applicabili a tutti i tipi di ritmi, ma le interazioni sono più semplici da osservare tra ritmi non eminenti; e dei ritmi eminenti è l'intensità l'aspetto più notevole. Cercheremo comunque, nelle pagine che seguono, di colmare i vuoti di analisi lasciati dai capitoli precedenti.

Inizieremo osservando come anche l'intensità non sia, in fin dei conti, che l'effetto di una interazione tra ritmi; proseguiamo esaminando altri tipi di interazioni, e concluderemo il capitolo con alcune analisi testuali.

2.4.1. L'intensità dei ritmi

Nel capitolo precedente avevamo definito provvisoriamente l'intensità del ritmo della sequenza (di carattere narrativo-espositivo) come un rapporto tra la concentrazione di novità e il numero di vignette in cui essa era distribuita. La parzialità dell'operazione che si era compiuta in quella sede non era dovuta soltanto all'esclusione dei ritmi visivi e verbali, ma anche alla non completa attendibilità della grandezza di confronto, il *numero delle vignette*.

Già in §2.3.3 abbiamo fatto osservare che il numero delle vignette non è la grandezza di confronto ottimale, ma che in molti casi - soprattutto se si sta valutando l'intensità di un ritmo narrativo, essendo la vignetta un'unità narrativa - essa è comunque applicabile con

ragionevole pertinenza, in particolare quando nelle vignette sia riconoscibile una certa omogeneità grafica.

Tuttavia la ragione principale per cui il numero delle vignette può in certi casi apparire una grandezza di confronto preferibile è la sua semplicità di misurazione. Si tratta di un problema del tutto proprio al fumetto. Come abbiamo anche già fatto notare, la grandezza di confronto ottimale è costituita in tutti i linguaggi dal *tempo della Lettura Modello*, una grandezza che ci pone una serie di problemi specifici al linguaggio che stiamo analizzando. Per quanto riguarda la letteratura, il romanzo, Genette[1972] propone di misurare questo tempo in linee e pagine di testo: poiché è ragionevole che un testo presupponga di essere letto a velocità uniforme, il criterio mi sembra sufficientemente valido. Nel cinema, nel teatro e nella musica il problema è risolto a priori dalla loro stessa dimensione temporale: il tempo della Lettura Modello è il tempo dell'esecuzione dell'opera. Non è escluso che nelle arti visive il tempo della Lettura Modello possa costituire un problema non lontano da quello che costituisce nel fumetto, ma non mi pare abbia sinora ricevuto molta attenzione da parte della critica.

Nel fumetto il problema del tempo della Lettura Modello non è di semplice soluzione, perché è il testo stesso a impostare rallentamenti e accelerazioni, e non vi è una grandezza evidente che gli si possa considerare equivalente. La vignetta rimane esclusa dal fatto di poter comparire con diversissime dimensioni e contenuti; la parità di spazio pagina, o la pagina stessa, la cui dimensione rimane di solito omogenea in un testo a fumetti, rimane esclusa dal fatto di poter contenere sia poche linee immediatamente decifrabili, sia decine di immagini complesse; la pari quantità di segni grafici è esclusa dal fatto che vi sono segni, nel fumetto, che presuppongono durate di lettura differenti, come quelli verbali, in generale più lenti di quelli iconici. Non vi è insomma nessuna grandezza evidente, di facile misurabilità, che possa ricoprire il ruolo del tempo della Lettura Modello.

Ciascuna delle tre grandezze appena proposte può presentarsi come un accettabile sostituto in un buon numero di casi, ma non risolve il problema di fondo; anzi, per valutare i casi in cui la sostituzione sia accettabile il problema del tempo della Lettura Modello deve trovare una soluzione almeno teorica.

2.4.1.1. Il tempo della Lettura Modello

La nostra proposta è che il tempo della Lettura Modello del testo a fumetti sia riportabile alla complessità globale dei ritmi e delle forme del testo. In altre parole, un testo o un frammento di testo a fumetti saranno di lettura tanto più lenta quanto più novità diffusa vi si trova, ovvero quanto meno i ritmi e le forme che vi si riconoscono sono in grado di lasciar prevedere ciò che li accompagna. Detto più banalmente, un testo è tanto più complesso quanto meno è ridondante, vuoi perché ritmi e forme sono frequentemente disattesi, vuoi perché non sono abbastanza definiti da permettere previsioni precise. *Il tempo della Lettura Modello è dunque il tempo-novità complessivo di un testo o frammento di testo.*

Non tutte le forme e tutti i ritmi che abbiamo individuato nei capitoli precedenti contribuiscono in eguale misura a determinare questa temporalità. In linea di massima il contributo è tanto maggiore quanto il ritmo o la forma sono pervasivi, e questo accade soprattutto per quei ritmi e forme che tendono a restare sullo sfondo percettivo. I ritmi e le forme grafiche più elementari hanno, per esempio, un grosso peso sul tempo della Lettura

Modello: la densità dei segni grafici e delle figure, di cui si è parlato in §2.2.2.2.2, è più determinante della densità degli eventi, la quale a sua volta pesa di più della densità degli eventi rilevanti. D'altra parte, una grossa novità, che vada per esempio a rompere anche un ritmo eminente, può costituire a sua volta un notevole tempo di lettura - ma le grosse novità sono necessariamente molto più rare di quelle piccole.⁴⁸

Immagini tipicamente complesse sono quelle le cui figure sono difficili da decifrare. Si prenda ad esempio lo stile grafico di José Muñoz (Figure 32, 33, 34): si tratta di immagini piene di tempo-novità. Il modo inconsueto di usare le linee per dar corpo alle figure presuppone un'attività interpretativa molto più intensa di quella richiesta da stili più semplici: ciascun segno grafico è molto meno ridondante rispetto agli altri, la sua forma permette inferenze molto meno certe rispetto alla forma dei segni grafici circostanti, li *implica* molto meno. Se confrontiamo questo stile grafico con quello disneyano in Figura 2 la semplicità di quello appare con evidenza di fronte alla complessità di questo.

Non si tratta, è ovvio, di complessità o semplicità *naturali*. La competenza del lettore (che il testo presuppone) è determinata dai tipi di segni grafici cui egli è maggiormente abituato. Non possiamo certo escludere l'esistenza di un contesto culturale per il quale il segno di Muñoz appaia semplice e quello disneyano complesso. Ma questi testi sono nati per rivolgersi a lettori occidentali contemporanei, per i quali, in linea di massima, vale il discorso fatto sopra.

La complessità di lettura non è funzione solamente del segno grafico. Se il ritmo della successione dei quadri nei testi di Muñoz fosse prevedibile, quanto a ciò che essi rappresentano, la lettura risulterebbe semplificata, perché il lettore saprebbe almeno in parte che cosa aspettarsi, e lo potrebbe ritrovare con maggiore facilità anche a dispetto della difficoltà grafica. Ma nemmeno questo succede, e i testi di Muñoz costringono per moltissimi versi a una lettura lenta e dettagliata.

E' dunque il complesso delle forme e dei ritmi di sfondo a costruire un sistema di aspettative, in ogni momento della lettura; tanto più preciso e rispettato sarà questo sistema, tanto più semplice e rapida sarà la lettura. In altre parole, tanto meno tempo-novità, tanto meno tempo della Lettura Modello.

Ma c'è un'altra componente importante a determinare il tempo della Lettura Modello: la quantità di testo verbale presente. Il testo verbale non permette, appena superi una certa quantità peraltro molto bassa, che se ne abbia una presa percettiva complessiva, come accade con gran parte delle figure visive. Esso deve essere comunque letto parola per parola (o quasi, visto che anche lì esiste un livello di previsione interno che ci permette di scorrere su ciò che è ovvio), operazione che, per quanto rapida possa essere, è in generale molto più lenta della lettura delle immagini.

⁴⁸ Anche se può sembrare che ci troviamo di fronte a un'opposizione tra ritmi dell'espressione e ritmi del contenuto, abbiamo cercato sinora di lasciare da parte un'opposizione di questo genere, nonostante la sua classicità semiotica. Il problema è che le due dimensioni, espressione e contenuto, si incontrano continuamente mescolate in questo contesto: per esempio, la densità delle figure non può essere valutata se non si danno per identificabili le figure, ma identificare le figure comporta già un'attribuzione di significato designativo a degli insiemi di segni grafici. Così facendo, la densità delle figure individuerrebbe un ritmo del contenuto, falsificando l'associazione tra ritmi di sfondo e ritmi dell'espressione, ritmi eminenti e ritmi del contenuto. Questo argomento sarà oggetto di §2.5.1.1.

Così, la presenza di testo verbale agisce da rallentatore del tempo della Lettura Modello in ragione diretta della sua quantità. In molti casi anche la sua complessità sarà poi da valutare, in particolar modo quando la quantità media di testo verbale sia piuttosto alta.⁴⁹

2.4.1.2. L'intensità

Il complesso dei ritmi e delle forme interpretative costruisce perciò il tempo della Lettura Modello, tempo che rappresenta la grandezza di confronto per la valutazione dell'intensità dei ritmi stessi. L'intensità di un ritmo sarà perciò data dalla frequenza degli elementi che lo costituiscono a parità di tempo della Lettura Modello.

Un primo, immediato, risultato si ottiene considerando il fatto che, in generale, più lenta è la Lettura Modello di un testo a fumetti e meno intensi saranno i ritmi di quel testo. Lettura più lenta significa maggiore attenzione a spazi minori di testo, i quali, presumibilmente, conterranno un minor numero di elementi ritmici.

Questa considerazione, finalizzata a dare una valutazione del tempo di lettura che permetta di mettere a confronto testi diversi o diverse parti di testo, ci introduce al problema della valutazione della *velocità* di lettura, ovvero del tempo di lettura relativo a spazi di testo uguali o a uguali quantità di vignette, o meglio, dello spazio-testo o numero di vignette lette a parità di tempo. Con questa valutazione, spazio di testo e numero di vignette ritornano a essere grandezze di confronto in qualche modo rilevanti.

Se un rallentamento nella lettura comporta la minore intensità di un certo ritmo, sarà rimasto all'incirca invariato il rapporto tra quantità degli elementi del ritmo e spazio del testo (o numero delle vignette)⁵⁰. Questo vorrà dire che il ritmo di cui stiamo valutando l'intensità non ha subito mutamenti rispetto all'ingombro grafico degli elementi che lo compongono (o alla loro presenza nelle vignette), e che quindi il rallentamento nella velocità di lettura è da attribuire a un aumento della complessità relativo ad altri ritmi o a forme non ritmiche.

Nei più rari casi in cui l'intensità di un certo ritmo rimane invariata nonostante un rallentamento o un'accelerazione della lettura, la quantità degli elementi che lo costituiscono sarà rispettivamente aumentata o diminuita a parità di spazio-testo (o di numero delle vignette). In casi di questo genere possiamo ipotizzare un'influenza diretta o indiretta del ritmo in questione sul cambiamento di velocità: è aumentata o diminuita la complessità di qualcosa che è strettamente legato a quel ritmo. Se, per esempio, la dimensione delle vignette diminuisce radicalmente, e nonostante questo ogni vignetta continua a contenere figure della

⁴⁹. Questo criterio è probabilmente valido anche per il romanzo, ma è di scarso interesse, di solito, per quanto riguarda la velocità di lettura all'interno di uno stesso testo, visto che normalmente un autore non cambia il proprio stile di scrittura da una pagina all'altra. Sarà più interessante invece per il confronto tra testi differenti: così è facile notare che una vicenda di azione, in cui si voglia mantenere un intenso ritmo narrativo, non potrà essere raccontata con un linguaggio troppo complesso, perché questo, rallentando la lettura, diminuirebbe anche l'intensità del ritmo.

⁵⁰. Le relazioni di tipo matematico sottese a questa e alle successive considerazioni sono le seguenti - da considerarsi in ogni caso non come espressioni di misurazioni esatte e realmente quantificabili, bensì come indicativa espressione di rapporti:

Intensità di un ritmo = quantità di Elementi del ritmo / Tempo di lettura

Velocità di lettura = Spazio-testo (o numero delle Vignette) / Tempo di lettura

Di conseguenza se si pone che l'Intensità vari insieme con la Velocità, il numero di Elementi ritmici varierà insieme con lo Spazio-testo (o con il numero delle Vignette). D'altra parte se si pone che l'Intensità vari insieme con lo Spazio-testo (o con il numero delle Vignette), allora il numero di Elementi ritmici varierà in maniera inversa alla Velocità. Infine, se si pone che il numero di Elementi ritmici vari insieme alla Velocità, allora l'Intensità varierà in maniera inversa allo Spazio-testo (o al numero delle Vignette). La proporzione che riassume queste relazioni è infatti:

Intensità / Elementi = *Velocità / Spazio-testo* (o numero Vignette)

oppure, che è lo stesso

Intensità / Velocità = *Elementi / Spazio-testo* (o numero Vignette)

(nel romanzo e nel cinema, essendo la Velocità costante, la formula è, più semplicemente

Intensità = *Elementi / Spazio-testo* (lunghezza della pellicola))

medesima complessità, la velocità di lettura calcolata in relazione allo spazio-testo si abbassa, mentre l'intensità del ritmo delle figure rimane costante: è stato infatti il cambiamento di dimensione delle figure insieme con quello delle vignette che le contengono, a modificare la velocità di lettura. Ma se l'intensità del ritmo delle figure non è cambiata, a che cosa è servito il cambiamento nella velocità della lettura? Evidentemente è servito a modificare altri ritmi.

Si noti che il cambiamento nella complessità delle figure è relativo, nell'esempio appena riportato, allo spazio-testo e non al numero delle vignette, rispetto al quale la complessità rimane invariata. Se le vignette e le figure in esse contenute sono più piccole, le previsioni che il lettore è in grado di fare investiranno infatti uno spazio di testo minore, pur investendo la medesima quantità di vignette: di conseguenza la complessità rispetto a un medesimo spazio-testo risulterà maggiore, e con essa la velocità di lettura, mentre non subiranno variazioni la complessità rispetto a un medesimo numero di vignette e la velocità di lettura relativamente calcolata. Molte sequenze di Guido Crepax (e parzialmente anche quella in Figura 21) esemplificano questo principio.

Una conclusione che si può ricavare da queste considerazioni è che l'intensità può essere misurata rispetto a un ritmo o a un insieme di ritmi, purché questo insieme di ritmi non sia sufficientemente ampio o influente da determinare complessivamente la velocità di lettura. Se questo accadesse, infatti, non si potrebbero osservare cambiamenti di ritmo, perché numeratore e denominatore varierebbero insieme nell'espressione che rappresenta il rapporto tra quantità dei rilievi e tempo di lettura.

La misura dell'intensità dipende infatti complessivamente da un rapporto tra ritmi, cioè tra il ritmo che è sotto esame e l'insieme di tutti quelli che operano nel testo. Se in esame viene preso un insieme di ritmi troppo vicino alla globalità, il risultato sarà per forza di cose sempre vicino al valore unitario.

A differenza che in letteratura e nel cinema, nel fumetto anche la velocità della Lettura Modello è una funzione testuale, e va presa in considerazione nell'analisi.

2.4.1.3. Il ritmo narrativo-espositivo

Abbiamo individuato, nei capitoli precedenti, due tipi fondamentali di ritmi eminenti, ovvero di *ritmi di novità* di evidente pertinenza: un ritmo eminente visivo (o forse un insieme di ritmi eminenti visivi) e un ritmo eminente narrativo-espositivo. Ci mancava, per valutarne appieno l'intensità, una grandezza di confronto attendibile, e perciò la possibilità di esaminare l'interazione con essa. In questo e nei due paragrafi successivi vedremo perciò di riprendere e concludere i discorsi lasciati aperti in precedenza. Le analisi testuali a fine capitolo forniranno eventuali ulteriori esemplificazioni.

Il ritmo narrativo-espositivo è il ritmo della comparsa nel testo degli eventi che sono rilevanti per ciò che si sta raccontando. La valutazione in termini di *ritmo della sequenza* che avevamo dato in §2.3 ce ne ha già restituito le linee generali in maniera approssimativa. Tuttavia, quando si passa da quella valutazione a una, più precisa, in termini di intensità ritmica valutata sul *tempo della Lettura Modello*, sono necessarie alcune messe a punto.⁵¹

⁵¹. Le due valutazioni saranno certamente equivalenti nella misura in cui la Velocità di lettura (calcolata rispetto al numero delle Vignette) rimane costante; ma questo fatto accade piuttosto di rado, come è abbastanza evidente se si considera la quantità di elementi che possono modificare la Velocità di lettura, non esclusi, tra questi, gli stessi eventi rilevanti dei ritmi eminenti. Inoltre, poiché la Velocità di lettura può

Vediamo, quindi, alcuni esempi di cambiamenti che si possono verificare nella sequenza delle vignette, cambiamenti che influiscono sulla velocità della Lettura Modello, e di conseguenza sul tempo della Lettura Modello delle singole vignette. Tali cambiamenti possono influire anche, in maniera più o meno indiretta, sulla stessa quantità degli elementi di rilievo per il ritmo: il rapporto tra loro e la risultante intensità ritmica non è perciò in nessun modo lineare.⁵²

2.4.1.3.1. Testo verbale. La maggiore o minore presenza di testo verbale (parola narrante, dialoghi o parola riportata) modifica il tempo di lettura di una vignetta. Le vignette che presentano molto testo verbale prevederanno un tempo della Lettura Modello maggiore di quelle che ne presentano poco: un passaggio da meno a più testo verbale costituirà un rallentamento della lettura e un passaggio da più testo verbale a meno un'accelerazione. Di conseguenza, in generale l'aumento di testo verbale produce una diminuzione dell'intensità del ritmo narrativo-espositivo, e viceversa la diminuzione del testo verbale produce un aumento di intensità.

Questo risultato è coerente con l'osservazione che nei fumetti di azione i testi verbali sono in generale di dimensioni abbastanza ridotte, con l'eccezione del genere supereroi, specialmente nella produzione degli ultimi venti anni. I fumetti americani di supereroi sono infatti spesso strabordanti di dialoghi, come è facile notare nella maggior parte delle Figure di questo volume che ne presentano degli esempi, e lo sono spesso anche dove la concitazione dello scontro li fa apparire piuttosto innaturali (vedi per esempio Figura 49).

Questi dialoghi si presentano infatti come un apparato esplicativo evidentemente rivolto al lettore, cui vengono fornite informazioni che avrebbero bisogno di un maggior numero di immagini per essere espresse senza parole o con poche parole, oppure che altrimenti non sarebbero affatto espresse. L'affabulazione barocca dei fumetti di supereroi risponde dunque a un'esigenza di semplicità narrativa e al tempo stesso di concisione rispetto al numero delle pagine, presentando un'evidente dipendenza dalla narrativa verbale, che per capacità di concisione è certamente più forte del fumetto.

Inoltre, i dialoghi di questi fumetti assolvono spesso anche a una funzione di messa in rilievo narrativo-espositiva, così che gli eventi da essi sottolineati entrano a far parte del ritmo eminente. Ci troviamo dunque di fronte a un rallentamento della lettura, e quindi a un tempo della Lettura Modello maggiore per ogni vignetta, ma anche a un maggior numero di elementi di rilievo: tutto considerato, perciò, la diminuzione di intensità ritmica non è particolarmente sensibile rispetto a fumetti meno parlanti.

Va aggiunto che l'eccesso di dialogo è diventato ormai una forma stilistica ricorrente in questo genere, e non può essere sentito quindi al suo interno come un rallentamento.

All'estremo opposto del fumetto di supereroi stanno i *manga* di azione giapponesi. Scene d'azione come quelle nelle Figure 63 e 65 mostrano una grande intensità ritmica basata sull'alta velocità di lettura accompagnata dalla frequenza di elementi ritmici narrativo-

essere calcolata anche in rapporto allo spazio-testo, rispetto a questo modo di calcolarla non abbiamo ottenuto sinora nessuna indicazione. In ogni caso non è la Velocità bensì il Tempo di lettura a essere rilevante per il calcolo dell'Intensità.

⁵². Tali cambiamenti agiscono infatti variamente sia sul numeratore che sul denominatore del rapporto tra quantità dei rilievi e tempo di lettura.

espositivi pertinenti: a parità di tempo di lettura un *manga* ci presenta una quantità di elementi di rilievo decisamente superiore a quella di qualsiasi *comic book*.

2.4.1.3.2. *Densità*. Se passiamo dall'elemento *parola* a quello *densità della vignetta*, incontriamo altre possibilità di variazione. Supponiamo che una vignetta si presenti improvvisamente come molto più densa di figure delle precedenti; presumibilmente sarà aumentata anche la sua complessità e quindi anche il suo tempo-novità globale. Questa vignetta richiederà perciò un tempo di lettura maggiore, e provocherà, in linea di massima, una diminuzione dell'intensità ritmica.

D'altra parte, è frequente che un salto di densità di questo genere corrisponda anche a una messa in rilievo degli eventi rappresentati. Se questo succede, l'intensità ritmica rimane grosso modo immutata, e può anzi addirittura aumentare, nel caso in cui la messa in rilievo sia più forte del rallentamento di velocità.

Più frequente, anzi estremamente comune, è il caso opposto, quello in cui si verifica una diminuzione della densità della vignetta - un caso che si verifica, per esempio, tutte le volte in cui compaiono vignette senza la rappresentazione dello sfondo. La scomparsa, temporanea, dello sfondo svolge qui una funzione di semplificazione dell'immagine e perciò di accelerazione della lettura. Inoltre, se la variazione sulla regolarità della presenza dello sfondo è anche sufficientemente notevole, questa può costituire ragione di messa in rilievo, aumentando ulteriormente un'intensità già accresciuta dall'aumento della velocità di lettura.

La densità dell'immagine, forse non tanto o non solo per ciò che riguarda le figure, ma certamente quando interessa i segni grafici, è importante quando è in gioco la rappresentazione del movimento. Pierantoni[1986:136] ci ricorda che esiste percettivamente una relazione inversa tra l'accuratezza della percezione del movimento e l'accuratezza della percezione dei particolari di ciò che si muove: se si percepiscono i particolari di una forma in moto risulta difficile comprenderne il movimento (nel senso, per esempio, di intuire come esso proseguirà), e viceversa se l'attenzione è rivolta al movimento sarà difficile coglierne i particolari.

Nella rappresentazione del movimento che incontriamo nel fumetto constatiamo che condizione di efficacia è un'alta velocità di lettura. Il ritmo narrativo-espositivo di un'immagine di movimento non può non essere intenso se il movimento rappresentato vuole essere percepito come rapido; altrimenti, come succede in Figura 59, si ottiene la rappresentazione di una situazione dove si comprende la presenza del movimento senza avvertirne l'efficacia, analogamente a quello che accade in molte fotografie istantanee. Se si colgono troppi particolari, il movimento perde di efficacia: ma se si colgono troppi particolari vuol dire che il tempo di lettura è lungo.

La semplificazione percettiva è l'obiettivo delle immagini che intendono rendere il movimento: in questo senso vanno certamente i cosiddetti "segni di movimento", segni grafici semiconvenzionali di immediata decifrabilità, che permettono di percepire rapidamente la presenza del moto. E nello stesso senso va certamente anche la deformazione delle figure cui accenna Rodin⁵³: una figura rappresentata in moto si presenta spesso con un aspetto che nessuna immagine fotografica potrebbe mai cogliere, in quanto composta di parti che sono

⁵³. Citata in Merlau-Ponty[1960:233]. Il brano è da noi riportato in nota 3 di §1.4.

state fermate in attimi diversi. Un bell'esempio di questa "disarticolazione" si trova in Figura 1, nel corpo, ma soprattutto nel viso di Gambadilegno, la cui parte superiore è ancora in una posizione che la parte inferiore ha già abbandonato. La maggiore *durata rappresentata*⁵⁴ si concretizza qui in minore durata di lettura, e quindi in maggiore intensità ritmica - ulteriore ed ennesima prova che l'equazione proposta da Genette tra velocità del racconto e ritmo non funziona.

2.4.1.3.3. Dimensione. L'aumento nella dimensione della vignetta può essere o meno accompagnato da un aumento della densità dei segni e/o delle figure. Nel caso che lo sia vale quanto detto nel paragrafo precedente.

Se la dimensione della vignetta aumenta senza un corrispondente aumento di densità grafica, otteniamo di solito un'intensificazione del ritmo narrativo-espositivo, perché la variazione di dimensione viene facilmente intesa come una sottolineatura di carattere anche narrativo (come si vedrà nel capitolo che segue), e l'aumento di dimensione non è in generale motivo di particolari aumenti di complessità che modifichino in misura considerevole la velocità di lettura.

Al contrario, se la vignetta diventa più piccola, a parità di densità grafica, oltre certi limiti si potranno verificare effettivi rallentamenti nella lettura, dovuti all'eccessiva piccolezza delle figure. Un modo per costruire testi a fumetti di lenta lettura, e quindi di probabile ritmo poco intenso, è quello di moltiplicare le vignette riempiendole di figure: tecnica pericolosa, perché invita implicitamente il lettore a lasciar perdere in ogni momento.

Il cambiamento di dimensione, inoltre, come ogni cambiamento, se sufficientemente inatteso, può essere motivo di messa in rilievo, e quindi di aumento di intensità ritmica - qualunque sia il senso in cui esso va. Nel fare questo, ogni cambiamento inatteso produce anche un aumento del tempo della Lettura Modello; questo tempo è tuttavia determinato soprattutto da fattori che in parte tendono a variare poco nel corso del testo, mentre del resto consistono in misura dominante della presenza o meno della parola e delle variazioni nella densità grafica. I rallentamenti nella lettura provocati dalla maggior parte delle novità sono perciò trascurabili rispetto agli effetti di messa in rilievo che esse producono.

2.4.1.4. Il ritmo visivo

Considerazioni molto vicine a queste possono essere fatte anche per quanto riguarda l'intensità del ritmo delle novità di carattere visivo. Va ricordato che anche se tali novità sono in molti casi strumentali a messe in rilievo di carattere narrativo-espositivo, non per questo esse perdono il rilievo visivo e il ruolo nel relativo ritmo eminente.

Non tutti i testi a fumetti presentano però un ritmo visivo eminente; molti mantengono infatti un'omogeneità diffusa di tutte le loro caratteristiche visive, giocando i propri ritmi eminenti testuali solo sul lato narrativo. Pochi e di carattere sperimentale sono al contrario i testi che cercano di giocare unicamente sul ritmo visivo - e l'assenza di un racconto li pone comunque ai margini di ciò che si definisce normalmente fumetto.

Così, dei due testi analizzati in §2.2.2.3 è facile osservare che mentre *The Dark Knight* presenta una notevole intensità del ritmo visivo - pieno com'è di cambiamenti improvvisi e

⁵⁴. Cfr. §1.4.1.1.

inaspettati nei colori, nei formati delle immagini, nelle dimensioni e in una quantità di caratteristiche visive - *La jonque fantôme* ha un ritmo visivo eminente di intensità pressoché nulla, visto che dall'inizio alla fine non si presentano quasi mai novità grafiche di rilievo.

D'altra parte, per ragioni che vedremo nel prossimo capitolo, il ruolo testuale del ritmo eminente visivo è in generale molto minore di quello del ritmo narrativo-espositivo.

2.4.1.5. Il ritmo del testo

Quando combiniamo i due tipi di ritmi, alla ricerca dell'intensità del ritmo eminente globale del testo, la dominanza del racconto rivela il proprio peso. Poiché nella gran parte dei casi a un rilievo visivo corrisponde anche un rilievo narrativo, di solito l'intensità del ritmo visivo è già assorbita e risolta in quella del ritmo narrativo-espositivo. Le differenze tra un rilievo narrativo ottenuto con mezzi narrativi e uno ottenuto con mezzi visivi saranno oggetto di §2.4.2 e di §2.5.2; tali differenze non riguardano però l'intensità del ritmo eminente del testo.

Esistono tuttavia anche testi in cui non tutti i rilievi visivi hanno un equivalente sul piano narrativo. Molti testi di Philippe Druillet⁵⁵ (come per esempio, *Salammo*, 1980-82) mostrano una forte intensità del ritmo visivo a cui non corrisponde un'intensità equivalente del ritmo narrativo-espositivo. Questo accade perché le frequenti accentuazioni grafiche (che si manifestano con grandi e complesse immagini, dalle inquadrature suggestive) non corrispondono a luoghi narrativi in cui ci si possa aspettare una messa in rilievo. Le storie raccontate sono infatti spesso piuttosto evanescenti, difficilmente focalizzabili, e l'effetto testuale complessivo è molto più basato sul ritmo visivo che su quello narrativo.

Così, il prezzo che si paga per il dominio del rilievo visivo è l'eclissi del racconto. Eclissi non totale, perché rimane comunque una linea narrativa a tenere insieme questi testi. Non conosco esempi di testi a fumetti che contravvengano a questa regola: dove il racconto è forte, al rilievo visivo autonomo non rimane nessuno spazio.

2.4.2. Interazioni

I ritmi eminenti rappresentano però soltanto la parte emergente di un iceberg, e la montagna sommersa mostra una quantità di potenziali sfumature che non possono essere risolte in una semplice valutazione di intensità. Queste sfumature sono costituite da ritmi e forme, nonché da quegli ulteriori ritmi e forme che sono il prodotto dell'interazione dei primi ritmi e forme, nonché ancora da quelli che sono il prodotto dell'interazione dei secondi, e tra i

⁵⁵. Anche Fresnault-Deruelle[1977:59-61,87-90] pone l'accento sull'autonomia della componente visiva in Druillet. In un'altra sezione del medesimo libro poi (pp. 79-80), parlando dell'opera a fumetti di Lyonel Feininger e della serie *Philemon* di Fred, mostra come questi autori organizzino graficamente le proprie opere con una serie di inserzioni che non sono riconducibili al racconto che si sta raccontando: "le figure di cui si è appena parlato sono continue infrazioni alla legge della favola classica, concepita come l'illustrazione di un significato narrativo. Se si preferisce, non sono tanto le avventure dell'eroe che contano (si tratta solo di un'aggiunta), ma quelle del disegno, o anche una certa storia del racconto nelle sue deviazioni e nei suoi pentimenti. Mentre le vignette continuano a sfilare lungo la pagina, la favola viene relegata in secondo piano dal discorso propriamente iconico, che talvolta si inserisce irregolarmente come uno scherzo nel corpo della diegesi, talvolta invece è diegesi anch'esso e rinvia quindi alla messa in scena della sua metamorfosi (le peripezie dell'immagine)". (Della ripresa del non narrativo come espressione del discorso dell'enunciatore parleremo in §2.5.2) Più avanti, tuttavia, lo stesso Fresnault-Deruelle è costretto a convenire che "se per il fumetto si rendeva necessario ad ogni costo ritrovare la sua autonomia dal racconto, si è costretti a constatare che il fumetto non può più farvi affidamento. Si sa che le immagini si organizzano in una storia, qualunque cosa accada: non volerne tener conto significa sviare la linearità dei significanti, la loro successione, in una economia iconica della sola giustapposizione, della semplice accumulazione" (pag. 90).

secondi e i primi - e così via. Un testo può essere descritto in questo modo, attraverso la Lettura Modello che esso presuppone.

Abbiamo individuato, nei capitoli §2.2 e §2.3, una quantità di forme visive, verbali, narrative e narrativo-espositive, che nei testi a fumetti si incontrano in azione, fittamente intrecciate e interagenti. Si trattava di elenchi di forme palesemente incompleti - né pretenderemo ora di poter dar conto della totalità delle possibili interazioni, e nemmeno di una loro parte rilevante. Vedremo più sotto, con qualche esempio di analisi testuale, alcuni effetti.

In questo paragrafo intendiamo piuttosto esplorare alcuni principi di massima che regolano queste interazioni: meccanismi di riferimento, di generazione di tensione, di risoluzione...

2.4.2.1. Gerarchie

E' giunto ora il momento di riprendere il discorso accennato in §2.2.1.3 vedendone qualche applicazione. Tutte le forme, ritmi compresi, sono organizzate in gerarchie - vi si diceva - sono "architettoniche", riprendendo un'espressione di Meyer[1956].

Lo stesso oggetto grafico può pertanto costituire elemento di una forma o di un ritmo quando si consideri un certo livello architettonico, e non costituirlo, oppure costituirne uno affatto diverso, quando se ne consideri un altro. L'esempio più evidente di gerarchia, nel fumetto, è costituito dall'organizzazione dei segni grafici in figure, delle figure in vignette, delle vignette in pagine, delle pagine in testi. L'organizzazione delle pagine è differente dall'organizzazione delle vignette, ma non ne è autonoma: la forma della singola vignetta, per esempio, è un elemento che può determinare la struttura della gabbia grafica dell'intera pagina.

D'altra parte, la sequenza delle pagine dà luogo a previsioni differenti, e di maggior respiro che non la sequenza delle vignette. Ma le previsioni dell'una, pur essendo in qualche modo collegate a quelle dell'altra, sono lontane dall'essere interscambiabili con quelle, o inferibili su base reciproca.

Questa parziale dipendenza si manifesta, tra l'altro, in un tipo di vincolo messo in luce da Meyer[1956:144]: la completezza di una forma che si trovi a un livello architettonico inferiore è compatibile con l'incompletezza di una a un livello superiore, ma non viceversa. Nel caso del rapporto tra vignette e pagine l'osservazione può verificarsi nel modo seguente: se io smembro l'organizzazione delle gabbie grafiche di un testo, rispettando però la sequenzialità delle vignette (come fanno editori poco scrupolosi quando ristampano un testo con un formato di pagina differente da quello originale) ottengo un testo ugualmente completo dal punto di vista della forma di livello basso (la sequenza delle vignette) mentre ho completamente distrutto quella di livello alto.⁵⁶ Viceversa, se smembro le singole vignette smembro congiuntamente anche le pagine.

⁵⁶ La riorganizzazione grafica delle pagine è abbastanza tollerata nell'universo editoriale del fumetto (in alcuni casi è persino prevista dall'autore del testo). Essa si associa in generale alla scarsa valutazione dell'importanza dei ritmi visivi, che vengono in larga misura stravolti da questa operazione. La diffusa considerazione del fumetto come un linguaggio che produce testi di consumo rapido e superficiale le è evidentemente collegata. Negli ultimi anni, tuttavia, si è verificata una considerevole inversione di tendenza, e si può notare un'attenzione maggiormente filologica alle caratteristiche del testo originale. Lo stesso, purtroppo, non si può dire per quanto riguarda l'uso del colore, per cui continuano a uscire anche in riviste che si presentano con una certa serietà riedizioni malamente colorate di testi che sono stati prodotti in bianco e nero.

Anche l'organizzazione del racconto in programmi narrativi principali e d'uso può essere vista come un'istanziamento del principio di gerarchizzazione. Vi sono eventi che fanno parte di altri eventi, e solo quelli del livello più alto configurano la storia nel suo complesso: così, possiamo ben trovarci in qualche punto del racconto in cui, benché la storia non sia ancora conclusa, tutte le fasi che si sono succedute sino a quel momento sono concluse. E se la storia non si concludesse, lasciando aperta la forma narrativa principale, non per questo sarebbero rimaste aperte le forme dei livelli inferiori.

2.4.2.2. Chiusure ed enjambement

Il discorso sulle gerarchie di forme si fa più interessante quando si considera il fatto che la stessa forma di livello basso può partecipare di differenti forme di livello più alto, ovvero che può far parte di diverse gerarchie. La forma vignetta, per esempio, non fa parte solo della forma pagina, ma anche della forma scena.

E' vero che la scena è una forma di tipo sostanzialmente narrativo-espositivo, ma normalmente essa è anche chiaramente marcata in modo grafico, per esempio attraverso una omogeneità degli sfondi che si rompe alla sua conclusione, oppure con una certa dominanza cromatica, e così via. In questo modo, la sequenza delle vignette determina le caratteristiche delle scene, le quali a loro volta sono percepite come sequenza. Ecco così che la sequenza delle vignette determina sia le scene che le pagine, ma la forma scena e la forma pagina non sono affatto coincidenti. La loro stessa *chiusura* è marcata in maniera differente.

E tuttavia, scene e pagine sono entrambe unità organizzative, unità ritmiche del testo a fumetti, differenti ma importanti. Il rapporto tra loro può perciò dar luogo a vari tipi di effetti: distingueremo tre casi.

- 1) L'organizzazione delle scene è del tutto indifferente all'organizzazione delle pagine: in altre parole non vi è nessun rapporto tra le chiusure di scena e quelle di pagina.
- 2) L'organizzazione delle scene è strettamente connessa all'organizzazione delle pagine: ogni chiusura di scena coincide con una chiusura di pagina; molto più forte e più raro è che ogni chiusura di pagina sia anche una chiusura di scena, ma le tavole e strisce periodiche possono presentare con frequenza situazioni di questo genere.
- 3) L'organizzazione delle scene è palesemente connessa all'organizzazione delle pagine, ma si permette licenze più o meno frequenti.

Il primo caso non si presenta mai con questa absolutezza: nella peggiore delle ipotesi, comunque, inizio e fine della prima e dell'ultima pagina devono coincidere con inizio e fine della prima e dell'ultima scena. Ma il caso interessante è il terzo: esso presuppone il secondo e gioca sul rispetto o meno della regola istanziata.

L'esempio riportato si collega facilmente, per analogia, al rapporto tra discorso verbale e sua stesura nelle righe di testo, nell'opposizione tra prosa e poesia. La poesia tradizionale ingabbia le partizioni del discorso in partizioni di altro tipo, di carattere metrico, espresse, tra l'altro, dall'andare a capo dei versi. Ma questa regola esiste anche per essere disattesa con l'*enjambement*, conducendo con esso il discorso al di là della chiusura del verso.

Parleremo perciò anche nel testo a fumetti di *enjambement* tra forme e ritmi diversi ogni volta che esista un legame di implicazione tra le rispettive chiusure, mentre di fatto l'aspettativa instaurata dal legame risulta disattesa. L'*enjambement* coincide perciò sempre con una situazione di novità, anche se non è detto che il rilievo che se ne ricava sia

particolarmente forte. Esso è comunque responsabile della creazione di una tensione dovuta al non verificarsi di un evento atteso.

Gli *enjambement* possono essere ritardanti o anticipanti. Se delle due forme a confronto una è maggiormente regolare, e costituisce perciò il termine di paragone, il ritmo di sfondo immutato, allora la chiusura dell'altra potrà, se non coincide, essere anticipata o ritardata. Nel caso sia anticipata la tensione può essere provocata dalla sorpresa, e dal conseguente indebolirsi della forma (cfr. Meyer[1956:157 segg.]) che rende più problematica l'attesa degli sviluppi successivi. Si tratta di una tensione di fondo, abbastanza diversa da quella generata da un *enjambement* ritardante, la quale, pur possedendo anche un'identica componente di indebolimento della forma, è dominata dall'attesa a breve scadenza della chiusura.

Anche le chiusure sono gerarchiche. Il solito Meyer ci fa notare che:

Ogni composizione esibisce una gerarchia di chiusure. Più la chiusura che si trova in certo punto è decisiva e più l'articolazione strutturale è importante. Altrimenti detto, *la struttura di una composizione è qualcosa che noi inferiamo attraverso la gerarchia di chiusure che essa presenta*. Una composizione continua - è cioè mobile e in movimento - almeno in parte a causa della tendenza dei parametri ad agire indipendentemente tra loro, a essere non congruenti. La fine di un movimento non è semplicemente una cessazione del suono: è il punto verso cui tutti i parametri si muovono coerentemente per creare la stabilità della chiusura. (Meyer[1973:89], mia traduzione, corsivi dell'autore)

Nei nostri termini, il procedere del testo in lettura è dato dalla non congruenza dei diversi ritmi e forme e delle loro chiusure; ma quando numerose chiusure avvengono insieme, il punto fermo che viene a costituirsi riceve una forte sottolineatura, la quale può riverberarsi retroattivamente (significato evidente) sulle forme che l'hanno preceduta.

Dal punto di vista narrativo, la concomitanza delle chiusure dichiara la fine di un certo percorso di eventi, o di un certo evento complesso, e dichiara di conseguenza anche la maggiore legittimità a trarre conclusioni (per quanto provvisorie) su quell'evento. Poiché il punto di osservazione sugli eventi che si trova alla fine del racconto è privilegiato rispetto a quelli che lo hanno preceduto (come abbiamo visto in §1.2), la chiusura di una fase narrativa autorizza a un'interpretazione che può ritenersi più fondata. Questo comportamento interpretativo è comunque solo un caso particolare del passaggio da significato ipotetico a significato evidente: con la conclusione della forma le sue parti prendono nuova luce dal raffronto con l'intero.

2.4.2.3. Richiami intertestuali nascosti

Lo stesso meccanismo di significato relazionale che ci permette di comprendere la potenziale continuazione di una forma o di un ritmo ci permette anche di mettere in relazione tale forma o ritmo con il contesto (o i contesti) nei quali essa o esso si manifesta più di frequente. La stessa previsione della prosecuzione avviene in certi casi attraverso un collegamento contestuale di questo tipo.⁵⁷

E' facile constatare che la presenza di un certo tipo di cappello richiama tematiche *western* anche in un contesto lontano da quello *western*; ancora abbastanza facile rimane il richiamo al *western* per certi tipi di duelli alla pistola o, in generale, per le forme tematiche o

⁵⁷. Siamo ancora all'interno dei limiti del significato relazionale o non dovremmo parlare piuttosto già di significato designativo, in casi di questo genere? Per la difficoltà di una decisione al proposito si veda §2.5.1.1.

figurali ad esso collegate. Ma lo stesso discorso può valere per qualsiasi forma, comprese ovviamente quelle narrativo-espositive.

Così, per esempio, il richiamo al *western* può accadere attraverso un certo ritmo delle inquadrature, o attraverso un certo modo di scandire gli eventi. E come il richiamo può essere fatto a un genere particolare, lo può anche essere a un tema o a una figura, oppure al modo in cui un certo genere è affrontato in un certo linguaggio, e così via.

Ciò che è importante notare è che non c'è nessun bisogno che il riferimento sia tematizzato per poter funzionare: in questo senso questi richiami intertestuali sono *nascosti*. La costruzione di una certa sequenza secondo le modalità di inquadratura, diciamo, con cui conosciamo raccontati i duelli *western* nel cinema è in grado di suggerire una serie di possibili prosecuzioni, e di generare le relative tensioni, senza che il tema del *west* o del film *western* debba saltar fuori. In realtà è solo il critico, e per esigenze esplicative, che è costretto a portarlo alla luce: quella particolare sequenza di inquadrature rinvia ormai a quei seguiti e costruisce quelle tensioni avendo fatto astrazione dalla propria origine; è insomma ormai parte integrale del *sistema*. Ma spesso non c'è modo di spiegarla - poiché non esiste un dizionario delle forme - se non facendo riferimento a tale origine.

In Figura 18 abbiamo una sequenza a fumetti che mostra un evidente riferimento formale a tecniche di inquadratura e montaggio del cinema, e anzi di certo cinema. Non per questo siamo autorizzati a ritenere che quel frammento di testo costituisca un discorso sul cinema. Il riferimento al cinema, che continua, peraltro, in tutta l'opera da cui è tratta questa pagina, vi è del tutto funzionale alla creazione di aspettative e tensioni che nel linguaggio cinematografico vengono suscitate con quei mezzi, e che il fumetto non potrebbe suscitare se non sfruttando strumenti differenti - e di conseguenza ottenendo risultati differenti da quelli che qui si volevano ottenere.

I riferimenti intertestuali nascosti vanno tenuti ben distinti da quelli palesi, che sono *oggetto* e non *strumento* del discorso. Sia in un caso che nell'altro qualsiasi tipo di forma può assumersi questo ruolo. Le *sceneggiature intertestuali* di Eco[1979] sono un caso di riferimenti intertestuali nascosti di carattere narrativo (o narrativo-espositivo).

2.4.2.4. Forme della variazione dell'intensità ritmica

Anche l'intensità dei ritmi eminenti, affrontata in §2.4.1, è soggetta a variazioni: tali variazioni d'intensità seguono a loro volta delle forme. *Climax* e *anticlimax* sono tra queste.

L'intensità ritmica e la tensione che l'accompagna sono oggetto di previsione nella lettura come ogni altra caratteristica testuale, e sono esse stesse, a loro volta, fonti potenziali di ulteriore tensione e ulteriori messe in rilievo. Ove per esempio ci si attenda una tensione rilassata e una conseguente bassa intensità ritmica, e si presenti invece qualcosa che costringe a un balzo di tensione, questo riceverà un corrispondente rilievo. Può accadere anche il contrario, e che sul punto di avere un'attesa rapida crescita di intensità si presenti invece un motivo di rilassamento.

Se in questo secondo caso accettiamo l'idea che l'elemento di novità ha ottenuto rilievo, ci troviamo apparentemente in una situazione contraddittoria: infatti, il rilievo ottenuto aumenta l'intensità nonostante esso sia stato ottenuto grazie a un calo d'intensità. E' il caso della scena di tensione con la porta che si apre, lasciando inferire che ne debba sortire un grave pericolo -

mentre è solo il gatto a presentarsi poi, oppure c'è un cambio di scena improvviso che mostra eventi molto più rilassati.

In effetti l'intensità del ritmo narrativo-espositivo, da cui ci si aspettava un picco, per un momento è davvero cresciuta; ma la nuova situazione costringe al riconoscimento di un'altra forma della variazione di intensità ritmica: il picco improvviso seguito dalla scomparsa di tensione. Così, se la tensione si accumula perché ci si attende un'esplosione di intensità ritmica, questa non può poi non esserci, almeno in forma abortita - cosa che sanno bene i registi del cinema horror.⁵⁸

Le forme della variazione dell'intensità ritmica, come ogni forma, possono essere semanticamente legate ad altre forme, per esempio a generi, a temi, a stili grafici personali o nazionali. Nonostante il loro livello di astrazione le renda molto generali, è sempre possibile trovare tra loro forme particolari ancora legate ad altre forme meno astratte.

2.4.3. Analisi di testi

2.4.3.1. "Il cuore rivelatore" di Alberto Breccia

Il primo testo che prendiamo in analisi è stato prodotto dall'argentino Alberto Breccia nel 1974, a partire dall'omonimo racconto di Edgar Allan Poe (Figura 31). Si tratta di un testo in bianco e nero al tratto.⁵⁹

Sin dalla prima vignetta compaiono tre elementi notevoli: due figure e un brano di testo verbale narrante. Il testo narrante è in prima persona e fa riferimento alla figura del vecchio; probabilmente la sua enunciazione va attribuita al personaggio che corrisponde all'altra figura, che chiameremo il *giovane*. Con la seconda vignetta viene tematizzato un elemento della figura del vecchio, l'occhio, nominato e rappresentato - e ripetuto poi, in entrambe i modi, nella terza vignetta. Con la quarta vignetta viene ripresa ingrandita l'immagine della prima, e il testo verbale fornisce ulteriori informazioni sul tema dell'occhio.

Queste prime quattro vignette delineano già una serie di caratteristiche formali. La ripetizione dell'immagine e dell'argomento dell'occhio introducono sin da ora il tema dell'*ossessione*. Il rapporto tra l'immagine nella prima e quella nella quarta vignetta, e tra la seconda e la terza introduce la forma del *crescendo*, accennata in entrambe i casi dall'avvicinarsi dell'inquadratura. La doppia immagine dell'occhio in dettaglio è ulteriormente sottolineata dalla regolarità dell'oggetto circolare, e dall'incorniciamento grafico che le fanno le altre vignette.

Con la quinta vignetta la scena continua, ma attraversando una rottura del ritmo della forma e dimensione delle vignette (sin qui tutte uguali), rottura che le conferisce particolare rilievo, e tale rilievo viene ulteriormente accentuato da altre componenti. Dal punto di vista narrativo, infatti, questa prima scena si presenta come una Manipolazione, dove un Destinante (l'occhio, oppure l'ossessività del giovane) convince un Soggetto a voler compiere una certa azione: con la quinta vignetta la Manipolazione è conclusa e riuscita. Inoltre, il crescendo impostato dalle vignette precedenti ha subito qui un balzo - in parte dovuto all'improvviso

⁵⁸. A meno che il lettore non riconosca la forma sin dall'inizio, e se ne aspetti già la versione abortita: ma questo lettore reale è più furbo del Lettore Modello che il testo presuppone, e la sua maggiore intelligenza gli ne preclude il piacere.

⁵⁹. Una breve analisi di questo medesimo testo si trova in Cremonini-Frasnedi[1982].

ingrandimento della vignetta - che ha permesso alle figure nell'immagine di aumentare di molto la loro dimensione.

Anche dal punto di vista dell'intensità del ritmo narrativo, la quinta vignetta rappresenta un picco, segnata com'è dalla presenza di un evento di grande rilievo, mentre il suo tempo di lettura risulta diminuito dalla minore dimensione del testo verbale.

Tuttavia, il trovarsi, con effetto di *enjambement*, all'inizio della seconda striscia, e quindi al di là della chiusura della sequenza di vignette strette della prima striscia, crea un ponte con la scena successiva, composta di vignette che condividono con la quinta forma e dimensione.

La seconda scena inizia con la sesta vignetta. L'intensità del ritmo narrativo è ritornata bassa, ma la tensione già instaurata dal proposito del giovane le impedisce di scendere troppo. La scena prosegue per dieci vignette, sino alla quinta di pagina 2; vi troviamo una serie di caratteristiche già impostate nella prima scena: la ripetizione ossessiva, il crescendo lento, la figura circolare dell'occhio, questa volta chiuso. Si noti come il testo verbale svanisca progressivamente nelle prime vignette, producendo un corrispondente aumento della velocità di lettura, e quindi dell'intensità ritmica; ma il testo verbale ritorna poi due volte, la prima a ribadire la lentezza dell'operazione, e quindi anche del crescendo, la seconda a descrivere un'azione cruciale. Il secondo ritorno crea però un sensibile rallentamento nella lettura, e quindi un calo di intensità.

E' così che la quarta vignetta di pagina 2 ottiene un fortissimo rilievo. Essa infatti: a) rompe il ritmo visivo di una serie di immagini quasi identiche; b) riprende il tema della manipolazione, ovvero l'ossessione dell'occhio; c) mostra l'esito dell'azione del Soggetto; d) si pone alla fine di una serie di ripetizioni che ingenerano saturazione, e dunque attesa di cambiamento. Poiché infine si situa immediatamente dopo un calo di intensità ritmica, la sua ripresa diviene ancora più sensibile.

La scena successiva è composta di quattro vignette. La chiusura della seconda scena è marcata da un cambiamento di immagine, e dalla ricomparsa della parola narrante all'inizio di questa. Nelle prime tre vignette il tema dell'ossessione ritorna ancora, ulteriormente accentuato anche dalla simmetria della figura; la prova di cui la scena precedente raccontava il tentativo di superamento viene qui dichiarata fallita, e la vicenda si appresta a proseguire.

La quarta vignetta della scena, l'ultima di pagina 2, appare singolarmente messa in rilievo dalla sua diversità. Le parole narranti del giovane sono contraddette dalla ripresa del tema dell'occhio, dal richiamo della fase di Manipolazione.

Con questa seconda pagina sembrano essersi assestate alcune caratteristiche grafiche a livello di pagina. Tra queste, le più rilevanti sono la dominante cromatica nera, e la gabbia grafica regolare tre per tre. L'eccezione costituita dalla prima striscia della prima pagina può non essere significativa, perché quella striscia era comunque destinata a vedere turbata la propria regolarità dalla presenza del titolo. Del resto, le due pagine immediatamente successive confermano la tendenza.

Pagina 3 costituisce una sola scena, la quarta, che è la replica esatta della seconda, tolte le didascalie. L'ultima vignetta ci informa che la medesima scena si è ripetuta per sette notti.

La variazione che la scena successiva costituirà ci viene annunciata dalla prima vignetta di pagina 4. In primo luogo, dopo aver concluso la scena precedente con un'espressione frequentativa, questa si apre con una singolativa; in secondo luogo, la scena presenta le stesse

prime quattro vignette della precedente, ma nella prima di esse compare una didascalia. Con la quinta vignetta la variazione si manifesta di nuovo, sia con la presenza della parola che con il suo ribadire la particolarità del caso che si sta presentando. Siamo pronti a veder accadere qualcosa.

La sesta vignetta contiene anche una variazione visiva allo schema impostato dalle precedenti ripetizioni: l'inquadratura della testa del giovane si è fatta di colpo molto più ravvicinata, segno che qualcosa sta già accadendo. Con l'ottava vignetta qualcosa accade ancora, sottolineato non solo dalla diversità eidetica ma anche da quella cromatica. La nona vignetta ritorna allo schema consueto, ma con l'ulteriore variazione descritta dalle parole del narratore.

Con la pagina 5 si rimane nella medesima scena (la quinta) ma si presentano ulteriori variazioni. Con la prima vignetta ecco nuovamente l'occhio, il tema dell'ossessione, il Destinante; inoltre per la prima volta un personaggio parla. Il risultato è una punta isolata di rilievo, seguito dall'istanziarsi di un nuovo ritmo di immagini, che procede immobile sino alla sesta vignetta: tuttavia la ripetizione dell'immagine identica del vecchio nella quinta e nella sesta gioca ad aumentare la tensione, per *saturatione*.

Con la terza striscia il crescendo diventa forte: le vignette sono diventate quattro, con una rottura notevole del ritmo della gabbia grafica; l'immagine del vecchio in esse torna tre volte di seguito, sempre più da vicino. Con essa, sempre più vicina è anche l'immagine dell'occhio.

Pagina 6, che continua la stessa scena, riprende con un'intensità leggermente minore. Ora, alla testa ingrandita del giovane si associa l'ingrandirsi della luce della lanterna che avevamo visto nelle sequenze seconda e quarta, e con la settima vignetta accade l'evento cruciale (Acquisizione di Potere?), sottolineato dalla diversità rispetto alle vignette immediatamente precedenti, dalla diversità rispetto a quanto si era presentato a questo punto nelle sequenze analoghe seconda e quarta (l'occhio chiuso), dalla ripresa del tema dell'ossessione, e infine dalla ripresa della parola narrante, interrotta ormai da molte vignette.

Ma la seconda didascalia imposta anche l'inizio di una nuova fase, quella del battere del cuore, immediatamente ripresa dall'ottava vignetta, dove l'ancora identica immagine del vecchio compare molto vicina e accompagnata dalla presenza del battito. Con la nona vignetta è di nuovo il crescendo a impostarsi, sul tema dell'occhio come nella prima scena.

E sul crescendo è impostata tutta la pagina 7, che vede irregolarmente alternate l'immagine del vecchio con il battito del cuore e l'immagine dell'occhio, entrambe progressivamente più grandi. Finalmente, con la nona vignetta tutta la tensione accumulata (sia con la progressione narrativa sia con la saturazione generata dalla ripetizione visiva) esplose in un'immagine che appare scomposta rispetto all'equilibrio e all'immobilità delle precedenti.

La frase terminativa nella prima vignetta di pagina 8 chiude rapidamente l'evento culminante della Performanza. Già con la seconda vignetta si ripresenta un'immagine nota, simile a quella della terza sequenza. Poi le vignette dalla terza alla sesta figurativizzano il calando di tensione che segue la realizzazione di un'evento molto atteso: la gabbia grafica viene alterata espandendo progressivamente lo spazio bianco e rendendo sempre più piccola ogni successiva vignetta. La settima e l'ottava vignetta della pagina mostrano la conclusione della fase della Performanza; e la nona, con le espressioni terminative del suo testo verbale, la

ripresa della parola narrante, la ripresa dell'immagine frontale (ma qui decentrata) sancisce con il proprio rilievo la *chiusura* di diverse forme: la scena, la pagina, l'evento cruciale.

Con pagina 9 si apre una nuova scena. Dopo una prima vignetta che ripresenta un'immagine ormai consueta - a questo punto così spogliata di novità da essere in questa posizione quasi invisibile - nella seconda si annuncia una nuova figura, quella dei tre poliziotti. Il rilievo che l'evento riceve, nonostante la sua novità, non è alto, perché la tensione narrativa è scesa di molto in questo momento. Nelle vignette dalla terza alla quinta la situazione sembra rientrata nella normalità che corrisponde alla consueta asimmetria delle vignette di tutti i testi a fumetti. Ma già nella quinta, la simmetria si ritorna a presentare, e nella sesta vignetta viene ribadita dal recupero dell'immagine frontale del giovane, che prelude al ritorno, nelle tre vignette successive, del ritmo ossessivo delle immagini ripetute.

Ecco dunque che il recupero di una forma cui era stata associata la crescita di tensione nelle pagine precedenti è sufficiente a impostare una nuova situazione di tensione. Al racconto manca ancora una fase, quella della Sanzione, e ci si può aspettare che la Sanzione sarà negativa.

Pagina 10 mostra un cambiamento nella gabbia grafica, che diventa di quattro vignette per striscia. La successione delle vignette, riprendendo la fine della pagina precedente, acquista una regolarità di ritmo che non aveva ancora avuto. In ogni prima vignetta di striscia c'è il giovane a testa alta, sempre più vicino ad ogni ripetizione; in ogni seconda ci sono i tre poliziotti, sempre uguali; in ogni terza c'è di nuovo il giovane, ma a testa bassa, in una posizione che non aveva ancora avuto; in ogni quarta c'è un battito del cuore, che diventa più forte (più grande) ad ogni ripetizione. Due crescendo agli estremi contro due uniformità al centro.

Questo schema si ripresenta ancora in pagina 11, l'ultima del testo, ma solo nelle prime due strisce. La terza ed ultima, dopo le due prime vignette come da schema, anticipa il battito del cuore alla terza e riempie l'ultima vignetta con un primissimo piano del giovane e con le parole della sua confessione. Così, con questa improvvisa inversione del ritmo, il racconto si conclude con un rilievo fortissimo, luogo dove si scarica definitivamente tutta la tensione accumulata nelle sequenze precedenti, punto di volta narrativo e improvvisa novità grafica.

Globalmente, la forma della variazione dell'intensità ritmica di questo testo può essere descritta come una successione di crescendo, ciascuno dei quali parte da un livello di intensità un poco maggiore di quella iniziale del crescendo precedente (un crescendo di crescendo); l'intensità narrativa non è tuttavia mai molto alta, e la tensione non si scarica sino a quando, con la scena dell'omicidio, si verifica improvvisamente un picco di intensità seguito da un rapido calo e poi da un lento ulteriore calando. Con l'arrivo della polizia poi, il crescendo riprende, ma anche qui la tensione sale molto più dell'intensità ritmica e si scarica tutta insieme sull'ultima vignetta, che conclude la storia con una sorta di cannonata.

2.4.3.2. "Fuochi" di Lorenzo Mattotti

Assai più complessa è la struttura di *Fuochi*, il racconto che Lorenzo Mattotti ha realizzato nel 1984 a colori per la rivista *Alter Alter*, e che è stato poi pubblicato in volume e tradotto in numerose lingue. *Fuochi* è ormai considerato un'opera storica, che ha saputo raggiungere un pubblico che non era mai stato quello del fumetto. L'analisi che ne

proponiamo è necessariamente superficiale e vincolata ai temi del presente lavoro: molte altre cose ci sono da dire che non risulteranno in questa sede.

Il testo è diviso in sei capitoli di dieci o undici pagine. Non essendo le pagine numerate ci pare più semplice riferirci ad essere secondo la posizione all'interno di ciascun capitolo. Fermeremo la nostra analisi alla fine del terzo capitolo.

2.4.3.2.1. Fuochi 1. Il testo si apre con il titolo del primo capitolo, "Fuochi 1", a stampa, in grande, in alto. Il resto della prima pagina è costituito da una sola grande immagine, parte della quale è coperta da una didascalia. Nell'immagine si intravede una nave tra pareti a picco sul mare; la didascalia spiega, in prima persona, che si tratta di una corazzata in una baia dell'isola di Sant'Agata, e anticipa vagamente gli eventi futuri ("Niente poteva, in quel momento, suggerire cosa sarebbe accaduto alla mia mente e al mio corpo.").

Si tratta di una prima generazione di aspettativa e tensione, vaga ma precisa quanto basta per riformulare come "incerta minaccia" l'incombenza delle montagne sulla nave.

Con la seconda pagina diventano evidenti una serie di aspetti formali di fondo: una gabbia grafica ortogonale a tre strisce regolari, divise in una o due vignette (o anche tre, come si vedrà nella pagina 3); un'attenzione sia eidetica che cromatica notevole, con un forte accento sui giochi di luce e ombra. L'attenzione ai colori emerge anche nella didascalia della terza vignetta, dove si parla di un "mare azzurro" che richiama il "verde già scuro" della pagina precedente.

La didascalia racconta con il tono di chi riflette con se stesso dei propri sentimenti, e nella quarta vignetta ci viene mostrato di spalle un ufficiale che guarda il mare e l'isola, presumibilmente il narratore-protagonista; nella quinta vignetta egli viene poi mostrato in primo piano (viso giovane, sguardo perduto in contemplazione) e nominato da una voce fuori campo: è il Tenente Assenzio.

Va ancora notato, in questa pagina, il contrasto eidetico e cromatico, ribadito in ogni vignetta, tra la nave e ciò che la circonda: la corazzata è lucida e metallica, perfettamente definita nelle sue forme e nei loro angoli; l'isola e il mare sono scuri e amorfi, semplicemente uno sfondo se non fossero stati resi pertinenti dalle parole del narratore, e se non dominassero graficamente in tre vignette su cinque. E' solo perché il luogo è già stato dichiarato rilevante per gli eventi che la mancanza di definizione delle forme di sfondo si configura come mistero invece che, come più normalmente accadrebbe, come irrilevanza per il racconto.

La terza pagina coincide con la seconda scena. Il comandante spiega agli ufficiali schierati sul ponte la loro missione: fare luce su strani eventi accaduti nelle vicinanze dell'isola. Infine assegna ad Assenzio la prima missione a terra per la mattina dopo. Possiamo leggere la scena come una Manipolazione, dove il ruolo del Destinante è assunto dal comandante della nave, a sua volta Destinatario di una precedente Manipolazione da parte del comando militare. Ma la cadenza narrativa non si converte in un rilievo di particolare forza: ancora infatti la tensione è troppo debole, o, in altri termini, il tema del racconto è ancora troppo incerto per permettere accenti consistenti. Siamo evidentemente di fronte a una Manipolazione (viene dato un ordine), ma non sappiamo quanto l'azione ordinata sarà rilevante per lo sviluppo del racconto.

La pagina è composta di sei vignette, rispettivamente una, tre e due per striscia, nelle quali si sviluppa il discorso del comandante mentre le immagini mostrano la scena da

numerosi punti di vista differenti, cambiando l'inquadratura anche per campo e per inclinazione. L'isola è ora del tutto assente. I colori sono quelli viola azzurri della nave e il verde pallido del cielo. La parola narrante è del tutto assente.

Così l'inizio della pagina 4 riceve forte rilievo attraverso i seguenti elementi: a) il salto cromatico improvviso alla dominanza del rosso (a campitura piatta) contro fondo nero; b) la ripresa della parola narrante interrotta nella seconda scena; c) il tema del fuoco, presente nella parola e nell'immagine, che richiama il titolo dell'opera; d) la ripresa della rappresentazione dell'isola. Inoltre l'intensità del ritmo narrativo viene accresciuta ulteriormente dall'improvvisa riduzione del testo verbale e dalla semplificazione dell'immagine, due fattori che diminuiscono entrambi il tempo di lettura.

Con le vignette successive alla prima l'intensità ritmica ritorna a calare, ma la ripresa del tema del titolo (i fuochi) ha aumentato nel frattempo il livello di tensione narrativa. Inoltre, scendendo nella pagina ritornano a presentarsi i colori della nave, che sostituiscono il rosso dei fuochi. L'effetto di calando è figurativizzato dall'allontanarsi dell'inquadratura dei fuochi nelle prime tre vignette.

Continua, nella narrazione verbale, il tema dell'interiorità: il fuoco dell'isola è "fuoco del dentro", e, più, sotto è "l'anima di Sant'Agata che respira". In maniera più incerta, stiamo assistendo forse anche qui a una Manipolazione, una *Seduzione* il cui Destinante è l'isola stessa; ma rimane ignoto il fine a cui il Destinatario dovrebbe tendere. Di sicuro, se questa è una Manipolazione è di segno opposto a quella della scena precedente.

Con la quinta vignetta il rosso dei fuochi compare a bordo della nave, nelle coperte dei marinai addormentati. Non c'è un vero cambio di scena tra la quarta e la quinta vignetta, ma la cesura narrativa resta un poco più forte che quella tra la quinta vignetta e la prima di pagina 5. Tuttavia, con il cambio di pagina si presentano anche alcuni mutamenti grafici: infatti non solo la dominante di pagina diventa rossa, recuperando la tendenza dell'inizio della pagina precedente, ma - e questa è invece una completa novità - alla struttura tendenzialmente ortogonale e comunque molto regolare de contenuto grafico di tutte le vignette sino a questo momento, se ne sostituisce una fortemente diagonalizzata e irregolare, introdotta sin dal primo istante dal gesto inconsueto del dormiente.

Il contesto onirico ("M'addormentai", nella seconda vignetta) giustifica narrativamente la figurazione terribile delle vignette di questa pagina, dove il tema dei fuochi dell'isola concretizza in figure inquietanti il mistero con cui erano stati presentati.

Il cambio pagina sancisce un cambio di situazione che ancora non è un cambio di scena. Nella prima striscia, scomparsi i mostri, i colori ritornano a sfumare verso i viola azzurri della nave, con un effetto di calando di tensione, effetto che riceve conferma dal racconto verbale. Ma l'avvicinarsi dell'inquadratura verso il primo piano, nelle tre vignette della striscia, contraddice il calando, impostando contemporaneamente un crescendo, che culmina prima nel forte accento sulla terza vignetta (un primissimo piano senza parole, e di conseguenza anche di veloce lettura), e poi sull'accento ancora più forte che è posto sulla quarta.

Il rilievo della quarta vignetta è dovuto, oltre che alla sua dimensione maggiore, al comparire di una situazione nuova e impreveduta, la presenza di Assenzio sull'isola, un fatto che ripropone il contesto onirico che sembrava essere stato chiuso con la pagina precedente. A questo va aggiunto che la didascalia che compare in questa vignetta attribuisce all'isola

stessa il ruolo di Destinante principale, sia della decisione dei militari che del destino del protagonista.

Con le ultime due vignette della pagina si racconta e si mostra quello che potrebbe essere uno dei possibili fini della Manipolazione da parte dell'isola: la distruzione della nave, ma anche la comparsa dei fuochi misteriosi sul luogo del metallo e della razionalità.

Il passaggio alla pagina e scena successiva (rispettivamente settima pagina e quarta scena) è marcato dal forte cambiamento cromatico (scuro vs chiaro, rosso-nero vs giallo-azzurro) ed eidetico (diagonalità vs ortogonalità) nonché dalla dislocazione temporale esplicita fornita dal racconto verbale ("Al mattino..."), ma è anche mediato dalla permanenza della figura della nave e dalla dichiarazione verbale "la testa mi trascinava ancora alle tensioni della notte". Con l'avvicinarsi dei marinai all'isola, cambiano non soltanto i colori di sfondo, ma anche la consistenza delle loro divise, rigide e militari sinché erano sulla nave e ora leggere e un po' scomposte. I temi della luce e dei colori compaiono nuovamente nel racconto verbale.

Pagina 8 continua la scena dell'esplorazione dell'isola. Sin dalla prima vignetta le figure umane sono diventate piccole, all'interno di un ambiente rappresentato con macchie indistinte di colore e di luce, macchie che in almeno tre delle sei vignette costituiscono l'intera immagine. E' la seconda vignetta a inaugurare l'assenza delle figure, preparata dalla loro minima dimensione nella prima. Ma la seconda ci presenta un altro e importante fattore di novità: il racconto verbale passa al presente e si rivolge a un "tu", con tono epistolare ("Ti scrivo dall'estremità del mondo"). Abbiamo così elementi sufficienti a giustificare un notevole rilievo posto su questa vignetta, ma al suo interno non accade nulla, è persino difficile distinguere che cosa essa rappresenti.

Il tono epistolare è tuttavia anche segno di un'espressività sincera e sentita, e anche le parole del narratore la confermano. Il tema dell'interiorità è già stato impostato, e qui riprende intensamente: possiamo di conseguenza intendere la scarsa definizione eidetica di queste immagini e la loro forza cromatica come espressione della visione soggettiva di Assenzio, mentre l'evento che queste vignette mettono in rilievo è il suo coinvolgimento emotivo, ovvero il crescente successo della strategia manipolatoria del Destinante-isola. Nella quinta vignetta, quella in cui le figure dei militari ritornano definite, un soldato avverte Assenzio di fare attenzione a un dirupo; ma nella sesta, insieme con le forme sfocate, ritornano le parole estatiche del narratore: "Osservali. Io li sto toccando".

Così il cambio pagina marca anche un brusco cambio di situazione, dall'estasi alla pericolosa realtà. Le immagini tornano di colpo a essere definite, e la figura del tenente sufficientemente grande: Assenzio sta cadendo nel dirupo. La lettura accelera e il ritmo si fa per un attimo intenso, ma si tratta di un'azione di disturbo rispetto al lentissimo crescendo della pagina precedente: il ritmo di sensazioni estatiche che quella aveva impostato viene rotto di colpo.

Tuttavia, dalla terza alla quarta vignetta, il tema della Manipolazione da parte dell'isola riprende improvvisamente, collegando questa scena a quella del sogno. Il mostro che compare ad Assenzio condivide sia l'indistinzione delle immagini di poco prima che l'aspetto terribile delle immagini del sogno. Con l'ultima vignetta della pagina, e della scena, ritornata la definizione eidetica, Assenzio si rende complice dell'isola, negando ai suoi compagni di aver visto qualcosa di strano.

Pagina 10 contiene l'ultima scena del primo capitolo. Dai colori intensi dell'isola passiamo di colpo ai viola azzurri della nave e alle sue forme regolari, colori e forme a cui tutta la pagina è improntata. L'intera scena ribadisce l'avvenuto cambio di parte di Assenzio, che riporta al suo comandante di non aver osservato niente di strano. Nell'ultima vignetta è il narratore verbale a sancire il ribaltamento di ruolo, e il conseguente passaggio dei militari al ruolo dell'Antisoggetto: "Per la prima volta vivevo il ferro che mi circondava come una minaccia. L'isola mi attraeva e sentii il bisogno di difenderla."

A marcare l'importanza di questa prima conclusione si chiudono insieme pagina, scena, capitolo e fase della Manipolazione del Soggetto.

2.4.3.2.2. *Fuochi 2*. La pagina di apertura del secondo capitolo presenta la stessa impostazione grafica di quella del primo. Ma il colore dominante è un inedito grigio, e il testo verbale in didascalia è in terza persona, al presente, presentandosi come un riassunto distaccato che tradisce il proprio coinvolgimento, attraverso i riferimenti alle "luci della notte", al "verde contro il ferro della nave da guerra", ai fuochi che "si agitano nel buio e gli scaldano la mente". Trattandosi di un'apertura di capitolo, e quindi, potenzialmente, di puntata, la presenza di un riassunto in un testo a fumetti non è un fatto notevole: su questa assenza di rilievo implicito si gioca qui per riprendere momentaneamente su un altro tono gli eventi già raccontati, a mo' di introduzione di quelli che stanno per accadere.

Assenzio si trova in barca con alcuni marinai a visitare il cimitero delle navi che sono affondate attorno all'isola. La dominante grigia continua anche in pagina 2, dove l'unica macchia di colore è inizialmente rappresentata dai marinai. Ma nella terza striscia il ritorno delle forme rosse, la presenza di una strana figura lontana e la didascalia "C'è qualcuno", introducono un elemento di novità, immediatamente rafforzato dal veloce crescendo costituito dallo zoom delle tre vignette. Lo zoom, da parte sua, è in questo testo un elemento di rilievo davvero particolare, perché normalmente la successione delle inquadrature vi appare estremamente mobile, e quindi il ripetersi di una sola figura emerge con una certa forza come anomalia.

Nella prima vignetta di pagina 3 Assenzio parla alle figure dell'isola per la prima volta. Sta iniziando la fase dell'Acquisizione di Competenza da parte del Soggetto, fase che ancora coincide con quella dell'Acquisizione di Competenza da parte dell'Antisoggetto, poiché Assenzio, finché agisce come militare, partecipa anche di quello. Il suo primo Programma Narrativo d'uso sarà di arrivare al faro.

Con la sesta vignetta, parzialmente anticipata dalla quinta, c'è un salto di colori verso toni più brillanti, che coincide con il richiamo di Assenzio alla realtà, ovvero al suo essere un militare, parte dell'Antisoggetto e della sua missione. Ma il cambiamento di colore è anche un'anticipazione della pagina e scena successiva (pagina 4, scena 2), e costituisce un ponte, un'attenuazione dell'elemento di novità che sta per presentarsi.

L'immagine del faro si propone infatti già da sé con molto rilievo: oltre a costituire la meta di un PNU, il faro è rappresentato in una vignetta che si espande verticalmente su due strisce, per la prima volta nel testo, ed è sottolineato dalla propria nominazione verbale. Di nuovo poi, nelle vignette successive l'intensità ritmica scende, secondo una forma già abbastanza istanziata nelle pagine precedenti.

Pagina 5, che continua la scena, inaugura una nuova dominante cromatica, a macchie molto chiare giallo azzurre attraversate da zone di blu scuro, nel complesso piuttosto luminosa. Si ripresenta l'indeterminatezza eidetica che avevamo già incontrato nella scena dell'esplorazione dell'isola del primo capitolo, che culmina, nella quarta vignetta, con una forte ripresa di quel tipo di immagini, in versione molto più luminosa. Ma nella quarta vignetta ricompaiono anche le due figure rosse della scena precedente, che vengono denominate "le gemelle".

Con la pagina successiva anche la figura di Assenzio acquisisce la stessa indeterminatezza eidetica della rappresentazione dell'isola. La novità sottolinea l'importanza dell'evento: Assenzio ha acquisito il contatto con l'isola, liberandosi dalla sua appartenenza alla condizione militare; ha ritrovato la propria interiorità contro la razionalità della nave ("E ascolto l'odore dei ricordi").

Su pagina 7 ritorna improvvisamente la nave, con le sue forme geometriche e i suoi colori metallici, ma il rilievo che questa improvvisa comparsa produce non è che una sanzione del distacco: "Non voglio tornare". Alla sua ricomparsa a fondo pagina Assenzio è tutto verde, del colore dell'isola. Nella scena che segue, che si estende sino alla fine di pagina 9, in cui i soldati feriscono una delle gemelle, Assenzio è ormai parte dell'isola, e ne condivide del tutto, oltre che la parte, i colori. L'uccisione da parte sua di un soldato non ha nemmeno bisogno di particolare rilievo grafico, e si confonde con le altre immagini di inquietudine.

L'ultima pagina contrappone una prima striscia con i colori dell'isola e le parole del narratore a una seconda con i colori della nave e muta. E l'ultima vignetta ci mostra un Assenzio invasato, con gli occhi del rosso dell'isola, con una didascalia, nella medesima posizione che alla fine del primo capitolo, che si conclude con le parole: "Ora la nave era contro di me".

Anche qui, coincidenza di chiusure: pagina, scena, capitolo e fase narrativa.

2.4.3.2.3. Fuochi 3. L'avvicinarsi di nuovi eventi rilevanti viene segnalata in seconda e terza pagina da un'ulteriore novità cromatica. I colori si sono fatti più scuri; si avvicina la notte. Ritroviamo, nelle pagine immediatamente successive, tipi di forme e di messe in rilievo analoghi a quelli che abbiamo incontrato sin qui. Ci fermeremo perciò, da qui in poi, solo su alcuni aspetti salienti.

L'arrivo della notte instaura la tensione per l'attesa degli eventi che già le conosciamo collegati, i fuochi e le presenze dal terribile aspetto. Fino a pagina 4 le cose accadono lentamente, e in tutta la pagina 4 la voce del narratore tace. Quando riprende, all'inizio di pagina 5, è al presente e si rivolge a una seconda persona, come era accaduto nel primo capitolo: la ripresa sottolinea l'inizio degli eventi della notte e il coinvolgimento del protagonista.

Nella quarta vignetta ricompaiono i fuochi, ma non come sagome geometrizzanti quali erano apparsi ai marinai dalla nave, bensì anch'essi informi, eideticamente poco definiti. Il rosso, il nero e l'azzurro dominano tutta la scena che segue, che si sviluppa fino a metà di pagina 8, con una forte e sostenuta intensità ritmica: siamo al momento in cui le tensioni accumulate in precedenza trovano sfogo in un evento cruciale, che viene sottolineato graficamente a ogni immagine, ora con l'exasperazione del movimento, ora con il contrasto di colore, ora con riferimenti a immagini di riti tribali, o di espressioni di dolore. Solo con

pagina 8 l'intensità si manifesta in calando, attraverso l'allontanarsi progressivo dell'inquadratura, il ridursi dei fuochi a macchie di colore rosso e il risolversi dell'immagine nella visione soggettiva di un marinaio della nave, insieme con la quale si ripresentano i suoi colori freddi e le sue forme geometriche.

Le ultime tre pagine costituiscono una sola scena, segnata all'inizio dalla decisione del comandante della nave di scendere di persona a esplorare l'isola e poi dall'attesa da parte di Assenzio del loro arrivo al faro, attesa che si prolunga per numerose vignette. Così, l'ultima vignetta del capitolo, dove agli occhi del comandante compare Assenzio dopo la notte sull'isola, ormai completamente integrato nella sua natura arcana, riceve un rilievo fortissimo. Gli contribuiscono: a) la dimensione a tutta pagina dell'immagine, unica sin qui; b) il netto cambio cromatico, da una tonalità chiara azzurro verde, a una scura con dominanti rosse e nere; c) il netto cambio eidetico, dalla rappresentazione di figure umane o manufatte piuttosto riconoscibili a un intrico di segni tracciato sul muro; d) il forte momento narrativo, che rappresenta l'Acquisizione di Competenza (di sapere) da parte dell'Antisoggetto, ma anche la Sanzione, per il Soggetto, della riuscita del suo distacco dall'esercito.

Se vogliamo a questo punto, per concludere questa breve e limitata analisi, fare alcune considerazioni sulla forma della variazione dell'intensità ritmica, possiamo prima di tutto notare che, nonostante si sia, nel complesso, certamente verificato un crescendo dall'inizio del testo sino al punto in cui abbiamo fermato l'analisi, non si tratta, come nel caso del racconto di Breccia analizzato sopra, di un "crescendo di crescendo". Le forme che Mattotti usa in questo testo sono varie e alternate: frequente è per esempio il picco di intensità improvviso e non preparato, a cui segue una zona di bassa intensità seguita a sua volta da un leggero crescendo, ma troviamo anche zone dove l'intensità ritmica è più o meno costantemente bassa, e almeno una (la scena della notte sull'isola) in cui è costantemente alta. La ripartizione in capitoli crea poi anche un ritmo ad essa subalterno, con picchi di intensità, anche se non particolarmente forti all'inizio e alla fine - con l'eccezione della fine del terzo capitolo, cui corrisponde un picco di intensità senza paragoni nel testo.⁶⁰

⁶⁰. E' solo con la rilettura che ci si può render conto che l'immagine rilevante che conclude il terzo capitolo si trova alla metà esatta del testo, e costituisce il punto di volta del racconto. Quello che si può osservare solamente leggendo un testo almeno per la seconda volta costituisce il piacere della rilettura, la quale ha, a sua volta, delle forme e dei ritmi. Il Lettore Modello di un testo come *Fuochi* prevede certamente numerose e piacevoli riletture. Per altri fumetti il consumo previsto è molto più fugace.

2.5. Ritmo, racconto, discorso

Ho evitato accuratamente, nei capitoli di questa Parte Seconda, di fare riferimento a questioni concernenti l'opposizione tra piano dell'espressione e piano del contenuto. L'opposizione tra ritmi visivi e ritmi narrativi, che ha retto la struttura espositiva della Parte Seconda, è potuta probabilmente sembrare manifestazione implicita di un'opposizione tra espressione e contenuto, ma già nel capitolo sui ritmi visivi mi sono trovato a fare inevitabile riferimento in alcuni casi a categorie del racconto, e in §2.4, cercando di delineare dei ritmi complessivi del testo a fumetti, ho affiancato e non contrapposto racconto e immagine.

In questo capitolo intendo riavvicinare l'analisi delle forme e dei ritmi interpretativi a tematiche più tradizionalmente semiotiche, centrate sul racconto e sul discorso. Anche se si tratta di un capitolo finale, non ritengo che il racconto e il discorso debbano essere considerati gli oggetti conclusivi di un'analisi testuale, e nemmeno dei livelli di maggiore profondità rispetto a quelli affrontati sin qui. Ad apertura di §2.4 abbiamo avvertito che quel capitolo è da considerarsi non meno finale di questo, e che i risultati di analisi che in esso (o attraverso esso) si ottengono (o possono ottenere) non sono più propedeutici all'analisi del racconto o del discorso a fumetti, di quanto l'analisi del racconto o del discorso a fumetti possa essere propedeutica all'analisi dei ritmi e delle forme della Lettura Modello.

Tuttavia, questo capitolo viene necessariamente dopo quello, e a conclusione del discorso, perché, dopo il percorso effettuato in una zona poco esplorata dalla semiotica, rientra in acque più frequentate. E vi rientra portando una serie di considerazioni sulla significazione nei testi a fumetti che vanno confrontate con le posizioni più diffuse e accettate. Prima di vedere, perciò, come ritmi e forme della Lettura Modello abbiano effetto su racconto e discorso, cercheremo di comprendere che rapporto ci sia tra espressione e contenuto nel linguaggio del fumetto, ovvero di quale utilità ci sia il classico schema hjelmsleviano per l'analisi di questo tipo di significazione.

2.5.1. In che senso il linguaggio del fumetto è un linguaggio

2.5.1.1. Espressione e contenuto

Il problema nasce nel momento in cui ci si interroghi su che cosa si debba ritenere appartenente al piano dell'espressione e che cosa al piano del contenuto in un testo a fumetti. Tralasciamo, per ora, la componente verbale, per la quale esiste una risposta tradizionale e soddisfacente, e concentriamoci su quella visiva.

La prima, intuitiva risposta consiste nel situare sul piano dell'espressione i segni stampati sulla carta e le relazioni tra loro, un po' come per quanto riguarda il linguaggio verbale. Tuttavia qui, a differenza che nel contesto della parola, ai segni stampati sulla carta non corrisponde assolutamente nulla se non li si vede attraverso una loro interpretazione almeno minimale. In altri termini, i segni sono semplici scarabocchi senza senso se non li si riconosce almeno come figure, ma già riconoscerli come figure significa attribuir loro un contenuto.⁶¹

Ci troviamo insomma nel caso, previsto da Hjelmslev[1961:120-121], di un sistema monoplanare, da lui detto *simbolico*. Non siamo di fronte a due piani differentemente articolati, ma a un piano solo che si manifesta (per così dire) su due fronti: tale piano sarà inevitabilmente quello del contenuto.

Quello che possiamo cercare di fare, a questo punto, sulla base di questa "significazione banalizzata", di questa, cioè, *simbolizzazione*, è però di costruire un sistema semiotico di secondo grado, che prenda la simbolizzazione di partenza come proprio piano dell'espressione, a cui far corrispondere un nuovo piano del contenuto. Come nel caso delle semiotiche connotative hjelmsleviane - ma con la differenza che qui il livello di base non è ancora una semiotica, essendo monoplanare - avremo in questo modo un nuovo sistema che cresce sull'altro, e poi, potenzialmente, un'intera gerarchia di sistemi di questo tipo, ciascuno sulle spalle del precedente.

Dando per buona questa costruzione, potremmo decidere di considerare come piano dell'espressione non quello dei segni dell'inchiostro sulla carta, bensì quello, assai più significativo, delle figure già soggette a un primo riconoscimento. Con questo spostamento di ciò che consideriamo piano dell'espressione, potremmo arrivare a trovarci all'interno di quei casi che Greimas[1986] definisce *semi-simbolici*, in cui la conformità tra i due piani non si presenta a livello di forme non interpretate, bensì tra opposizioni categoriali autonome per ciascun piano. Ciascuno dei due piani risulterebbe in questa situazione già autonomamente categorizzato, anche se l'organizzazione dell'espressione sarebbe isomorfa a quella del contenuto.

Si tratterebbe di un buon salto di qualità, se non fosse che alcune considerazioni rendono questa operazione un poco problematica. Come abbiamo visto, infatti, nel corso della lettura di un testo a fumetti, vi sono dei riconoscimenti visivi che sono condizionati all'acquisizione precedente di contenuti narrativi; vi possono cioè essere figure che non sarebbero riconoscibili come tali se non fossero già state in qualche modo introdotte dal racconto.

Questo significa che il supposto piano dell'espressione, ovvero il piano delle figure visive riconosciute, non è affatto autonomo nella propria organizzazione dal piano del contenuto narrativo. Ovvero non esiste una competenza visiva autonoma che sia in grado di costruire l'immagine come un piano dell'espressione che sia veramente tale.

Il problema è tanto più grave perché questa impossibilità si estende a tutti i livelli proponibili come alternativi, perché l'intreccio delle competenze necessarie all'interpretazione li investe potenzialmente tutti: può essere persino il livello del discorso dell'enunciatore del testo a generare la competenza necessaria per riconoscere una forma visiva, o di qualche altro tipo.

Tre soluzioni alternative si propongono:

⁶¹. Cfr. Greimas[1984] dove, in termini diversi, viene espressa una posizione sostanzialmente analoga a quella che stiamo esponendo qui.

- a) la prima è quella di ritornare alla proposta di partenza, e considerare come espressione la pura manifestazione grafica del testo, priva di interpretazione; soluzione insoddisfacente, perché non permette in nessun modo di spiegare la complessità della significazione prodotta da un testo a fumetti;
- b) la seconda soluzione consiste nel considerare l'opposizione tra piano dell'espressione e piano del contenuto solamente in termini locali; in questo senso non sarebbe possibile parlare di un piano dell'espressione comune all'intero testo, ma solo a suoi frammenti - cosa che risolverebbe il problema posto sopra, permettendo alla stessa forma di appartenere talvolta al piano dell'espressione e talvolta a quello del contenuto, ma non ci permetterebbe di parlare di un contenuto complessivo del testo;
- c) la terza soluzione consiste nel considerare il contenuto a seconda del tipo di lettura che si vuole fare del testo (dell'analisi che se ne vuole fare) o che il testo implica per sé (ammesso che lo faccia): così il contenuto potrebbe essere, volta per volta, il racconto, il messaggio ideologico dell'enunciatore, la struttura ritmica; in questa prospettiva verrebbero considerate rilevanti solo le significazioni in cui il fine della lettura compare dalla parte del contenuto, trascurando quelle in cui il medesimo tema compare come espressione per un contenuto di altro tipo: otterremmo dunque un contenuto complessivo del testo, al prezzo di una semplificazione che in certi casi potrebbe rivelarsi eccessiva.

Nessuna delle tre soluzioni è di per sé del tutto soddisfacente; nessuna è infatti in grado di restituirci l'opposizione tra espressione e contenuto con la cristallina evidenza che essa ha nel linguaggio verbale.

Ma non dobbiamo considerare il caso del linguaggio verbale come del tutto differente da quello che stiamo affrontando. Anche rispetto alla parola, infatti, il problema di un iniziale riconoscimento delle figure percepite (sonore o visive che siano) si pone nel medesimo modo: i fonemi o i grafemi che costituiscono le parole devono essere riconosciuti, categorizzati. Il riconoscimento di una certa configurazione sonora o visiva come una lettera o una parola è già un'attribuzione di contenuto, che configura un sistema monoplanare, come quello visto poc'anzi per l'immagine. Tuttavia, a differenza che nel linguaggio che stiamo esplorando, nella lingua, parlata o scritta che sia, il piano dell'espressione che si può costruire a partire da questo sistema monoplanare di partenza è davvero autonomo dal piano del contenuto che gli si va ad associare: il riconoscimento delle parole e delle loro relazioni non dipende dal contenuto semantico, almeno in linea di principio⁶².

Questo permette alla lingua, e non al fumetto, di distinguere con chiarezza tra un piano dell'espressione e uno del contenuto, senza dover ricorrere a nessuna delle tre soluzioni avanzate sopra. E questo permette anche che nella lingua si possa distinguere con chiarezza tra la relazione di significato vera e propria, dove si passa da un piano all'altro, e le relazioni di implicazione puramente sintattica, come la *reggenza* e la *combinazione* (sul piano dell'espressione), o più in generale il *rinvio* di cui parla Jakobson[1974]. Tuttavia, riprendendo il discorso fatto in §2.1.3.2, possiamo considerare reggenza e combinazione

⁶². E' ben noto (soprattutto a chi si occupa della comprensione automatica delle parole orali) che il contenuto semantico influisce pesantemente sulla nostra capacità di comprensione anche delle singole parole. Ma in questo contesto possiamo permetterci di non tener conto di questo. Nella parola, il contenuto semantico *aiuta* la comprensione dell'espressione, una comprensione che può aver luogo tuttavia, magari con maggiore difficoltà, anche senza l'aiuto del significato (forse non nelle macchine); nell'immagine del fumetto, al contrario, il contenuto semantico può essere *indispensabile* alla comprensione di una forma visiva, e senza di esso in quel contesto una forma non sarebbe nemmeno percepita.

anche come regole che assicurano un certo grado di ridondanza all'espressione linguistica, e di conseguenza come regole di significato relazionale. Nel sistema della lingua italiana la comparsa della lettera "q" comporta quella della "u", e quindi, *relazionalmente*, la "significa"; la comparsa di un articolo comporta quella (anche se non immediata) di un sostantivo, e così via.

Ma in un linguaggio in cui non vi sia modo di tracciare una linea stabile tra piano dell'espressione e piano del contenuto, non vi sarà neppure modo di definire una stabile separazione tra il significato relazionale e quello designativo, più classicamente semantico.⁶³ Oppure, nella misura in cui tale linea stabile viene tracciata artificialmente a qualche costo (come nei casi (a) e (c) sopra descritti), avremo una separazione altrettanto artificiosa: se scegliamo la soluzione (a), il piano dell'espressione scompare del tutto, e tutti i significati sono relazionali all'interno del piano del contenuto; se scegliamo (c), privilegiamo un criterio di lettura, e consideriamo designativi tutti e solo i rinvii che rimandano a qualcosa che soddisfi quel criterio (il racconto, il messaggio ideologico...).

Fortunatamente, per un buon numero di testi a fumetti la soluzione (c) è prevista dal testo stesso, fa cioè parte della sua Lettura Modello. Come vedremo, tuttavia, si tratta di un trucco, consapevolmente accettato dal lettore: poiché i testi a fumetti sono testi in cui la funzione estetica è dominante, nessun piano del contenuto può essere davvero quello definitivo. Il piacere del testo è in buona parte dovuto anche a questi progressivi slittamenti.

2.5.1.2. *Convenzionale e analogico*

Ma prendiamo provvisoriamente per buono che esista per molti testi a fumetti un piano del contenuto previsto nella stessa Lettura Modello, e, di conseguenza, un ben separato piano dell'espressione. Questa assunzione ci permetterebbe di fare almeno qualche tentativo verso la stesura di un qualche tipo di grammatica del fumetto, ovvero di descrizione delle regole del piano dell'espressione che sono indipendenti da quelle del piano del contenuto.

Non sono stati molti, a quanto ne so, i tentativi di applicare l'analisi semiotica al linguaggio del fumetto. Abbiamo già citato più di una volta Fresnault-Deruelle[1977], e parleremo più avanti di Krafft[1978]; il numero 24 di *Communications*, del 1976, è interamente dedicato al problema, ma sono solamente alcuni gli articoli che lo affrontano da un punto di vista confrontabile con il nostro⁶⁴; l'approccio più interessante mi è sembrato quello di Gauthier[1976], di cui renderò qui brevemente conto.

Oggetto dell'analisi di Gauthier è la striscia *Peanuts*, di Charles M. Schulz, uno dei fumetti umoristici più famosi nel mondo. All'interno del corpus costituito da una raccolta di strisce, Gauthier cerca di ricostruire una piccola grammatica del piano dell'espressione.

⁶³. In Eco[1984:280-283] troviamo detto: "Un sistema monoplanare può permettere processi di significazione non in quanto provvede correlazioni ma in quanto stimola inferenze ovvero interpretazioni." In un contesto come quello che stiamo analizzando, questa opposizione tra *correlazioni* e *inferenze* si fa confusa sino a scomparire. Dobbiamo forse concludere, per salvare l'opposizione, che nella lettura del fumetto ci sono solo inferenze e non correlazioni? Preferisco pensare che le correlazioni siano solo un tipo particolare (particolarmente semplice) di inferenze. La distinzione tra s-codice e codice vale solo nella misura in cui la distinzione tra i due piani dell'espressione e del contenuto è pertinente; ma se non lo è, ogni codice è un s-codice. Dire (in maniera credibile) "Ora ti do uno schiaffo" e iniziare il gesto di dare uno schiaffo possono comunicare lo stesso significato, ma probabilmente quello dei due che pone la correlazione più immediata con il proprio contenuto è il gesto, e non l'espressione verbale: che cosa abbiamo allora qui? Un sistema monoplanare che pone la correlazione e uno biplanare che richiede l'inferenza? Se poi riportiamo, come mi pare corretto fare, il significato relazionale alla messa in opera di relazioni sintagmatiche, nel tipo di linguaggio che stiamo prendendo in considerazione non vi sarà modo di definire una stabile separazione tra relazioni sintagmatiche e relazioni semantiche. Condizione della distinzione tra legame sintagmatico e significato è la netta distinzione tra espressione e contenuto.

⁶⁴. Oltre a Gauthier[1976], che stiamo per affrontare nel dettaglio, sono stati utili al presente lavoro Rio[1976] e Picquenot[1976]. Per gli altri articoli della rivista, e le altre opere in generale sul fumetto si rimanda alla bibliografia generale.

Egli nota così che le figure dei personaggi sono costruite attraverso la permutazione di un numero limitato di unità grafiche, che riguardano la forma della testa, la forma e il colore dei capelli, l'abbigliamento. Anche le posizioni e i movimenti di questi personaggi sono poi riportabili a un insieme limitato di casi, secondo regole per cui le posizioni del braccio sono, per esempio, in un certo numero definito, e lo stesso per quelle della bocca, degli occhi e di altre parti del corpo. Inoltre esistono combinazioni frequenti e altre vietate tra le posizioni di parti del corpo differenti.

Gauthier costruisce in questo modo una piccola serie di quadri paradigmatici, che rendono conto di almeno una parte di questa grammatica, e fornisce alcune regole sintagmatiche per la combinazione delle parti - ben avvertendo che il codice così costituito riguarda solamente la striscia *Peanuts*, e che non solo altre serie potranno avere codici differenti, ma che questa stessa rappresenta un caso di particolare semplicità.

Ciò che Gauthier ha davanti agli occhi è naturalmente l'organizzazione della lingua, che costruisce il proprio sistema con un piccolo numero di elementi variamente combinati tra loro, e in cui un certo numero di variazioni sono semplicemente da considerarsi non pertinenti, sono *varianti* di uno stesso fonema (o grafema). Così le piccole variazioni dovute alla realizzazione manuale del disegnatore vengono paragonate al timbro della voce durante l'emissione di un fonema. A conclusione dell'articolo, Gauthier suggerisce comunque che un'analogia convenzionalizzazione del piano dell'espressione possa essere ritrovata in qualsiasi fumetto, anche se nella maggior parte dei casi non con questa semplicità.

Anche se procedura e conclusioni ci trovano per molti versi d'accordo, questo tipo di approccio solleva una serie di problemi relativi al rapporto tra piano dell'espressione e piano del contenuto. In primo luogo, le forme che Gauthier individua come elementari - come unità minimali del piano dell'espressione - sono riconoscibili come tali, e separabili le une dalle altre solo in virtù della conoscenza del loro contenuto, almeno in via iniziale. Le due linee parallele che significano un braccio non potrebbero essere considerate separatamente dal resto se già non si conoscesse il loro contenuto. Bisogna tuttavia riconoscere che questa dipendenza delle forme dell'espressione dalle forme del contenuto vale solamente in una prima fase dell'approccio alla serie *Peanuts*, nella fase cioè di apprendimento del codice; dopo la quale le forme dell'espressione arrivano effettivamente a costituire un sistema autonomo, un sistema che si pone in una relazione non simbolica ma veramente semiotica con il proprio contenuto.⁶⁵

Tuttavia, la difficoltà di cui Gauthier dichiara la presenza per la maggior parte dei fumetti non dipende solo dal fatto che essi hanno un codice più complicato, seppur ugualmente ritrovabile e descrivibile a condizione che si sia disposti a una maggior mole di lavoro. Se così fosse, l'apprendimento di questi codici complessi rappresenterebbe un ostacolo da superare *prima* della lettura di ogni nuova serie a fumetti - mentre sappiamo che l'immediatezza è una delle caratteristiche di moltissime serie. E nemmeno possiamo pensare che esista, tolto un numero abbastanza piccolo di costanti, una grammatica del piano

⁶⁵ La prova di commutazione potrebbe mostrare che la sostituzione del grafema <presenza di una lineetta orizzontale> a quello <assenza...> produce una variazione non conforme nel piano del contenuto, dove si passa, per esempio, da "attenzione" a "stupore", senza che attenzione e stupore siano necessariamente da considerare contrapposti su qualche asse semantico (un po' come succede quando si trasforma "porta" in "torta", più difficili ma non impossibili da contrapporre su un solo asse).

dell'espressione del fumetto, che valga rigorosamente per tutti i testi - perché per ogni regola non è difficile trovare le eccezioni.

Piuttosto, sempre che accettiamo l'idea delle grammatiche locali, si può pensare a una rete di *somiglianze di famiglia*, per cui ogni grammatica sarebbe imparentata con qualche altra, senza bisogno di ipotizzare un retroterra comune. Ma il punto fondamentale non sta qui.

Peanuts è una serie che, dal punto di vista grafico, e anche da altri, ha optato per una semplificazione formale piuttosto estrema. Pur restando nell'ambito del fumetto umoristico, nel complesso assai più codificato di quello "realistico" almeno per quanto riguarda la componente visiva, la situazione di moltissime strisce è invece tutt'altra.

Se si osserva l'immagine in Figura 1, prodotta da Floyd Gottfredson, non sarà difficile riconoscere al suo interno una serie di tratti visivi piuttosto codificati, dalla forma del naso del personaggio a quella delle mani, delle orecchie, del corpo. Ma mentre in *Peanuts* i tratti codificati si presentano sempre il più possibile identici a se stessi, differenziandosi, al massimo, attraverso delle *varianti* di sé, che non sono significative, nel disegno di Gottfredson essi sono riconoscibili nonostante delle alterazioni molto maggiori, alterazioni che nessun lettore sarebbe disposto a definire non significative. Esse non si presentano solo come caratteristiche specifiche della "realizzazione manuale del disegnatore": si tratta piuttosto del fatto che nella maggior parte dei fumetti le alterazioni si manifestano continuamente e sono oggetto continuo di risemantizzazione.

Potrà trattarsi di piccole alterazioni, che richiedono un riassetto del sistema di entità non grande; ma la loro presenza è comunque pervasiva. In altre parole, un'enorme quantità di codici e sottocodici agisce continuamente nel fumetto, ma ciò che mantiene vivo un testo è la sua capacità di modularli, modificandoli in maniera più o meno marginale. Ogni piccola rottura di codice è un piccolo accento, è una piccola chiamata di attenzione.⁶⁶

Non si deve confondere questa situazione con quella dell'assenza di codice, ammesso che si possa dare. Un testo deve anche mantenere la riconoscibilità dei propri codici per poterli rompere, e deve quindi giocare su una dialettica tra noto e nuovo, tra ritmo e novità. Si sa che questa situazione non è particolare del testo a fumetti, e non è specifica dei testi estetici, anche se è in essi che si trova con maggiore intensità⁶⁷: in qualsiasi testo verbale di una certa dimensione, la ricodifica continua costituisce la ragione principale del suo interesse, ma nei testi non estetici tale ricodifica investe di solito solamente il piano del contenuto, la rappresentazione del mondo o del frammento di mondo in oggetto. Essa non viene di conseguenza percepita come qualcosa che riguardi il linguaggio. E' invece la difficoltà a tracciare una linea chiara tra espressione e contenuto che la rende così evidente nel fumetto.

Se ciò che funziona semanticamente perché regolato da codici può essere considerato *convenzionale*, dovremo considerare di tipo *analogico* la significazione introdotta in casi come quello esemplificato dalla Figura 1? In altre parole, la dialettica tra noto e nuovo può essere riportata all'opposizione tra convenzionale e analogico? Gauthier preferisce parlare di

⁶⁶. Nei termini della Teoria dell'Informazione potremmo riformulare questa asserzione dicendo che ogni piccola rottura di codice è un piccolo apporto di informazione. Nei termini di Eco[1975], che ogni piccola rottura di codice è (o può essere assimilata a) un asserto di tipo fattuale.

⁶⁷. Cfr. tra l'altro, Eco[1984:passim] e Eco[1975:342] da cui citiamo: "Nello spingere a riconsiderare i codici e le loro possibilità, esso [il testo estetico] impone una riconsiderazione dell'intero linguaggio su cui si basa. Esso tiene la semiosi 'in allenamento'. Nel far questo esso sfida l'organizzazione del contenuto esistente e quindi contribuisce a cambiare il modo in cui una data cultura 'vede' il mondo."

digitale o di arbitrario piuttosto che di convenzionale, e sostiene con forza la tesi della *digitalità* del linguaggio del fumetto.

Io sono piuttosto dell'opinione che all'interno della prospettiva in cui si muove questa indagine l'opposizione tra convenzionale (o digitale, o arbitrario) e analogico (o motivato) perda molto della propria pertinenza. Se consideriamo l'analogia come una sorta di *identità parziale* il problema si dissolve del tutto. Se vedo un viso disegnato, non è perché è *analogo* (o somigliante) a un viso reale che lo riconosco; piuttosto, *io vedo un viso e vedo che è disegnato*: i due riconoscimenti sono coordinati, non subordinati l'uno all'altro. Se nella figura di Gambadilegno in Figura 1 riconosco un particolare movimento, non è per analogia con la realtà (nella quale tra l'altro un tale movimento, come ci insegna Rodin, non si presenta mai): piuttosto, io riconosco quel movimento perché riconosco le caratteristiche che gli sono proprie secondo qualche codice percettivo (non necessariamente naturale, ma nemmeno necessariamente arbitrario) di cui il contesto favorisce l'applicazione; e qui per contesto va inteso sì quello strettamente testuale (compresa la stessa immagine in questione), ma a sua volta inserito in quello culturale della figuratività dell'Occidente contemporaneo.

Più in generale, possiamo forse arrivare a dire che la significazione per analogia non esiste in nessun modo: se riconosco che una forma A assomiglia a una forma B, quello che ho fatto è stato di riconoscere una forma A' che è parte componente sia di A che di B, e che quindi può relazionalmente rinviare ad entrambi. Se A è un'insieme di linee su un foglio, B è un viso reale, e A' è la forma di tale viso, guardando l'immagine di cui A fa parte, non si vede A, bensì A', che non rinvia a B per analogia, bensì perché gli è semanticamente collegato nel sistema della percezione del mondo circostante.⁶⁸

Si può dire che il rapporto tra A' e B è, se non analogico, almeno più genericamente *motivato*. Ma quale segno non è motivato, in qualche modo? persino il nome del mio gatto è motivato dalla convenzione che ho stabilito di chiamarlo così. Ecco però che, se mettiamo le cose in questo modo, possiamo davvero distinguere i segni convenzionali dai restanti segni, ponendo da un lato quelli che sono motivati da una convenzione e dall'altro lato quelli che sono motivati da qualcosa d'altro. Ma qui "convenzione" assume un significato estremamente ristretto, in cui la stipulazione deve essere stata davvero esplicita: una volta tolti i nomi propri, probabilmente la maggior parte delle parole della lingua ne rimarrebbero escluse.

Comunque sia, una volta esclusa dal gioco l'analogia, rimane poco peso all'opposizione tra convenzionale e motivato. E' ovvio che *ogni segno, nel momento in cui diviene tale per la prima volta, è motivato* nel suo essere tale dal contesto che gli dà origine, ma, poiché è un segno, è anche tale perché è stato inserito in un sistema. Poi, nella misura in cui la sua applicazione diventa frequente, tale motivazione può divenire irrilevante. *Interrogarsi sulla motivatezza di un segno è dunque interrogarsi sulla sua storia, e non sul modo in cui esso rinvia al proprio significato.*

Possiamo anche dire che *considerare un segno come convenzionale significa vederlo come parte di un sistema già istanziato, e vederlo come motivato significa vederlo nella*

⁶⁸. Si noti che questa osservazione non implica il suo reciproco; in altre parole, se una certa forma A' è componente sia di A che di B, non è affatto detto che A assomigli a B. Se A assomiglia a B è perché io ho riconosciuto la presenza di A', ma l'ho riconosciuta perché A' si trova all'interno di un contesto in cui è già posto o può, addirittura, venir posto un sistema di cui tale forma fa parte. Questa è una condizione per qualsiasi conoscenza: senza un sistema ordinatore, per qualsiasi A e B presi a caso nell'universo c'è un numero indefinito (forse infinito) di A' in comune, ovvero senza criteri di rilevanza tutto assomiglia a tutto, tutto rimanda a tutto. La presente esclusione dell'analogia è realizzabile soltanto dopo che le concezioni ingenui dell'iconismo come analogia o somiglianza o comunanza di proprietà sono state abbandonate. Vedi al proposito, tra gli altri, Eco[1975:256 segg.], Gombrich[1956].

prospettiva della produzione segnica. La distinzione tra convenzionale e motivato non è tra tipi di segni, bensì tra prospettive di osservazione.

Gauthier ha dunque ragione, dal suo punto di vista, a considerare *digitali* i segni del fumetto. Sulla scorta di queste osservazioni non si vede come potrebbe avere torto.

Possiamo comunque domandarci, per chiudere il discorso, perché Schulz faccia uso di un codice così ristretto, di un sistema così attentamente rispettato, quando potrebbe invece giocare sulla sua trasgressione, come fanno quasi tutti gli altri autori di fumetti. La risposta probabilmente è che Schulz può in questo modo evitare che cada qualsiasi accento sulla componente visiva dei suoi testi; e il suo gioco complessivo, che consiste nel reiterare ossessivamente un piccolo numero di situazioni estremamente codificate, fa sì, in fin dei conti, che persino le variazioni microscopiche su queste situazioni vengano messe in rilievo. Solo il lettore abituale gode appieno dell'umorismo dei *Peanuts*; solo il lettore abituale, infatti, conosce il codice che lo regola ed è in grado di valutarne la variazione.⁶⁹

2.5.1.3. Stile e linguaggio

Il testo a fumetti è dunque un meccanismo organizzato di produzione segnica, un processo che pone un sistema di partenza e lo trasforma in uno, più o meno differente, di arrivo. La trasformazione riguarda più frequentemente il contenuto narrativo, ma succede che riguardi anche aspetti figurativi e dell'organizzazione discorsiva: la distinzione tra piano dell'espressione e piano del contenuto sarà tanto più complessa quanto più questa trasformazione sarà trasversale ai piani.

In ogni caso, come ogni testo, un testo a fumetti istituisce, alla propria apertura, un *idioletto*, un sistema locale, che sarà ampliato e trasformato nel corso del testo. Tale idioletto, per poter essere assunto dal lettore nella fase iniziale, non può che costituire parte di un linguaggio più globale, un sistema generale cui tutti i fumetti, almeno al loro punto di partenza, fanno riferimento. Questo sistema generale è quello che possiamo definire, in linea di massima, il *linguaggio del fumetto*.

Nei capitoli che precedono questo, nella Parte Seconda, abbiamo individuato una serie di costanti e di regole, paradigmatiche e sintagmatiche, che costituiscono una parziale descrizione di questo linguaggio. Il principio di base, però, che abbiamo seguito, era quello della regola fondamentale, di carattere sintagmatico, che vuole che l'organizzazione complessiva di un testo a fumetti sia quello che abbiamo definito un *ordine di novità*, ovvero una struttura costruita per presentare delle novità. Ovviamente, qualsiasi tipo di testo, qualunque sia il linguaggio con cui è scritto, è una struttura di questo tipo, ma il tipo di innovazione che al fumetto è possibile presentare può investire quasi qualsiasi parte della propria grammatica (anche se probabilmente non troppe parti di essa insieme). Il fumetto francese degli anni settanta ci ha reso familiare questo meccanismo di "degenerazione progressiva", in cui i testi incominciano seguendo regole abbastanza tradizionali e vanno poi via via sconvolgendole.

⁶⁹ . Cfr. quanto dice Eco[1964:267] dei *Peanuts*: "Anche qui una situazione elementare: un gruppo di bambini, Charlie Brown, Lucy, Violet, Patty, Frida, Linus e Schroeder, Pig Pen e il cane Snoopy, intenti ai loro giochi e ai loro discorsi. Su questo schema di base, un flusso continuo di variazioni, secondo un ritmo proprio a certe epopee primitive [...] in modo che non si potrebbe mai scoprire la forza di questa "poésie ininterrompue" leggendo solo una o due, o dieci storie, ma solo dopo essere entrati a fondo nei caratteri e nelle situazioni, poiché la grazia, la tenerezza o il riso nascono solo dalla ripetizione, infinitamente cangiante, degli schemi, nascono dalla fedeltà all'ispirazione di base, e richiedono al lettore un atto continuo e fedele di simpatia."

Contribuiscono a questa possibilità di innovazione continua sia lo statuto linguistico poco rigido dell'immagine sia il fatto che il fumetto sia un medium giovane, assai poco studiato e pochissimo istituzionalizzato. Inoltre, e forse in primo luogo, con questo linguaggio si costruiscono pressoché solo testi estetici, ovvero testi in cui l'innovazione linguistica fa parte del loro stesso senso.

Ecco perciò che ogni grammatica del fumetto, oltre a essere limitata dalla propria inevitabile incompletezza, è legata al momento storico in cui viene prodotta e può anche costituire la ragione storica del proprio rapido invecchiamento, se diviene sufficientemente popolare. Essa sarà inoltre limitata dalla scarsa autonomia e definizione del piano dell'espressione, conseguenza inevitabile della profondità del rinnovamento cui è possibile sottoporre le regole in ogni testo.

Ma per quanto questa operazione complessiva resti difficile e sempre *in progress*, essa può in ogni caso favorire l'analisi di linguaggi più circoscritti, quelli che generalmente vengono chiamati *stili*. Uno stile (o idioletto estetico) può essere identificato per quanto riguarda un'opera singola, un periodo o l'intera produzione di un autore o di una scuola, o comunque per qualsiasi insieme di testi che siano accomunati da ragioni storiche o formali.

Lo stile (il linguaggio locale) è l'*ordine* che permette l'insorgenza delle *novità*, ovvero del discorso dell'enunciatore. Dunque lo stile è ciò che nel testo rimane sullo sfondo, è la condizione di visualizzazione del discorso. Il che non vuol dire che lo stile sia invisibile, ma quei suoi aspetti che possono essere visti come discorso lo sono solamente se il testo nella sua globalità viene messo a confronto con altri testi.

Sono molte, tuttavia, le caratteristiche dello stile che non emergono con facilità da un confronto di questo genere, e non arrivano a poter essere considerate come discorso. Il loro effetto sarà piuttosto osservabile in maniera riflessa, attraverso il miglioramento (o peggioramento) dell'efficacia di certe parti del discorso: vi sono sistemi stilistici in cui, per esempio, il conflitto tra forze viene espresso con molta maggiore efficacia e dettagli che in altri.

Che non tutte le caratteristiche dello stile possano essere considerate anche come discorso è evidente dal fatto che così come si può studiare lo stile di un autore o di un testo, si può studiare anche quello di una scuola nazionale. Quanto è lecito ipotizzare un soggetto dell'enunciazione collettivo, con una collettiva intenzionalità, per uno stile nazionale? Niente impedisce di farlo, ma trovo più coerente con l'impostazione semiotica di questo lavoro che sia l'idea di sistema a precedere quella di intenzionalità, ed eventualmente a giustificarla localmente, piuttosto che viceversa.

Questo, anche quando si analizza l'operato di un singolo autore in un singolo testo. Parlando di Meyer, in §2.1.4, avevamo contrapposto *analisi stilistica* ad *analisi critica*: pur rispettando l'importanza e l'interesse della seconda, è tuttavia la prima quella che può essere utile a rendere conto del funzionamento dei fenomeni temporali nella testualità a fumetti. Arriviamo quindi alla conclusione che lo stile è il modo in cui viene organizzato il divenire temporale in un testo, e che il divenire temporale è anche il divenire dello stile. Il tempovità è la semiosi, che continuamente, incessantemente, porta in primo piano qualcosa dello sfondo e sullo sfondo qualcosa del primo piano.

Le osservazioni sul discorso con cui prosegue questo capitolo non vanno dunque considerate come il coronamento dell'analisi, ma solo come un ulteriore tassello da

aggiungere al sistema delle forme e dei ritmi. Alternativamente, possono essere considerate sì il fine dell'analisi, ma solo a patto che si stia specificando che si vuole fare analisi del contenuto e si definisce come contenuto il racconto o il discorso dell'enunciatore.

2.5.2. Immagine, racconto, discorso

2.5.2.1. La costruzione della continuità del racconto: ruolo individuante e ruolo caratterizzante dei segni grafici

L'approccio al testo a fumetti presentato in Krafft[1978] mostra una serie di punti in comune con quello che abbiamo esposto in queste pagine. A partire da un'impostazione che prende come punto di partenza molte delle intuizioni contenute in Weinrich[1964], Krafft sviluppa un discorso finalizzato ad analizzare problemi di *rilievo*, di *ritmo*, di *tempo* nel racconto per immagini.

Si parte distinguendo due tipi di segni che compaiono nelle immagini del fumetto, denominati rispettivamente *segni di azione* e *segni di spazio*. I segni di azione sono per Krafft quelli che individuano i personaggi dell'azione; vanno considerati *segni chiusi* perché delimitano comunque delle forme chiuse, ovvero forme che sono da considerare chiuse anche quando il taglio della vignetta le lasci di fatto graficamente aperte: un dettaglio del personaggio rinvia infatti al personaggio intero. I segni di spazio sono viceversa *segni aperti*, segni che rappresentano lo sfondo.

I due tipi di segni si organizzano, nel racconto a fumetti, in sequenze o catene: i segni di azione sono organizzati in *sequenze di sostituzione* (o *serie di individuazione*), i segni di spazio in serie di *coordinazione sistematica* (o di *aggregazione*). Funzione delle prime è quella di marcare la continuità dei personaggi nel corso del testo; mentre le seconde non hanno nessun ruolo individuatorio, limitandosi a scandire il cambiamento degli sfondi ("Una volta posto il segno di spazio, questo vale fino a quando non ne subentrerà uno nuovo"⁷⁰; pag. 162).

Tuttavia, la serie dei segni di spazio ha per Krafft "una parte essenziale nella strutturazione del testo del fumetto. Secondo questa ipotesi la strutturazione non si fonda nelle proprietà dei singoli segni di spazio, ma nella reciproca differenza dei segni successivi". Così lo studio del testo diventa (almeno in parte) lo studio delle *transizioni* tra segni di spazio, così come in Weinrich[1964] esso è lo studio delle *transizioni* tra successivi tempi verbali.

Il *rilievo* che viene variamente dato all'azione deriva per Krafft dalle transizioni tra segni di spazio e dalla variazione del rapporto tra segno di spazio e segno di azione: in particolare il rilievo sarà tanto maggiore quanto lo spazio relativo destinato al segno di azione sarà aumentato nella vignetta rispetto alle precedenti. Questa considerazione ha un effetto collaterale sui risultati dell'ingrandimento delle immagini: poiché di solito l'ingrandimento della vignetta coincide con l'espansione dei segni di spazio, il rilievo ne risulta fortemente ridotto.

⁷⁰. Affermazione che ricorda il principio esposto in Weinrich[1964] per cui quando è istanziato un certo tempo verbale esso rimane istanziato sino a quando non ne compare uno nuovo.

Con considerazioni di questo genere Krafft passa poi ad analizzare gli schemi del rilievo degli inizi e delle fini di scena, scoprendo negli uni una configurazione ricorrente (con un basso rilievo iniziale) e nelle altre no.

Infine, viene valutato il tempo di lettura delle vignette e il conseguente ritmo, considerando la loro complessità spaziale (cioè quanto sia complesso lo spazio attorno alle figure) e considerando la quantità di elementi, in particolare elementi nuovi, che vi compaiono (pag. 222).

Inutile dire che concordiamo pienamente con lo spirito di questa analisi, apparentemente così simile a quella che abbiamo presentato sino ad ora. Tuttavia, ci pare che Krafft costruisca il proprio edificio teorico sopra degli elementi troppo scarsi e malsicuri. Non è solo il completo disinteresse per la dimensione planare, tabulare, che a nostro parere è invece di grande importanza⁷¹, e la scarsa attenzione a tutte le caratteristiche fundamentalmente visive. Credo che, anche cercando di rimanere nei suoi stessi termini, sia l'opposizione di base tra segni d'azione e segni di spazio ad essere male impostata.

Della presenza di una serie di problemi in questa opposizione si accorge anche Krafft, quando (pag. 85 segg.) fa notare come in certe situazioni un segno di spazio si possa tramutare in uno di azione e viceversa. Tuttavia egli risolve la situazione affermando che, vignetta per vignetta, è sempre possibile distinguerli - e ogni lettore di fumetti possiede la competenza per farlo.

Il problema è in realtà più grave. Una separazione così rigida tra azione e sfondo comporta che l'azione possa essere definita a prescindere del tutto dal luogo in cui essa accade. Ma questo, nella gran parte dei casi, non è vero, e l'ambiente, il contesto spaziale in cui l'azione ha luogo, la determinano in larga misura. In tutti questi casi allora lo sfondo non è davvero uno sfondo, e deve essere considerato come parte del segno di azione.

Se così facessimo, però, il segno di azione perderebbe la propria caratteristica più importante, che è quella di costituire delle catene di sostituzione (o individuazione), ovvero di garantire l'identità dei personaggi del racconto nella molteplicità delle immagini. Se vogliamo conservare questa caratteristica dobbiamo ridurre e non aumentare i segni che possano essere considerati d'azione.

Inoltre, lo stesso segno potrà essere di spazio o di azione a seconda di quale sia l'azione considerata pertinente. Se Krafft avesse preso come esempi dei fumetti un poco più complessi, se ne sarebbe accorto anche lui: nella quarta vignetta di Figura 32 che cosa sia segno di azione dipende da quale dei due racconti paralleli si stia considerando pertinente in un'immagine - quando si focalizza l'uno, l'altro ne appare come lo sfondo.

Propongo perciò di distinguere non due tipi di segni, bensì due ruoli che i segni, anche gli stessi, possono assumere in una vignetta: un ruolo *individuante*, che garantisca la continuità dell'identità dei personaggi o di qualsiasi altro elemento ricorrente, e un ruolo *caratterizzante*, che, vignetta per vignetta, mi definisce le caratteristiche dell'evento che vi sta accadendo

⁷¹. A pagina 191 troviamo la seguente affermazione: "L'accentuazione (o la ripresa) indiretta degli elementi del riquadro sembra essere la funzione essenziale del cambiamento del formato dell'immagine. Ai fini della determinazione delle informazioni l'accentuazione è ad ogni modo più essenziale della sottolineatura del riquadro intero. Naturalmente un riquadro più grande funge da richiamo. I fumetti, tuttavia, principalmente non sono guardati, ma letti - si seguono le catene di sostituzione e le serie di coordinazione. *In tal modo la sottolineatura di un intero riquadro sarebbe vista forse in modo così privo di senso come la composizione di un'intera parte di un libro in lettere maiuscole.*" (corsivo nostro) L'impressione che si ricava leggendo Krafft[1978] è che l'autore conosca meglio la teoria che non l'oggetto di applicazione.

relativamente a un certo elemento ricorrente. A differenza dell'opposizione di Krafft, questa non si basa su considerazioni spaziali, ma già intrinsecamente narrative⁷².

In questi termini lo studio delle *transizioni* riguarderà allora le *sequenze di caratterizzazioni*, e il rilievo narrativo non potrà risolversi semplicemente nel rapporto tra segni individuanti e caratterizzanti - perché i medesimi segni potrebbero assumere entrambe i ruoli - e dovrà essere perciò affrontato in modi del tutto differenti da quelli di Krafft. Questo riporta la questione nei termini in cui è stata discussa nei capitoli precedenti.

Rimane però aperto ancora un tema. Abbiamo visto come il racconto crei rilievi narrativi, e come l'immagine crei rilievi grafici, ma non abbiamo ancora affrontato l'argomento di come l'immagine crei rilievi narrativi, o meglio, di come il rilievo grafico si rifletta su quello narrativo.

2.5.2.2. *Topic e comment*

Analizzare narrativamente un'immagine significa riportarla a un enunciato narrativo (o più di uno, in certi casi), del tipo soggetto-predicato. In questo senso il ruolo individuante dei segni è ciò che permette di riconoscere qualcosa come soggetto e il ruolo caratterizzante è quello che ci comunica che cosa al soggetto accada.

Tuttavia, il ruolo caratterizzante non è solo predicativo, ma anche costitutivo del soggetto. Non solo, infatti, le caratterizzazioni che si susseguono rimangono attaccate al soggetto e lo modificano, ma anche la stessa costituzione iniziale del soggetto si presenta come semplice caratterizzazione. Alla sua prima apparizione il soggetto non può ancora far parte di una serie individuante: esso viene perciò inferito sulla base delle sue caratterizzazioni iniziali (nonché sulla giustificata attesa che debba o possa comparire un soggetto).

In questo, la struttura enunciativa dell'immagine è necessariamente differente da quella verbale, nella quale un soggetto è presente per regola grammaticale. Un'immagine panoramica, per esempio, può non presentare nessun elemento che mostri una caratterizzazione tale da potersi porre come soggetto; la descrizione verbale di un ambiente, al contrario, renderà momentaneamente soggetti tutti gli oggetti di cui parlerà. Così nell'immagine il soggetto destinato ad accentrare l'attenzione nel seguito del testo può comparire in maniera molto più inosservata - soprattutto se non possiede o non mostra le caratteristiche (umane o animali) della maggior parte dei soggetti: un protagonista inanimato, o truccato in maniera da apparire tale, può facilmente rimanere invisibile in un'immagine che peraltro ce lo mostra.

Non sempre nel linguaggio verbale la relazione tra soggetto e predicato coincide con quella tra *topic* e *comment*. Il *topic* (per ora *enunciativo*) è ciò *su cui* si dice, e *comment* è quello che del *topic* si dice⁷³. Non coincide perché la retorica permette bene di fare apparire in posizione non del soggetto quello che è invece di fatto ciò di cui si sta parlando.

⁷². Il problema principale dell'opposizione spaziale di Krafft è infatti che essa presuppone una relazione di indipendenza tra il racconto e lo spazio. Gli eventi del racconto, nella sua prospettiva, accadrebbero in uno spazio che li contiene in maniera astratta, senza interferire; l'utilità narrativa di tale spazio è limitata a ragioni di chiarezza e di ritmo, come si vede bene a pag. 227: "Pertanto i segni di spazio non sono necessari ai fini della costituzione della connessione del testo - si potrebbe quasi dire che essi semplicemente non la disturbano. Tuttavia, i segni di spazio sono indispensabili per la strutturazione del testo illustrato. Essi hanno una funzione decisiva per la strutturazione dell'avvenimento. Tale funzione va dalla delimitazione di una grande sezione di azione fino alla segmentazione delle complesse relazioni degli avvenimenti nella singola scena. Senza i segni di spazio non sarebbe possibile né il rilievo, né la ritmizzazione. In tal modo si capisce perché nessun fumetto rinuncia alla rappresentazione dello spazio quando la storia comprende più di un semplice andamento dell'azione."

⁷³. Definizione molto nota, reperita per l'uso presente in Conte[1977]. Per il *topic narrativo* vedi invece Eco[1979].

Ma nell'immagine del fumetto il ruolo individuante può essere assimilato con facilità a un'indicazione di *topic* così come il ruolo caratterizzante può essere assimilato con facilità a una di *comment*. Ciò che è individuato viene caratterizzato: un *topic* viene *commentato*.

Se si preferisce l'opposizione *topic-comment* a quella soggetto-predicato non è solo per questa maggiore facilità di assimilazione, ma anche perché l'opposizione *topic-comment* permette una gerarchizzazione di punti di vista che ci può essere molto utile. Il *topic enunciativo* costituisce infatti il livello di base di una gerarchia di *topic narrativi*, che interessano dal singolo enunciato all'intero testo.

Un personaggio si costituisce visivamente come tale quando il lettore incontra una situazione narrativa in cui un personaggio può effettivamente comparire, e i segni caratterizzanti sono tali da permettere di inferire la sua natura di personaggio (vs, per esempio, di semplice passante). Ma perché i segni caratterizzanti permettano questo è necessario che alla figura sia associato un particolare *rilievo*.

Ora, questo rilievo non può essere di natura narrativa, perché una situazione come questa è una situazione di cui è il racconto a presupporre la risoluzione, e non viceversa; si tratterà perciò di un rilievo visivo o verbale. Guardando la cosa dall'altro lato, un rilievo visivo o verbale può dunque essere ragione dell'istituzione di un *topic enunciativo*: ciò che si trova in rilievo rappresenta il *topic* rispetto a cui ciò che in rilievo non è rappresenta il *comment*.

Se si passa dall'identità di un personaggio all'identità di una situazione narrativa, ci accorgiamo che la messa in rilievo ha una funzione di *topicalizzazione* analoga. L'evento su cui cade il rilievo è l'evento *di cui* il testo sta parlando, è l'evento rispetto al quale gli eventi circostanti rappresentano il *comment*. In questi casi il rilievo potrà essere di natura tanto narrativa quanto visiva (o verbale), o entrambe; sarà unicamente visivo (o verbale) tutte le volte che non potrebbe presentarsi in quel punto un rilievo di origine narrativa senza conseguenze.

In altre parole, il rilievo visivo-verbale è lo strumento di un meccanismo di topicalizzazione narrativa che sostituisce (o incrementa) il rilievo di carattere narrativo. E' inoltre lo strumento che nel fumetto sostituisce la *nominazione* con cui nel racconto verbale si introduce un personaggio, un oggetto, una situazione non prevedibili sino a quel momento.

Nella misura in cui i rilievi di origine visiva e verbale sono interpretati come rilievi narrativi, il ritmo eminente del testo è anche il ritmo dell'alternanza di *topic* e *comment* narrativi: è infatti, come abbiamo già avuto modo di far notare, il ritmo dell'introduzione delle novità.

2.5.2.3. Rilievo narrativo e rilievo visivo

Se è una lettura narrativa quella che del testo vogliamo dare, allora tendenzialmente tutti i rilievi, qualunque sia la loro origine, saranno letti come rilievi narrativi - con le eccezioni che vedremo nel prossimo paragrafo. Nei capitoli di questa Parte Seconda abbiamo incontrato tre tipi di messa in rilievo, a seconda della loro origine: visivi, verbali, narrativo-espositivi. Se pure tutti finiscono per avere rilevanza narrativa, diverso è il loro ruolo nel testo, e diversi sono gli effetti ritmici che possono sortire.

I rilievi di origine narrativo-espositiva sono quelli che, se si affronta una lettura *narrativa*, appartengono per loro natura al piano del contenuto. Sono, come abbiamo visto in §2.3, i momenti salienti della storia raccontata. La loro esistenza dipende perciò dall'esistenza di una

struttura di fondo la cui comprensione è condizione della comprensione del racconto. Poiché presuppongono una struttura narrativa già istanziata, questi rilievi non la possono modificare: al contrario, ne sono l'espressione. Essi rappresentano i punti di volta attesi in cui avvengono le scelte cruciali, le prove, tutto ciò che è importante e previsto dal racconto ma il cui esito è incerto.

Può tuttavia accadere che un evento (anche raccontato senza l'aiuto di rilievi visivi o verbali), pur non essendo prevedibile a partire dalla struttura narrativa istanziata, riceva ugualmente un forte rilievo narrativo. Questo succede nei casi in cui un evento imprevisto è tale da modificare la struttura narrativa ipotizzata, e rappresenta al contempo un momento saliente della nuova struttura. E' necessario che entrambe le condizioni siano soddisfatte: infatti un evento può essere imprevisto e modificare la struttura narrativa ipotizzata pur senza essere particolarmente saliente nella nuova struttura. In questo caso, tuttavia, difficilmente la modifica di struttura sarà molto forte, e saranno necessari diversi eventi impreveduti di bassa rilevanza per ottenere un cambiamento consistente: si otterrà, così facendo, uno spostamento graduale del topic narrativo principale, un cambiamento occultato dall'assenza di momenti di rilievo che lo marchino.

Finché una struttura narrativa non è istanziata nella lettura non possono essere presenti rilievi di origine narrativa. Questi rilievi, inoltre, come abbiamo visto, possono modificarla solo in particolari condizioni, e al prezzo di un momentaneo spaesamento: di fatto, perciò, il ruolo principale di istituzione e modifica del racconto spetta agli altri rilievi, quelli visivi e verbali.

Il rilievo visivo può essere visto come un eccesso di ruolo caratterizzante dei segni grafici rispetto alle aspettative. Se nessuna catena di individuazione è ancora istanziata (perché siamo all'inizio del testo, o di una sua fase, autonoma da ciò che l'ha preceduta) tutti i segni saranno caratterizzanti perché non vi possono essere segni individuanti, e vi sarà per questa ragione rilievo; se invece le catene di individuazione sono già presenti, vi sarà rilievo nella misura in cui i segni caratterizzanti relativi a qualcosa di individuato superano le aspettative - in altre parole vi è rilievo se vi è molta più novità di quanto ci si aspetta.

Si ha rilievo di origine verbale quando le parole (narranti o dei dialoghi) caratterizzano gli eventi o le figure in maniera - al solito - superiore alle aspettative. In certi casi è sufficiente una nominazione: una figura umana della quale venga comunicato il nome all'inizio di un testo viene messa in rilievo da questo semplice fatto. In altri è sufficiente che l'evento mostrato dall'immagine sia descritto anche dalle parole - se questo non è la norma in quel testo. In altri casi ancora, il rilievo può essere creato con artifici retorici usati normalmente nella conversazione o nella scrittura letteraria, a seconda del contesto in cui ci si trova.

I rilievi narrativo-espositivi, quelli visivi e quelli verbali possono essere usati, per usare una terminologia musicale, *omofonicamente* o *polifonicamente*; ovvero possiamo trovarci in situazioni che sono sottolineate in tutti e tre i modi, in due o in un modo solo. E' vero che ogni rilievo (con le eccezioni che vedremo sotto) è in fin dei conti narrativo, ma diverso è il suo effetto ritmico a seconda del modo in cui è stato costruito. Abbiamo già visto, nei capitoli precedenti, i diversi effetti sulla velocità della Lettura Modello che hanno i vari modi di dare rilievo.

Qui si può aggiungere qualche esempio conclusivo. Ancora in astratto, per esempio, si pensi all'effetto che può avere, in un testo, la mancata sottolineatura visiva di un evento

narrativamente cruciale e da tempo atteso. Ci si attende un momento forte e il testo lo nega, passandolo, per così dire, solo per metà. La tensione che in quell'occasione si doveva risolvere rimane in gran parte irrisolta, e può venire utilizzata per altri scopi. L'effetto è o quello di una devalorizzazione di quell'evento narrativo, che produce il sospetto che esso non sia davvero cruciale come ci si aspettava che fosse - oppure è quello di un'uscita allo scoperto del discorso dell'enunciatore, il quale dichiara, con la devalorizzazione dell'evento, la devalorizzazione dell'intera storia.

Nel caso inverso, si pensi all'improvvisa sottolineatura visiva di un evento rispetto al quale il racconto non fornisce nessun indizio di importanza. Non ci si attende alcun momento forte e il testo lo impone. Qui, o l'evento così evidenziato è tale da permettere una nuova ipotesi sul tema della storia, e sulla relativa struttura narrativa - oppure, di nuovo, è il discorso dell'enunciatore a venire allo scoperto, dichiarando la rilevanza di aspetti testuali che non si risolvono in quelli narrativi.

2.5.2.4. Racconto, discorso, ritmo

Una buona parte delle Letture Modello dei testi a fumetti prevede un qualche spazio esplicito per il discorso dell'enunciatore; sono tuttavia pochissime quelle in cui questo spazio non è ridotto al minimo. Come abbiamo visto in §1.5.2, la gran parte dei testi a fumetti prevede solamente una lettura "ingenua" - il che non significa che non se ne possa dare lettura critica, ma solo che quei testi non sono stati prodotti prevedendola.

Così, più frequentemente, il discorso dell'enunciatore si esplicita con rare strizzate d'occhio, di maggiore ricorrenza nei testi di carattere comico. Se si vuole considerare piano del contenuto ciò che riguarda il discorso dell'enunciatore, la maggior parte dei fumetti narrativi presenta nella propria Lettura Modello un piano dell'espressione ipertrofico cui corrisponde un piano del contenuto ridotto all'essenziale - spesso, se vogliamo, all'ovvio.⁷⁴

Ma vi sono anche testi a fumetti che prevedono esplicitamente diversi livelli di lettura. Casi sporadici, soprattutto nei generi umoristici, si sono avuti anche in precedenza, ma è a partire dagli anni sessanta che il cosiddetto "fumetto d'autore" ha cominciato a prendere piede con una certa diffusione. Ciò che distingue questi fumetti dagli altri è la messa in gioco nel testo di una componente aggiuntiva, costituita dal discorso dell'enunciatore.

Non si tratta di una differenza che riguardi la consapevolezza dell'autore, e nemmeno il valore estetico dei testi: non credo che gli autori di fumetti venuti prima fossero meno consapevoli del proprio discorso, né ritengo che il fumetto che ha affrontato questo cambiamento possieda un valore estetico maggiore. La differenza è strutturale.

Il "fumetto d'autore" è tale perché inserisce nel gioco ritmico del testo anche il discorso dell'enunciatore. In altre parole, oltre ai ritmi e alle forme visivi, verbali e narrativi che abbiamo preso in considerazione sino ad ora, il "fumetto d'autore" fa uso anche di *ritmi e forme discorsivi*. Questa aggiunta di un livello aumenta la complessità del testo, ma permette anche giochi di ritmo altrimenti impossibili.

E' così la presenza di questo livello che permette che testi come *Salamambo* di Druillet (di cui si è parlato in §2.4.1.5), o come *Hard Boiled* di Miller e Darrow (Figura 59) possano

⁷⁴ Nel fumetto comico, e specialmente nella striscia quotidiana, la situazione è palesemente differente. Molte strisce vengono infatti lette come manifestazione esplicita del discorso dell'enunciatore, della sua personale opinione sugli argomenti trattati. Da questo punto di vista la striscia rappresenta davvero un genere particolare, e di particolare interesse. Ma affrontarla rimane al di fuori degli scopi del presente lavoro, rispetto ai quali - va detto - anche gli argomenti di questo paragrafo si trovano in una zona assai periferica.

procedere nonostante la debolezza coesiva della storia, possano avere un divenire temporale interno - invece di presentarsi come collezioni di immagini slegate. Ed è la presenza di questo livello a permettere giochi di relazione molto più liberi tra i ritmi eminenti visivi e quelli narrativo-espositivi. La novità che costituisce il tempo può essere anche di tipo discorsivo, quando nessun altro livello la permette.

2.5.3. Paradossi della serialità e temporalità para-narrativa

Come abbiamo visto nei capitoli della Parte Prima dedicati alla serialità a fumetti (§1.3 e §1.5), non ogni incoerenza narrativa è però recuperabile come espressione del discorso dell'enunciatore: i paradossi della serialità non si risolvono a livello dell'enunciazione. In questo ultimo paragrafo riapriremo brevemente il tema affrontato in quelle pagine, osservandolo alla luce delle osservazioni sui ritmi e sulla temporalità paranarrativa.

2.5.3.1. La serie iterativa e la ripetizione ritmica

La serie iterativa⁷⁵ costituisce il caso più semplice, visto che la successione degli episodi nel testo seriale rappresenta una forma palesemente ritmica. Di solito infatti, i vari episodi sono accomunati dal ricorrere non solamente di situazioni e personaggi, ma anche di una struttura narrativa.

Dato uno schema con un certo numero di parti fisse, ogni episodio lo riempie con le proprie particolarità, con gli elementi specifici della vicenda che vi viene raccontata. La serie iterativa costituisce perciò un perfetto esempio di *ritmo di novità*: un identico schema regolarmente ricorrente che accoglie novità che non lo intaccano o modificano.

Nella misura in cui ogni episodio è realmente autonomo da tutti quelli che lo precedono, la serie iterativa è veramente intemporale. Se le novità che si presentano ad ogni episodio non costituiscono ragione di aumento di competenza per il lettore, la temporalità da esse rappresentata si risolve all'interno dei limiti in cui l'aumento di competenza ha ragione di esserci, ovvero all'interno dei limiti del singolo episodio. Si avrà così un ritmo (intemporale) di ordini di novità (localmente temporali): ogni episodio è, da un lato, così autonomo dagli altri che potrebbe essere il primo (o potrebbe essere anche fruito separatamente) - mentre, dall'altro, tutti gli episodi rappresentano insieme anche un'unità iterativa complessiva.

Molto più spesso, tuttavia, almeno nel fumetto narrativo, le novità che si presentano all'interno di un episodio hanno un qualche riscontro anche a livello di serie. Tali importanti novità possono presentarsi sia a livello di struttura narrativa che di contenuto raccontato. Se riguardano il contenuto raccontato, si tratta di un inizio di trasformazione in serie a spirale, che presenterà un corrispondente annunciarsi dei problemi di questo tipo di serie - tanto più accentuati quanto queste novità permanenti saranno frequenti.

Nel caso in cui invece la novità riguardi la *struttura* narrativa, si rimane ancora a tutti gli effetti nell'ambito della serialità iterativa. Ci troviamo di fronte a una rottura ritmica nell'uniformità degli episodi, a un evento forte, notevole. Certo, con gli episodi successivi tale rottura può essere inserita in un nuovo tipo di ritmo, e potrà recuperare a posteriori un posto

⁷⁵. Cfr. §1.3.2.3.

all'interno di un ordine riconosciuto⁷⁶; ma al momento del suo accadere è la rottura ciò che conta, e la novità, la dinamizzazione, il *rilievo* che ne consegue.

Una serie in cui si presentino innovazioni di questo tipo è una serie in evoluzione. Nella misura in cui è davvero iterativa, i racconti che ne costituiscono gli episodi continuano a essere presentabili in qualsiasi ordine, finché ciò che importa è semplicemente la loro comprensibilità. Ma il Lettore Modello di una serie iterativa in evoluzione la segue rispettando anche l'ordine previsto dagli episodi, e le innovazioni fanno parte del testo seriale.

Di che tipo è la temporalità associata alla novità strutturale che abbiamo appena visto? Evidentemente paranarrativa, ma altrettanto evidentemente risolvibile in temporalità narrativa nel momento in cui qualcuno *racconta* l'evoluzione della forma seriale in oggetto. Tale racconto, in ogni caso, non ha nulla a che spartire con i racconti raccontati negli episodi. I due tipi di racconti hanno oggetti del tutto differenti.

2.5.3.2. La serie a spirale, la saga e l'incertezza dell'enunciatore

Quando le novità permanenti tra gli episodi in una serie iterativa riguardano ciò che è raccontato, la serie iterativa si avvia a diventare serie a spirale, e tanto più le novità permanenti crescono a spese di quelle locali e transeunti, tanto più la forma a spirale si trasforma in quasi-saga e saga. In queste forme di serialità, come si è visto in §1.3, il racconto locale è parte, in qualche misura, del racconto seriale globale, e gli eventi raccontati si accumulano nella competenza del Lettore Modello.

Fermo restando che può comparire anche qui il tipo di innovazione strutturale che abbiamo visto per la serialità iterativa - e che non fa problema per il nostro discorso - ci troviamo di fronte a un'evoluzione che non riguarda solo le strutture narrative ma anche situazioni e personaggi. Ovvero, le novità che riguardano i personaggi, e che temporalizzano anche la loro dimensione *seriale* (oltre a quella, già temporalizzata comunque, dei singoli episodi), sono novità paranarrative che sembrano prestarsi facilmente a una narrativizzazione, parallela a quella naturale degli eventi ristretti all'episodio singolo.

Potremmo riformulare qui l'affermazione che il racconto è organizzato prospetticamente in funzione della propria fine⁷⁷ dicendo che il racconto è un ordine di novità che prevede un punto conclusivo dal quale molte delle novità non appariranno più tali, o almeno appariranno come meno nuove e meno imprevedibili. All'interno di un episodio, l'organizzazione prospettica è ben presente e ne garantisce la leggibilità narrativa: il susseguirsi paranarrativo delle novità narrative dell'episodio è facilmente riportabile alla narratività, essendo organizzato esattamente a questo scopo. Ma quando si passa al racconto seriale nel suo complesso, quale sarà il punto conclusivo del racconto, atteso per dare senso a tutto l'insieme?

Le risposte possibili sono due, alternative: a) il punto conclusivo è quello presente, destinato a spostarsi ogni volta che il presente si concretizza in un nuovo episodio; b) il punto conclusivo si trova nel futuro, in un tempo incerto e imprevedibile.

⁷⁶. Se caratterizziamo il ritmo già istanziato come A.A.A.A...., dove A rappresenta la struttura narrativa ricorrente degli episodi della serie, la rottura ritmica può vedersi come A.A.A.A.B. In seguito, la rottura può essere recuperata in una serie di schemi ritmici, di cui i seguenti sono solo alcuni tra gli infiniti possibili: A.A.A.A.B.B.B.B..., A.A.A.A.B.A.B.A.B.A..., A.A.A.A.B.A.A.B.A.A.B.A., A.A.A.A.B.B.B.A.B.B.A.A.... Non è necessario che i ritmi siano assolutamente regolari. Inoltre, può anche accadere che la rottura sembri non essere recuperata, dando luogo allo schema A.A.A.A.B.A.A.A.A.A....; tuttavia il fatto che una rottura si sia verificata crea in ogni caso un precedente che fa sì che una successiva analoga rottura non riceverà il medesimo rilievo.

⁷⁷. Cfr. §1.2.1.

La risposta (a) ha una serie di conseguenze. Se il punto conclusivo della storia seriale è il presente, nel suo continuo trasformarsi di episodio in episodio, allora la storia seriale non può essere mai riassunta in maniera definitiva, perché ogni spostamento del presente da un episodio a uno differente ne può cambiare interamente il senso. Questo caso è strettamente analogo al caso della scrittura della Storia⁷⁸, scrittura che non è mai definitiva perché ogni cambiamento del presente autorizza un cambiamento dell'interpretazione dei fatti passati. Inoltre, se si vedono le cose in questo modo si accetta anche l'idea che la storia seriale non sia riconducibile al disegno di un narratore-enunciatore globale, e che la coerenza che eventualmente vi si ritrova non sia di tipo enunciazionale.

Tuttavia, la storia seriale rimane differente dalla Storia per almeno un fattore di rilievo. La Storia, infatti, organizza in un racconto degli eventi che non sono nati a loro volta come eventi narrati in un altro racconto. Se pur accettiamo l'idea (che qui abbiamo preso da Ricoeur, ma che non è solamente sua) della *competenza narrativa*, per cui non solo il modo di interpretare, ma anche quello di progettare gli eventi sarebbe narrativo - non possiamo accettarla *in toto*, per tutte le ragioni che abbiamo visto anche in queste pagine. Dunque la differenza tra Storia e storia seriale rimane certamente nel fatto che, per gli eventi organizzati dalla prima, la narratività originaria, anche locale, è dubbia, mentre è certa per quelli organizzati dalla seconda.

Così, se si sceglie la risposta (a) la storia seriale non è una storia né nel senso di racconto organizzato da un enunciatore-narratore, né nel senso di racconto organizzato dal lettore a partire da fatti che in sé sono non (o solo parzialmente) narrativi. Non è né l'una né l'altra ma uno strano, paradossale, ibrido tra i due: è il tentativo di rendere narrativa una temporalità che nasce paranarrativamente attraverso gli scarti dei singoli racconti.

Possiamo tuttavia scegliere la risposta (b), e situare il punto conclusivo della storia seriale nel futuro. Così facendo assimiliamo la storia seriale a un racconto non concluso, del quale non è lecito fornire un'interpretazione conclusiva, perché ci troviamo ancora nel suo corso. La natura iterativa della serialità non prevede però un tale punto conclusivo⁷⁹, oppure, se vogliamo, lo prevede all'infinito. Così, l'istanza del narratore-enunciatore, che è in questo caso presupponibile dietro alla storia seriale e che le darebbe coerenza, è costretta a retrocedere altrettanto all'infinito. A una storia-che-non-finisce-mai corrisponde un narratore-che-non-si-pone-mai.

Tuttavia questo non esclude la risposta (b). Al contrario, questa natura sfumata del narratore seriale e della relativa coerenza seriale costituisce una ragione di tensione e di attesa che si aggiunge a quella semplicemente narrativa: da un episodio all'altro non si attendono solo i fatti nuovi, non si attendono solo le nuove interpretazioni dei fatti vecchi che da questi conseguono, *ma anche un nuovo passo in avanti verso una coerenza seriale complessiva* - coerenza che si allontana tanto quanto si avvicina. Ma tant'è...: l'animale che segue la carota non sa di essere lui a portarla avanti.

⁷⁸. Cfr. la citazione da Uspenskij[1987] in nota 7 di §1.5.

⁷⁹. Se lo prevede, non ci troviamo in un caso di autentica serialità, ma in un caso ibrido. Da questo punto di vista le *telenovelas* sudamericane, che prevedono, nonostante la loro dimensione, una conclusione della storia, non sono compiutamente seriali: sono storie elefantache con componenti seriali. Nemmeno, d'altra parte, può essere assimilato alla conclusione l'interruzione commerciale di una serie: il Lettore Modello è perfettamente autorizzato ad attendersi un'eventuale ripresa un giorno o l'altro.

E siamo da capo: la temporalità di questa infinita progressione verso la coerenza testuale non è narrativa, e qui non si vede proprio come potrebbe esserlo. Ma a produrla è il racconto seriale con la sua irrisolvibile dialettica tra presenza e assenza dell'enunciatore, o tra coerenza creata dal lettore e coerenza attesa come proveniente dal testo. Il paradosso della serialità è produttivo: è un ordine di novità infinitamente sbilanciato verso la novità che lo concluda, verso il proprio irraggiungibile tempo conclusivo.

2.6. Conclusioni

"A chiunque abbia occhi nella testa risulta totalmente chiaro che l'arte non tende alla sintesi ma alla scomposizione, giacché essa non è un marciare a suon di musica, ma danza e passeggio *percepti*, o meglio, un movimento creato al solo scopo che noi possiamo sentirlo." (Sklovskij[1929])

"Nell'arte vi è un 'ordine', ma non una sola colonna dei templi greco vi si attiene rigorosamente, e il ritmo dell'arte si fonda sull'infrazione al ritmo della prosa." (Sklovskij[1929])

Nonostante il titolo di questo capitolo, vere e significative conclusioni sono state già tirate nei due capitoli precedenti. Con il discorso, appena terminato, sul fumetto seriale, abbiamo cercato di chiudere la problematica del rapporto tra tempo, immagine, ritmo e racconto che si era aperta con i capitoli della Parte Prima, e che ha - speriamo - trovato qualche soluzione con quelli della Parte Seconda. Non che al proposito non rimanga nulla da dire, ma mi pare che il percorso proposto per questo lavoro si sia per ora esaurito.

Voglio perciò dedicare questo breve spazio conclusivo a un tema che ha accompagnato implicitamente tutto il discorso, ma che ho cercato di non sollevare in maniera diretta affinché fosse esso a ricevere forza dalle conclusioni, e non le conclusioni da questo tema. Mi riferisco al tema estetico, problematico abbastanza da non farne un pilastro per sorreggere altri temi, ma sufficientemente comune al fumetto e ad altri linguaggi da rappresentare un evidente campo di generalizzazione dei nostri risultati.

Alla parola "arte", che suona problematica e altisonante, dovremmo forse sostituire, nelle citazioni di Sklovskij che aprono il capitolo, un meno compromettente "testo estetico", o "testo a dominante funzione estetica". In questo modo sarebbe più difficile trovar da obiettare all'applicazione delle sue affermazioni persino ai testi a fumetti più popolari e ingenui, persino a quelli così malfatti che solo il dovere di documentarsi riesce a spingere il ricercatore a leggerli sino in fondo. Proprio nella loro miseria testuale questi testi mostrano con evidenza la propria funzione estetica: essi esistono solo perché il loro Lettore Modello prova piacere a leggerli. Più sorprendente è in certi casi che esista davvero un lettore empirico che si riconosce in quel Lettore Modello.

Anche a questo livello infimo dell'estetico, l'infrazione al ritmo resta "il movimento creato al solo scopo che noi possiamo sentirlo". A un lettore un poco smaliziato quelle infrazioni al ritmo non appaiono veramente tali: egli trova quelle forme ampiamente

prevedibili, a partire dal contesto. Per lui c'è poco di estetico in quel testo: ma, appunto, questo lettore smaliziato non ne è il Lettore Modello.

Al livello opposto, opere come *Fuochi*, di Lorenzo Mattotti, prevedono un Lettore Modello smaliziatissimo, capace di giocare su tutti i livelli su cui è possibile giocare. Un lettore empirico che sia meno smaliziato del necessario non riconoscerà molte delle forme su cui la struttura testuale è impostata, oppure le fraintenderà: così ricaverà o l'impressione di un testo assai male organizzato e poco sensato, oppure la stessa impressione di noia e scontatezza del caso precedente.

Ma, per l'appunto, non è il lettore empirico bensì il Lettore Modello a costituire il giudice dell'esteticità di un testo. E il Lettore Modello è una figura che il testo presuppone - perciò è il testo stesso a porsi come tale, a prescindere da qualsiasi opinione sul valore di tale esteticità.

Con poche e poco significative eccezioni, i testi a fumetti sono testi estetici. Questo non comporta che tutto ciò che compare al loro interno sia significativo: non siamo nel caso dell'Arte, nella quale ogni elemento può essere significativo per l'interpretazione complessiva. Questa "Arte", per quanto sia spacciata per qualcosa che esiste da quando esiste l'uomo, è in realtà una creazione piuttosto recente. L'"universalità del messaggio artistico" non ha molti anni. E ancora meno ne ha la presunzione che si debba trovare un contenuto per ogni forma del piano dell'espressione che l'occhio indiscreto del critico sia in grado di catturare.

Anche il testo estetico istituisce un contratto con il proprio fruitore, un contratto indipendente dal discorso che il testo manifesta; tale discorso infatti, per quanto legittimamente rinvenibile nel testo, ha rispetto alla funzione estetica un ruolo non meno accessorio di tanti altri aspetti. Il contratto *estetico* riguarda piuttosto ciò che dal lettore deve essere considerato pertinente, e ciò che non.

Il testo povero, "brutto", istituisce un Lettore Modello che può non fare nessun caso alla qualità del disegno, all'efficacia grafica, alla novità della storia. Esisterà però qualche insieme di elementi ai quali la pertinenza rimane: si tratterà forse del modo di risolvere certe situazioni narrative (per quanto banale questo modo possa apparire agli occhi del lettore smaliziato), o forse della semplice comparsa di espliciti stimoli erotici. Comunque sia, a quel livello e per il proprio Lettore Modello, anche il testo povero produce il proprio piacere attraverso l'inatteso: ponendo forme e ritmi, lasciando attenderne gli esiti, rallentando, accelerando o modificando l'acquisizione del risultato.

Tanto più il testo è ricco e tanto più il contratto con il lettore comprende elementi - ma escluderà sempre qualcosa: persino per la più complessa e consapevole operazione artistica vi è qualcosa di non pertinente. Credo che anche il decostruzionista più scatenato sarebbe costretto ad ammetterlo, pena la perdita di senso di qualsiasi descrizione critica.

Così - e in altri modi di esprimerlo è qualcosa di così risaputo da apparire banale - il testo estetico è tale non per il suo contenuto, ma per il percorso cui costringe il suo lettore. In questo è differente dagli altri tipi di testi: di un testo estetico non si danno riassunti. Non c'è nulla cui esso possa essere ridotto. Se ne parla, anzi, se ne *può* e se ne *deve* parlare, perché ciò che emerge dai discorsi che se ne fanno permette al lettore empirico di trovare altri, nuovi percorsi tra quelli - sempre molteplici, talora infiniti - previsti dal Lettore Modello.

Ma la lettura di un testo estetico è prima di tutto un'esperienza, e un'esperienza *temporale*. *Il testo estetico è il luogo in cui il tempo si esprime in un linguaggio nella maniera più irriducibile*: produrre un testo estetico è produrre la possibilità di un'esperienza

irriducibilmente temporale. Il piacere del testo è il piacere del tempo, della semiosi in atto, del pensiero che comprende e produce.

Bibliografia

Nota sui riferimenti bibliografici nel testo. I riferimenti bibliografici sono stati effettuati con il sistema Autore[anno:pagine]. Salvo esplicito differente avvertimento, ove in bibliografia sia menzionata una traduzione del testo, l'indicazione della pagina va intesa come riferita a tale traduzione.

- ABRUZZESE **Errorre. Il segnalibro non è definito.**, Alberto [1979] *La grande scimmia. Mostri vampiri automi mutanti*, Roma, Napoleone.
- ALESSANDRI **Errorre. Il segnalibro non è definito.**, Ferruccio [1972] "Quarant'anni di Superman", *Linus*, 4, 1972, pp.1-9.
- ALESSANDRI **Errorre. Il segnalibro non è definito.**, Ferruccio [1973] "Superamori", *Linus*, 2, 1973, pp.84-85.
- ANCESCHI **Errorre. Il segnalibro non è definito.**, Giovanni [1986] "Narrativa per immagini", *Alfabeta*, 91.
- ANGE **Errorre. Il segnalibro non è definito.**, Ien [1985] *Watching Dallas*, New York, Methuen (Ed.or. *Het Geval Dallas*, Amsterdam, Uitgeverij SUA, 1982).
- APEL **Errorre. Il segnalibro non è definito.**, Karl-Otto [1973] - *Transformation der Philosophie*, Frankfurt a.M., Suhrkamp Verlag Kg. Tr. it. parziale *Comunità e comunicazione*, Torino, Rosenberg & Sellier, 1977.
- APEL **Errorre. Il segnalibro non è definito.**, Karl-Otto [1986] "La sfida della critica totale della ragione e il programma di una teoria filosofica dei tipi di razionalità", *Alfabeta*, 85.
- APEL **Errorre. Il segnalibro non è definito.**, Karl-Otto [1988] "Idee regolative o evento del senso?", *Alfabeta*, 11,
- APEL **Errorre. Il segnalibro non è definito.**, Karl-Otto [1989] "Il problema dell'evidenza fenomenologica alla luce di una semiotica trascendentale", in Vattimo G. (a cura di), *Filosofia '88*, Roma-Bari, Laterza.
- ARNHEIM **Errorre. Il segnalibro non è definito.**, Rudolf [1969] *Visual Thinking*, Berkeley-Los Angeles, University of California. Tr. it. *Il pensiero visivo*, Torino, Einaudi, 1974.
- ARNHEIM **Errorre. Il segnalibro non è definito.**, Rudolf [1982] *The Power of the Center*, Berkeley-Los Angeles, University of California. Tr. it. *Il potere del centro*, Torino, Einaudi, 1984.
- ARNHEIM **Errorre. Il segnalibro non è definito.**, Rudolf [1986] *New Essays on the Psychology of Art*, Berkeley-Los Angeles, University of California. Tr. it. *Intuizione e intelletto. Nuovi saggi di psicologia dell'arte*, Milano, Feltrinelli, 1987.

- ASSIS DA SILVA**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ignacio [1980] "Une lecture de Vélasquez" *Actes Sémiotiques. Documents*, 19. Tr. it. "Una lettura de 'La friggitrice di uova' di Velázquez", in *Leggere l'opera d'arte*, a cura di Lucia Corrain**Errore. Il segnalibro non è definito.** e Mario Valenti**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bologna, Esculapio, 1991.
- ASSIS DA SILVA**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ignacio [1987] "L'art abstrait: une poétique du dépouillement" *Actes Sémiotiques. Bulletin*, 44. Tr. it. "Arte astratta: una poetica della spoliazione", in *Leggere l'opera d'arte*, a cura di Lucia Corrain**Errore. Il segnalibro non è definito.** e Mario Valenti**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bologna, Esculapio, 1991.
- ATLAN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Henri [1979] *Entre le cristal et la fumée*, Paris, Seuil. Tr. it. *Tra il cristallo e il fumo*, Firenze, Hopeful Monster, 1986.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1982] "Etapas de topicalisation et effet de brouillard", *VS*, 31/32, 1982.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1987a] "Il fumetto o le metamorfosi del tempo", *Linea Grafica*, 4, 1987.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1987b] "Is Reality a Fake?", *VS*, 46, 1987.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1987c] "Nuovi fumetti a nuovi colori", *Linea Grafica*, 1, 1987.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1988a] "Racconti di moda", *Linea Grafica*, 2, 1988.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1988b] "Linea e mito di Flash Gordon", *Linea Grafica*, 5, 1988.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1989] "Grafica e supereroi", *Linea Grafica*, 2, 1989.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1990] "Rumori grafici", *Linea Grafica*, 4, 1990.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1991a] "Il frontespizio narrante", *Linea Grafica*, 1, 1991.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1991b] *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1991c] "Uccidere gli eroi?", in *I mille volti del supereroe*, a cura di Daniele Brolli, Star Comics, Perugia, 1991, catalogo della manifestazione *Eroi di carta eroi di celluloido*, Bologna, aprile 1991.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1991d] "I fumetti del sol levante", *Linea Grafica*, 4, 1991.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1992a] "Autore Modello e racconto seriale", in Manetti, G., Violi**Errore. Il segnalibro non è definito.**, P. (a cura di) *Semiotica: storia teoria interpretazione. Saggi attorno all'opera di Umberto Eco*, Milano, Bompiani.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [1992b] "Segni bianchi", *Linea Grafica*, 1, 1992.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele [a venire] "Tempo e serialità. I limiti della narratività nel *comic book* americano di supereroi", *Carte Semiotiche*.
- BARBIERI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Daniele, BRANZAGLIA**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Carlo [1989] "Linea Chiara", *Linea Grafica*, 4.
- BARRIER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Michael, WILLIAMS**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Martin**Errore. Il segnalibro non è definito.** [1981] (eds.) *A Smithsonian Book of comic book Comics*, Washington D.C., Smithsonian Institution Press, New York, Harry N. Abrams, Inc.
- BARTHESE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Roland [1966] "Introduction à l'analyse structurale des récits", *Communications*, 8, pp.1-27. Tr. it. "Introduzione all'analisi strutturale dei racconti", in AA.VV., *L'analisi del racconto*, Milano, Bompiani, 1969.
- BATESON**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Gregory [1972] *Steps to an Ecology of Mind*, Chandler P.C. Tr.It. *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi, 1976.
- BATESON**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Gregory [1979] *Mind and Nature. A Necessary Unity*. Tr. it. *Mente e natura. Un'unità necessaria*, Milano, Adelphi, 1984.
- BENVENISTE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Emile [1966] *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard. Tr. it. *Problemi di linguistica generale*, Milano, Il Saggiatore, 1971.
- BERGSON**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Henri [1903] *Introduction à la métaphysique*. Tr. it. *Introduzione alla metafisica*, Roma-Bari, Laterza, 1987.
- BETTETINI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Gianfranco [1979] *Tempo del senso. La logica temporale dei testi audiovisivi*, Milano, Bompiani.

- BETTETINI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Gianfranco [1984] *La conversazione audiovisiva. Problemi dell'enunciazione filmica e televisiva*, Milano, Bompiani.
- BLACKBEARD**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bill, WILLIAMSE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Martin**Errore. Il segnalibro non è definito.** T. [1977] (eds.) *The Smithsonian Collection of Newspapers Comics*, Washington D.C., Smithsonian Institution Press, New York, Harry N. Abrams, Inc.
- BLANCHARDE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Dave [1986] "Superman Breaks Loose!", *Amazing Heroes*, 96, pp.52-61.
- BOATZ**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Darrel L. [1988] "What's wrong with superheroes", *Comics Interview*, 56, p.3.
- BONFANTINI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Massimo [1980] *Introduzione* e commenti a Peirce**Errore. Il segnalibro non è definito.**[1980].
- BONFANTINI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Massimo [1984] *Introduzione* e commenti a Peirce**Errore. Il segnalibro non è definito.**[1984].
- BOULEZ**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Pierre [1989] *Le pays fertile*, Paris, Cosmopress Genève. Tr. it. *Il paese fertile*, Milano, Leonardo.
- BOUYER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Sylvain [1986] "Il n'y a pas de spécificité au numéro que vous avez demandé", *Les cahiers de la bande dessinée*, 72, 1986, pp.46-47.
- BRANZAGLIA**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Carlo [1986] "Il disegno riprodotto", *Alfabeta*, 91.
- BURBEY**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Mark [1984] "Alan Moore**Errore. Il segnalibro non è definito.**" (intervista), *The Comics Journal*, 93, pp.77-85.
- CALABRESE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Omar [1980] "Introduzione" a *Semiotica della pittura*, a cura di Omar Calabrese**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Milano, Il Saggiatore.
- CALABRESE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Omar [1984] "I replicanti", in: Casetti**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Francesco (a cura di) *L'immagine al plurale*, Venezia, Marsilio, 1984.
- CALABRESE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Omar [1985] *Il linguaggio dell'arte*, Milano, Bompiani.
- CALABRESE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Omar [1986] "Il fumetto può essere arte?", *Alfabeta*, 91.
- CALABRESE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Omar [1989] *L'età neobarocca*, Roma-Bari, Laterza.
- CALABRESE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Omar [1987] "Problèmes d'enonciation abstraite", *Actes Sémiotiques. Bulletin*, 44. Tr. it. "Problemi di 'enunciazione astratta'", in *Leggere l'opera d'arte*, a cura di Lucia Corrain**Errore. Il segnalibro non è definito.** e Mario Valenti**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bologna, Esculapio, 1991.
- CALLIGARO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Renato [1986] "Frontiere del fumetto", *Alfabeta*, 91.
- CASETTI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Francesco [1984] (a cura di) *Un'altra volta ancora. Strategie di comunicazione e forme di sapere nel telefilm americano in Italia*, (con scritti di Casetti**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Colombo, De Berti, Lipari, Negri, Piana), RAI-VPT, Roma.
- CASETTI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Francesco [1986] *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Milano, Bompiani.
- CASETTI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Francesco, DI CHIO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Federico [1990] *Analisi del film*, Milano, Bompiani.
- CASTELLI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Alfredo, SALA**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Paolo [1966] "Il gruppo Marvel", *Linus*, 16, pp.1-7.
- COLONETTI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Aldo [1986] "Il fumetto e le cose", *Alfabeta*, 91.
- COLONETTI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Aldo [1990] *I segni delle cose. Grafica, design, comunicazione*, Firenze, La casa Usher.
- CONTE, Maria-Elizabeth [1977] "Introduzione" a *La linguistica testuale*, a cura di M.E.Conte, Milano, Feltrinelli.
- COOPER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Grosvenor W., MEYER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Leonard B. [1960] *The Rhythmic Structure of Music*, Chicago and London, The University of Chicago Press.
- COSTA**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Antonio [1985] *Saper vedere il cinema*, Milano, Bompiani.
- COTTAFAVI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Beppe [1982] "Micro-procès temporels dans le premier chapitre de 'Sylvie'", *VS*, 31/32.

- COUPERIE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Pierre [1980] "Biografia di Alex Raymond", in *Flash Gordon di Alex Raymond*, Milano, Rizzoli.
- COUPERIE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Pierre [1980] "Lo stile di Alex Raymond. 1934-1944", in *Flash Gordon di Alex Raymond*, Milano, Rizzoli.
- COUPERIE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Pierre [1980] "Sceneggiatura di Flash Gordon", in *Flash Gordon di Alex Raymond*, Milano, Rizzoli.
- COUPERIE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Pierre, FRANÇOIS**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Edouard [1980] "Flash Gordon, il mito, l'epopea", In *Flash Gordon di Alex Raymond*, Milano, Rizzoli.
- COVIN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Michel [1976] "L'image dérobée", *Communications*, 24, 1976.
- CREMONINI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Giorgio, FRASNEDI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Fabrizio [1982] *Vedere e scrivere*, Bologna, Il Mulino.
- DAMISCH**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Hubert [1974] "Sur la sémiologie de la peinture", relazione al I Congresso dell'Associazione Internazionale di Semiotica, Milano, 1974. Tr. it. "Otto tesi pro (o contro?) una semiologia della pittura", in *Semiotica della pittura*, a cura di Omar Calabrese**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Milano, Bompiani, 1980.
- DANIEL**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Les [1973] *Comix. History of Comic Books in America*, London, Wildwood House.
- DAVIDSON**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Donald [1973] "On the Very Idea of Conceptual Scheme", *Proceedings of the American Philosophical Association*, 1973-74, 11.
- DAVIDSON**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Donald [1980] *Essays on Action and Events*, Oxford, Clarendon Press.
- DELLA CORTE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Carlo [1970] "Trent'anni di super eroi", *Eureka*, 28.
- DETTI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ermanno [1984] *Il fumetto tra cultura e scuola*, Firenze, La Nuova Italia.
- DIJK VAN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Teun A. [1975] "Recalling and summarizing complex discourses", mimeo.
- DUTREY**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jacques [1988] "La censure relève la tête: beaucoup de bruit pour rien?", *Les cahiers de la bande dessinée*, 79, 1988, pp.10-12.
- ECO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Umberto [1964] "Il mito di Superman" in *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, 1964, pp.219-262.
- ECO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Umberto [1975] *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani.
- ECO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Umberto [1976] "Ascesa e decadenza del superuomo", in: Eco**Errore. Il segnalibro non è definito.**, U. *Il superuomo di massa*, Milano, Bompiani, 1978, pp.89-114.
- ECO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Umberto [1978] "Possible Worlds and Text Pragmatics: 'Un drame bien parisien'", *VS*, 19/20.
- ECO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Umberto [1979] *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani.
- ECO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Umberto [1983] "A Portrait of the Elder as a Young Pliny", *VS*, 35/36.
- ECO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Umberto [1984] *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Torino, Einaudi
- ECO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Umberto [1985a] "Il tempo dell'arte", in *Sugli specchi*, Milano, Bompiani 1985.
- ECO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Umberto [1985b] "L'innovazione nel seriale", in *Sugli specchi*, Milano, Bompiani 1985.
- ECO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Umberto [1990] *I limiti dell'interpretazione*, Milano, Bompiani.
- EISNER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Will [1985] *Comics & Sequential Art*, Tamarac, Florida, Poorhouse Press.
- ESSEME**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Frank, RICHTO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, John [1987] "Kirby**Errore. Il segnalibro non è definito.** VS Marvel", *Les cahiers de la bande dessinée*, 78, 1987, pp.45-46.
- ESSEME**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Frank, RICHTO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, John [1987] "Le quatrieme monde", *Les cahiers de la bande dessinée*, 78, 1987, pp.42-44.
- FAETI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Antonio [1977] *Letteratura per l'infanzia*, Firenze, La Nuova Italia.
- FAETI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Antonio [1986a] *I tesori e le isole. Infanzia, immaginario, libri e altri media*, Firenze, La Nuova Italia.
- FAETI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Antonio [1986b] "Il sangue del meticcio", *Alfabeta*, 91.

- FAETI**Errore. Il segnalibro non è definito., Antonio [1986c] *In trappola col topo*, Torino, Einaudi.
- FAETI**Errore. Il segnalibro non è definito., Antonio [1990] *La freccia di Ulceda. Di fumetti e altro*, Roma, Comic Art.
- FERGUSON**Errore. Il segnalibro non è definito., Mary [1984] "Salvaging Supes: The Resuscitation Of A Myth", *The Comics Journal*, 93, pp.6-7.
- FERRARESI**Errore. Il segnalibro non è definito., Mauro [1989] "Il lettore liminare: per una semiotica dell'invenzione", *VS*, 52/53.
- FERRARIS**Errore. Il segnalibro non è definito., Maurizio [1986] "Ipotesi su RicoeurErrore. Il segnalibro non è definito.", *Alfabeta*, 91.
- FERRARIS**Errore. Il segnalibro non è definito., Maurizio [1987] "Conversazione con RicoeurErrore. Il segnalibro non è definito.", *Alfabeta*, 92.
- FEUER**Errore. Il segnalibro non è definito., Jane [1986] "Narrative form in American network television", in: MacCabe, Colin (ed.) *High Theory/Low Culture*, Manchester, Manchester University Press, 1986.
- FLOCH**Errore. Il segnalibro non è definito., Jean Marie [1985] "Composition IV de Kandinsky" in *Petites Mythologies de l'oeil et de l'esprit*, Paris-Amsterdam. Tr. it. "Semiotica di un discorso plastico non figurativo: 'Composizione IV' di Kandinsky", in *Leggere l'opera d'arte*, a cura di Lucia CorrainErrore. Il segnalibro non è definito. e Mario ValentiErrore. Il segnalibro non è definito., Bologna, Esculapio, 1991.
- FLORESE**Errore. Il segnalibro non è definito., César [1964] "La mémoire", in *Traité de Psychologie Expérimentale*, 4, a cura di P.FraisseErrore. Il segnalibro non è definito. e J.PiagetErrore. Il segnalibro non è definito., Paris, Presses Universitaires de France. Tr. it. "La memoria", in *Trattato di psicologia sperimentale*, 4, Torino, Einaudi, 1973.
- FOERSTER**Errore. Il segnalibro non è definito., Heinz VON [1985] "Cibernetica ed epistemologia: storia e prospettive", in *La sfida della complessità*, a cura di Gianluca BocchiErrore. Il segnalibro non è definito. e Mauro CerutiErrore. Il segnalibro non è definito., Milano, Feltrinelli.
- FONAGY**Errore. Il segnalibro non è definito., Ivan [1980?] *Redondances expressives dans l'oeuvre poétique*. Tr. it. *La ripetizione creativa. Ridondanze espressive nell'opera poetica*, Bari, Dedalo, 1982.
- FORNAROLI**Errore. Il segnalibro non è definito., Enrico [1988] *Milton Caniff. Un filmico pennello tra il nero e il merletto*, Firenze, La Nuova Italia.
- FOSSATI**Errore. Il segnalibro non è definito., Franco [1980] *Topolino. Storia del topo più famoso del mondo*, Milano, Gammalibri.
- FOSSATI**Errore. Il segnalibro non è definito., Franco [1981?] *Il fumetto argentino*, Genova, Pirella Editore.
- FRAISSE**Errore. Il segnalibro non è definito., Paul [1963] "Perception et valuation du temps", in *Traité de Psychologie Expérimentale*, 6, a cura di P.FraisseErrore. Il segnalibro non è definito. e J.PiagetErrore. Il segnalibro non è definito., Paris, Presses Universitaires de France. Tr. it. "Percezione e valutazione del tempo", in *Trattato di psicologia sperimentale*, 6, Torino, Einaudi, 1975.
- FRANÇOIS**Errore. Il segnalibro non è definito., Edouard [1980] "Il pianeta Mongo", in *Flash Gordon di Alex Raymond*, Milano, Rizzoli.
- FRESNAULT-DERUELLE**Errore. Il segnalibro non è definito., Pierre [1972] *La bande dessinée*, Paris, Hachette. Tr. it. *Il linguaggio dei fumetti*, Palermo, Sellerio, 1977.
- FRESNAULT-DERUELLE**Errore. Il segnalibro non è definito., Pierre [1976] "Du linéaire au tabulaire", *Communications*, 24, 1976.
- FRESNAULT-DERUELLE**Errore. Il segnalibro non è definito., Pierre [1977] *Récits et Discours par la Bande*, Paris, Hachette. Tr. it. *I fumetti: libri a strisce*, Palermo, Sellerio, 1990.
- FREZZA**Errore. Il segnalibro non è definito., Gino [1978] *L'immagine innocente. Cinema e fumetto americano delle origini*, Roma, Napoleone.
- FREZZA**Errore. Il segnalibro non è definito., Gino [1986] "Il consumo e il futuro", *Alfabeta*, 91.
- FREZZA**Errore. Il segnalibro non è definito., Gino [1987] *La scrittura malinconica. Sceneggiatura e serialità nel fumetto italiano*, Firenze, La Nuova Italia.
- GARRONI**Errore. Il segnalibro non è definito., Emilio [1972] *Progetto di semiotica*, Roma-Bari, Laterza.
- GARRONI**Errore. Il segnalibro non è definito., Emilio [1977] *Ricognizione della semiotica*, Roma, Officina
- GARRONI**Errore. Il segnalibro non è definito., Emilio [1986] *Senso e paradosso. L'estetica, filosofia non speciale*, Roma-Bari, Laterza.
- GAUTHIER**Errore. Il segnalibro non è definito., Guy [1976] "Les Peanuts: un graphisme idiomatique", *Communications*, 24, 1976.

- GAUTHIER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Guy [1988] "Récit d'aventures, aventures de récit", *Les cahiers de la bande dessinée*, 82, 1988, pp.60-65.
- GENETTE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Gérard [1972] *Figures III. Discours du récit*, Paris, Seuil. Tr. it. *Figure III. Discorso del racconto*, Torino, Einaudi, 1976.
- GENETTE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Gérard [1983] *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil. Tr. it. *Nuovo discorso del racconto*, Torino, Einaudi, 1987.
- GENINASCA**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jacques [1979] "Avoir du sens vs avoir un sens dans une perspective discursive", in *Panorama sémiotique, Actes du premier congrès de l'Association internationale de sémiotique*, Milano, 2-6 giugno 1974.
- GIAMMANCO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Roberto [1991] *Immagini, vignette, visioni. Comics americani nel postmoderno*, Firenze, La Nuova Italia.
- GIOVANNOLIE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Renato [1986] "Vertigine dei mondi", *Alfabeta*, 91.
- GIOVANNOLIE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Renato [1991] *La scienza della fantascienza*, Milano, Bompiani.
- GLASERSFELDE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ernst VON [1981] "Introduzione al costruttivismo radicale" in *Die erfundene Wirklichkeit*, a cura di P.Watzlawick, München, R.Piper & Co. Verlag. Tr.it in *La realtà inventata. Contributi al costruttivismo*. Milano, Feltrinelli, 1988.
- GLASERSFELDE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ernst VON [1985] "Il complesso di semplicità", in *La sfida della complessità*, a cura di Gianluca Bocchi**Errore. Il segnalibro non è definito.** e Mauro Ceruti**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Milano, Feltrinelli.
- GLASSER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean-Claude [1987] "Kirby**Errore. Il segnalibro non è definito.** et le Comic Strip", *Les cahiers de la bande dessinée*, 78, 1987, p.40.
- GOMBRICHE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ernst H. [1956] *Art and Illusion*, New York, Bollingen series, 1961. Tr. it. *Arte e illusione*, Torino, Einaudi, 1965.
- GOMBRICHE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ernst H. [1975] "Mirror and Map", *Philosophical Transactions of the Royal Society*, vol. 270, n. 903. Tr. it. "Lo specchio e la mappa: teorie della rappresentazione figurativa", in *Semiotica della pittura*, a cura di Omar Calabrese**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Milano, Bompiani, 1980.
- GOMBRICHE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ernst H. [1979] *The Sense of Order. A Study in the Psychology of Decorative Art*, Oxford, Phaidon Press Ltd. Tr. it. *Il senso dell'ordine. Studio sulla psicologia dell'arte decorativa*, Torino, Einaudi, 1984.
- GOULARTE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ron [1986] *The Great Comic Book Artists*, New York, St. Martin**Errore. Il segnalibro non è definito.**'s Press.
- GOULARTE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ron [1989] *The Great Comic Book Artists, volume 2*, New York, St. Martin**Errore. Il segnalibro non è definito.**'s Press.
- GREIMASE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Algirdas Julien [1970] *Du sens*, Paris, Seuil. Tr. it. *Del senso*, Milano, Bompiani, 1974
- GREIMASE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Algirdas Julien [1975] "Des accidents dans les sciences dites humaines. Analyse d'un texte de Georges Dumézil", *VS*, 12.
- GREIMASE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Algirdas Julien [1976] *Maupassant. La sémiotique du texte. Exercices pratiques*, Paris, Seuil.
- GREIMASE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Algirdas Julien [1983] *Du sens II. Essais sémiotiques*, Paris, Seuil. Tr. it. *Del senso II. Narrativa, modalità, passioni*, Milano, Bompiani, 1985
- GREIMASE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Algirdas Julien [1984] "Sémiotique figurative et sémiotique plastique", *Actes sémiotiques - Documents*, VI, 60, 1984. Tr. it. "Semiotica figurative e semiotica plastica", in *Leggere l'opera d'arte*, a cura di Lucia Corrain**Errore. Il segnalibro non è definito.** e Mario Valenti**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bologna, Esculapio, 1991.
- GREIMASE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Algirdas Julien [1986] "Conversation", *VS* 43
- GREIMASE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Algirdas Julien [1987] *De l'imperfection*, Paris, Pierre Fanlac. Tr. it. *Dell'imperfezione*, Palermo, Sellerio, 1988.
- GREIMASE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Algirdas Julien [1991] "Prefazione" a MARSCIANI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Francesco, ZINNA**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Alessandro, *Elementi di semiotica generativa*, Bologna, Esculapio, 1991.

- GREIMAS**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Algirdas Julien, COURTES**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Joseph [1979] *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.
- GREIMAS**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Algirdas Julien, FONTANILLE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jacques [1991] *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d'âme*, Paris, Seuil.
- GROENSTEEN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Thierry [1986] "L'oeil pictural", *Les cahiers de la bande dessinée*, 72, 1986, pp.77-79.
- GROENSTEEN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Thierry [1988a] "La genèse d'un mythe", *Les cahiers de la bande dessinée*, 81, 1988, pp.9-11.
- GROENSTEEN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Thierry [1988b] "La nouvelle grammaire des comics", *Les cahiers de la bande dessinée*, 82, 1988, pp.12-15.
- GROENSTEEN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Thierry [1988c] "Le crépuscule des faux dieux", *Les cahiers de la bande dessinée*, 79, 1988, pp.14-21.
- GROTH**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Gary [1989] "Batshit", *The Comics Journal*, 129, p.5.
- GROTH**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Gary [1990] "Jack Kirby**Errore. Il segnalibro non è definito.**" (intervista), *The Comics Journal*, 134, 1990, pp.57-99.
- GUBERN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Román [1972] *El lenguaje de los comics*, Barcelona. Tr. it. *Il linguaggio dei comics*, Milano, Milano Libri, 1975.
- GUBERN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Román, GASCA**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Luis [1988] *El discurso del comic*, Barcelona, Catedra.
- HANKE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Brock J. [1990] "Jack Kirby**Errore. Il segnalibro non è definito.**'s Fourth World. A retrospective", *The Comics Journal*, 134, 1990, pp.109-112.
- HEIDEGGER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Martin [1928] *Sein und Zeit*. Tr. it. *Essere e tempo*, Milano, Longanesi, 1976.
- HJELMSLEV, Louis [1961] *Prolegomena to a Theory of Language*, University of Wisconsin. Tr. it. *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Torino, Einaudi, 1968.
- HORNE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Maurice [1968] "Il fumetto d'avventura", in *Flash Gordon di Alex Raymond*, vol.III, Milano, Garzanti.
- HORNE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Maurice [1972] "Introduzione", in *Flash Gordon di Alex Raymond*, vol.II, Milano, Garzanti.
- HUGHES**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bob [1986] "The Secret Origins", *Amazing Heroes*, 96, pp.42-50.
- HUGHES**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Brian [1987] "Time, See What's Become of Me. A Post-Crisis DC Chronology", *Amazing Heroes*, 120, pp.30-51.
- HUSSERL**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Edmund [1966] *Zur Phänomenologie des Inneren Zeitbewusstseins*, ed. Rudolf Boehm, The Hague, Martinus Nijhoff. Tr. it. *Per la fenomenologia della coscienza interna del tempo (1893-1917)*, Milano, Franco Angeli, 1981.
- IMBASCIA**TIErrore. Il segnalibro non è definito.**, A., CASTELLI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, C. [1975] *Psicologia del fumetto*, Rimini-Firenze, Guaraldi.
- INGARDEN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Roman [1961²] *Das literarische Kunstwerk*, Tübingen, M. Niemeyer. Tr. inglese *The Literary Work of Art*, Evanston, Northwestern University Press, 1974.
- INGARDEN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Roman [1974] *A Cognition of the Literary Work of Art*, Evanston, Northwestern University Press.
- INGE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, M. Thomas [1990] *Comics as Culture*, Jackson and London, University Press of Mississippi.
- ISER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Wolfgang [1975] *The Implied Reader, Pattern of Communication in Prose Fiction From Bunyan to Beckett*, Baltimore & London, The Johns Hopkins University Press.
- ISER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Wolfgang [1976] *Der Akt der Lesen, Theorie ästhetischer Wirkung*, München, Wilhelm Fink. Tr. francese *Théorie de l'effect esthétique*, Bruxelles, P. Mardaga, 1985.
- ITTEN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Johannes [1961] *Kunst der Farbe*, Ravensburg. Tr. it. *Arte del colore*, Milano, Il Saggiatore, 1982.
- JAKOBSON**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Roman [1973] *Questions de Poétique*, Paris, Seuil.

- JAKOBSON** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Roman [1974] *Coup d'oeil sur le développement de la sémiotique*, Bloomington, Research Center for Language and Semiotic Studies. Tr. it. *Lo sviluppo della semiotica*, Milano, Bompiani, 1978.
- JAUSSE** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Hans Robert [1970] *Literaturgeschichte als Provocation der Literaturwissenschaft*, Frankfurt, Suhrkamp. Tr. it. *Perché la storia della letteratura?*, Napoli, Guida, 1969.
- JENNEQUIN** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean-Paul [1987a] "De l'homme au dieu", *Les cahiers de la bande dessinée*, 78, 1987, pp.32-35.
- JENNEQUIN** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean-Paul [1987b] "Le roi des comics", *Les cahiers de la bande dessinée*, 78, 1987, pp.18-21.
- JENNEQUIN** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean-Paul [1987c] "Une vie au service des comics", *Les cahiers de la bande dessinée*, 78, 1987, pp.8-11.
- JENNEQUIN** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean-Paul [1988a] "Les liftings de Superman", *Les cahiers de la bande dessinée*, 81, 1988, pp.14-15.
- JENNEQUIN** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean-Paul [1988b] "Le temps retrouvé", *Les cahiers de la bande dessinée*, 79, 1988, pp.24-25.
- JENNEQUIN** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean-Paul [1988c] "Les nombreuses vies du Shadow", *Les cahiers de la bande dessinée*, 82, 1988, pp.7-9.
- JENNEQUIN** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean-Paul, **PONCET** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Dominique [1987] "La veridique et passionnante histoire des *Quatre Fantastiques*", *Les cahiers de la bande dessinée*, 78, 1987, pp.28-31.
- JERVOLINO** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Domenico [1984] *Il cogito e l'ermeneutica. La questione del soggetto in Ricoeur* **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Napoli, Procaccini.
- JONESE** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Robert [1984] "Power and Pain. The History of the X-Men", *Amazing Heroes*, 54, 1984, pp. 34-53, e 55, 1984, pp. 46-79.
- KIRBY** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jack, **EISNER** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Will [1987] "Will Eisner **Errore. Il segnalibro non è definito.** - Jack Kirby **Errore. Il segnalibro non è definito.**: propos d'atelier" (conversazione tra i due), *Les cahiers de la bande dessinée*, 78, 1987, pp.12-17.
- KRAFFT** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ulrich [1978] *Comics lesen. Untersuchungen zur Textualität von Comics*, Stuttgart, Verlagsgemeinschaft Ernst Klett. Tr. it. *Manuale di lettura dei fumetti*, Roma, ERI, 1982.
- LA MATINA** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Marcello [1985] "Realismo e indicialità nei testi narrativi", *VS*, 42.
- LECIGNE** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bruno [1981] *Avanies et mascarade. L'évolution de la bande dessinée en France dans les années 70*, Paris, Futuropolis.
- LECIGNE** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bruno, **TAMINE**, Jean-Pierre [1983] *Fac-simile. Essai paratactique sur le Nouveau Réalisme de la Bande Dessinée*, Paris, Futuropolis.
- LIPSYCE** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Enrique [1966] (a cura di) *Tecnica de la historieta*, Buenos Aires, Escuela Panamericana de Arte. Tr. it. *La tecnica del fumetto*, Milano, Editiemme, 1982.
- LUPOI** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Marco Marcello [1985a] "Alternative Comics" (intervista a Gary Groth **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jaime Hernandez, Bill Marx), *Fumo di China*, 22, 1985, pp.32-34.
- LUPOI** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Marco Marcello [1985b] "Frank Miller" (intervista), *Fumo di China*, 22, 1985, pp.29-31.
- LUPOI** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Marco Marcello [1988] "Frank Miller", *Fantastici quattro*, 1, 1988, pp.49-50.
- MAGLI** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Patrizia, **POZZATO** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Maria Pia [1985] "La grammatica narrativa di Greimas", prefazione all'edizione italiana di Greimas, Algirdas Julien, *Del senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, Milano, Bompiani, 1985.
- MANGELSE** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Andy [1986] "Watching the Detective", *Amazing Heroes*, 102, pp.34-38.
- MARCONI** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Diego [1979] (a cura di) *La formalizzazione della dialettica*, Torino, Rosenberg & Sellier.
- MARINE** **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Louis [1975] "A propos d'un carton de Le Brun", *Documents de travail et prépublications*, 41. Tr. it. "A proposito di un cartone di Le Brun: il quadro storico ovvero la degenerazione dell'enunciazione", in *Semiotica della pittura*, a cura di Omar Calabrese **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Milano, Bompiani, 1980.

- MAROVELLI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, P., PAOLINI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, E., SACCOMANNO **Errore. Il segnalibro non è definito.**, G. [1974] *Introduzione a Paperino. La fenomenologia sociale nei fumetti di Carl Barks*, Firenze, Sansoni.
- MARSCIANI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Francesco, ZINNA **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Alessandro [1991] *Elementi di semiotica generativa*, Bologna, Esculapio.
- MARTIN, Jacqueline [1970] Les sérials Flash Gordon, in *Flash Gordon di Alex Raymond*, vol.II, Gêneve, Slatkine. **Errore. Il segnalibro non è definito.**
- MASSART **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Pierre [1984] "Entre média et Littérature: la bande dessinée", in *La bande dessinée à l'université... et ailleurs*, Louvain-La-Neuve, Université Catholique de Louvain, 1984.
- MASSIRONI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Manfredo [1982] *Vedere con il disegno*, Padova, Franco Muzzio.
- MASSIRONI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Manfredo [1989] *Comunicare per immagini*, Bologna, Il Mulino.
- MASSON **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Pierre [1988] "Voyage en images, voyage dans les images", *Les cahiers de la bande dessinée*, 82, 1988, pp.66-71.
- MATURANA **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Humberto, VARELA **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Francisco [1980] *Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living*, Dordrecht, Reidel. Tr. it. *Autopoiesi e cognizione. La realizzazione del vivente*, Venezia, Marsilio, 1985.
- MERLEAU-PONTY **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Maurice [1945] *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.
- MERLEAU-PONTY **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Maurice [1960] *L'oeil et l'esprit*, Paris, Gallimard. Tr. it. *L'occhio e lo spirito*, Milano, SE, 1989.
- MERLEAU-PONTY **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Maurice [1964] *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard. Tr. it. *Il visibile e l'invisibile*, Milano, Bompiani, 1969.
- MERLEAU-PONTY **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Maurice [1969] *La prose du monde*, Paris, Gallimard. Tr. it. *La prosa del mondo*, Roma, Editori Riuniti, 1984.
- MESCHONNIC **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Henri [1982] *Critique du rythme. Anthropologie historique du langage*, Paris, Verdier.
- MEYER **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Leonard B. [1956] *Emotion and Meaning in Music*, Chicago & London, The University of Chicago Press.
- MEYER **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Leonard B. [1957] "Meaning in Music and Information Theory", in *J.A.A.C.*, june 1957. Tr. it. "Significato in musica e teoria dell'informazione", in Eco **Errore. Il segnalibro non è definito.**, U. (a cura di) *Estetica e teoria dell'informazione*, Milano, Bompiani, 1972.
- MEYER **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Leonard B. [1973] *Explaining Music*, Chicago & London, The University of Chicago Press.
- MITCHELL **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Matthew [1986] "Time in the Marvel Universe", *Amazing Heroes*, 102, p.8.
- MOLITERNI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Claude [1970] "Les sérials", in *Flash Gordon di Alex Raymond*, vol.II, Gêneve, Slatkine.
- MOORE **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Alan [1988a] "Ecrire la bande dessinée", *Les cahiers de la bande dessinée*, 81, 1988, pp.16-
- MOORE **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Alan [1988b] "Il segno di Batman", *Corto Maltese*, 1, 1988, pp.17-18.
- MOORE **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Alan [1988c] "On Writing for Comics", *The Comics Journal*, 119 (pp.90-95), 120 (pp.98-102).
- MORGAN, Harry [1988] "Figures de mort", *Les cahiers de la bande dessinée*, 79, 1988, p.24.
- MORGAN, Harry, MORGAN, Bob [1987] "L'art et la bannière: Captain America", *Les cahiers de la bande dessinée*, 78, 1987, pp.22-24.
- MOUGIN **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Lou, WAID **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Mark [1986a] *The Official Crisis on Infinite Earths Index*, Guerneville, Independent Comics Group.
- MOUGIN **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Lou, WAID **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Mark [1986b] *The Official Crisis on Infinite Earths Crossover Index*, Guerneville, Independent Comics Group.
- NICKS **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean-Luc [1984] "Les Aventures d'Astérix", in *La bande dessinée à l'université... et ailleurs*, Louvain-La-Neuve, Université Catholique de Louvain, 1984.

- O'NEIL, Denny [1989] "Inside the Asylum" (intervista di anonimo a Denny O'Neil), *Speakeasy*, 104, 1989, pp.31-35.
- O'NEILLE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Patrick Daniel**Errore. Il segnalibro non è definito.** [1986] "Ann Nocenti" (intervista), *Comics Interview*, 39, pp.58-59.
- O'NEILLE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Patrick Daniel**Errore. Il segnalibro non è definito.** [1988] "Chris Claremont" (intervista), *Comics Interview*, 56, pp. 5-15.
- OLIVA**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Carlo [1988] "Uno strano eroe", *Corto Maltese*, 1, 1988, pp.14-16.
- PALLOTTINO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Paola [1988] *Storia dell'illustrazione italiana*, Bologna, Zanichelli.
- PANOFSKY**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Erwin [1927] "Die Perspektive als 'symbolische Form'", *Vorträge der Bibliothek Warburg*, hrg. von Fritz Saxl. Leipzig-Berlin, B.G. Teubner. Tr. it. in *La prospettiva come "forma simbolica", e altri scritti*, Milano, Feltrinelli, 1961.
- PARRETE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Herman [1986] *Les Passions. Essai sur la mise en discours de la subjectivité*, Bruxelles, Pierre Mardaga.
- PASSERONE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, René [1976] "L'apport de la poétique à la sémiologie du pictural", *Revue d'Esthétique*, 1. Tr. it. "Sull'apporto della poetica alla semiologia del pittorico", in *Semiotica della pittura*, a cura di Omar Calabrese**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Milano, Bompiani, 1980.
- PEIRCE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Charles S. [1931, 1932, 1934, 1935, 1958] *Collected Papers*, Cambridge (Mass.), The Belknap Press of Harvard University Press. Tr. it. parziali: *Semiotica*, a cura di M.A.Bonfantini**Errore. Il segnalibro non è definito.**, L.Grassi, R.Grazia, Torino, Einaudi, 1980; *Le leggi dell'ipotesi*, a cura di M.A.Bonfantini**Errore. Il segnalibro non è definito.**, R.Grazia, G.Proni**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Milano, Bompiani, 1984.
- PETITOT**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean [1977] "Topologie du carré sémiotique", *Etudes littéraires*, vol.10, n.3, dec.1977.
- PETITOT**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean [1979] "Saint-Georges. Remarques sur l'espace pictural", in *Sémiotique de l'espace*, Paris, Denoël. Tr. it. "San Giorgio: note sullo spazio pittorico", in *Semiotica della pittura*, a cura di Omar Calabrese**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Milano, Bompiani, 1980.
- PETITOT**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean [1985] *Morphogénèse du Sens*, Paris, Presses Universitaires de France.
- PETITOT**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean [1987] "Tesi per un'oggettività semiotica", *Carte Semiotiche*, 3.
- PEZZINI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Isabella [1982] "Paradoxes du désir, logique du récit", *VS*, 31/32.
- PIAGET**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean [1965] *Sagesse et illusions de la philosophie*, Paris, Presses Universitaires de France. Tr. it. *Saggezza e illusioni della filosofia*, Torino, Einaudi, 1969.
- PIAGET**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean, INHELDER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bärbel [1963] "Les opérations intellectuelles et leur développement", in *Traité de Psychologie Expérimentale*, 7, a cura di P.Fraisse**Errore. Il segnalibro non è definito.** e J.Piaget**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Paris, Presses Universitaires de France. Tr. it. "Le operazioni intellettuali e il loro sviluppo", in *Trattato di psicologia sperimentale*, 7, Torino, Einaudi, 1976.
- PICARDE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Michel [1989] *Lire le temps*, Paris, Editions de Minuit.
- PICQUENOTE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Alain [1976] "La grande vignette et le récit", *Communications*, 24, 1976.
- PIERANTONIE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ruggero [1977] *Riconoscere e comunicare*, Torino, Boringhieri.
- PIERANTONIE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ruggero [1986] *Forma Fluens*, Torino, Boringhieri.
- POLANYI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Michael [1966] *The Tacit Dimension*, New York, Anchor Books, Doubleday & Company. Tr. it. *La conoscenza inespresa*, Roma, Armando, 1979.
- POLITZER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Heinz [1949] "Da Little Nemo a Li'l Abner", in White**Errore. Il segnalibro non è definito.**, D.M., Abel**Errore. Il segnalibro non è definito.**, R.H., *Il fumetto e l'ideologia americana*, Milano, Bompiani 1966, pp.47-66.

- POZZATO **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Maria Pia [1982] "Le brouillard et le reste", *VS*, 31/32.
- POZZATO **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Maria Pia [1990] *La semiotica testuale e l'illusione della soggettività. Riflessioni sull'aspettualizzazione attoriale*, tesi di dottorato in Semiotica, Università di Bologna.
- PRIGOGINE **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ilya [1985] "L'esplorazione della complessità", in *La sfida della complessità*, a cura di Gianluca Bocchi **Errore. Il segnalibro non è definito.** e Mauro Ceruti **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Milano, Feltrinelli.
- PRIGOGINE **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ilya, STENGER **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Isabelle [1979] *La nouvelle alliance. Métamorphose de la science*, Paris, Gallimard. Tr. it. *La nuova alleanza. Metamorfosi della scienza*, Torino, Einaudi, 1981.
- PRODI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Giorgio [1977] *Le basi materiali della significazione*, Milano, Bompiani.
- PRONI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Giampaolo [1990] *Introduzione a Peirce **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Milano, Bompiani.*
- PUGLIATTI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Paola [1989] "Reader's Stories Revisited. An Introduction", *VS*, 52/53.
- REYNALDO **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Randy [1985] "Reassessing Comics", *The Comics Journal*, 101, 1985, pp.88-93.
- RICOEUR **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Paul [1969] *Le conflit des interprétations*, Paris, Seuil. Tr. it. *Il conflitto delle interpretazioni*, Milano, Jaca Book, 1977.
- RICOEUR **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Paul [1983] *Temps et récit*, Paris, Editions du Seuil. Tr. it. *Tempo e racconto*, Milano, Jaca Book, 1986.
- RICOEUR **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Paul [1984] *Temps et récit II. La configuration dans le récit de fiction*, Paris, Editions du Seuil. Tr. it. *Tempo e racconto II. La configurazione nel racconto di finzione*, Milano, Jaca Book, 1987.
- RICOEUR **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Paul [1985] *Temps et récit III. Le temps raconté*, Paris, Editions du Seuil. Tr. it. *Tempo e racconto III. Il tempo raccontato*, Milano, Jaca Book, 1988.
- RIO **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Michel [1976] "Cadre, plan, lecture", *Communications*, 24, 1976.
- RIVERSO **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Emanuele [1979] *Filosofia analitica del tempo*, Roma, Armando.
- RODI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Rob [1988] "Values and Vigilantes", *The Comics Journal*, 120, pp.35-39.
- RORTY **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Richard [1972] "The World Well Lost", *Journal of Philosophy*, 69. Tr. it. in - *Conseguenze del pragmatismo*, Milano, Feltrinelli, 1986.
- RORTY **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Richard [1980] *Philosophy and the Mirror of Nature*, Oxford, Basil Blackwell. Tr. it. *La filosofia e lo specchio della natura*, Milano, Bompiani, 1985.
- ROUTEAU **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Luc [1976] "Jacobs: narration, science-fiction", *Communications*, 24, 1976.
- SALICRUPE **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jim [1985] "John Byrne" (intervista), *Comics Interview*, 25, 1985, pp.8-104.
- SANDERSON **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Peter [1986a] "Superman reborn", *Amazing Heroes*, 96, pp.26-40.
- SANDERSON **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Peter [1986b] "Batman, Daredevil, and the Art of Cartooning. An interview with David Mazzucchelli", *Amazing Heroes*, 102, pp.22-29.
- SANDERSON **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Peter [1986c] "Dark Knight Previsited. A Talk with Frank Miller", *Amazing Heroes*, 102, pp.30-33.
- SANDERSON **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Peter [1986d] "Walt & Louise Simonson" (intervista), *Comics Interview*, 39, pp.42-57.
- SECCHI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Luciano [1971] "Marvel mania", *Eureka*, 47.
- SECCHI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Luciano [1972] "Incontro con Stan Lee", *Eureka*, 73.
- SEGRE **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Cesare [1969] *I segni e la critica*, Torino, Einaudi.
- SEGRE **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Cesare [1974] *Le strutture e il tempo*, Torino, Einaudi.
- SIMONE **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Herbert A. [1969] *The Sciences of the Artificial*, Cambridge, Mass., The MIT Press. Tr. it. *Le scienze dell'artificiale*, Milano, ISEDI, 1973.
- SINI **Errore. Il segnalibro non è definito.**, Carlo [1984] "Introduzione" a Maurice Merleau-Ponty **Errore. Il segnalibro non è definito.**, *La prosa del mondo*, Roma, Editori Riuniti.

- SKLOVSKIJ, Viktor [1929] *O teorii prozy*, Mosca: Tr. it. *Una teoria della prosa*, Milano, Garzanti, 1974.
- SMOLDEREN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Thierry [1987] "Batman e Elektra Assassin: qui se cache derriere le masque?", *Les cahiers de la bande dessinée*, 73, 1987, pp.37-41.
- SMOLDEREN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Thierry [1988a] "Le nouveau Shadow: alternance et continuité", *Les cahiers de la bande dessinée*, 82, 1988, pp.9-11.
- SMOLDEREN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Thierry [1988b] "Le Principe d'immédiateté", *Les cahiers de la bande dessinée*, 79, 1988, pp.22-23.
- SNYDER**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jon R. [1985] "Narrative Frames in '1984': Diary, Book, and Appendix", *V/S*, 40.
- SPERANZA**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Francesco [1970] *Relazioni e strutture*, Bologna, Zanichelli.
- STEFANI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Gino, MARCONI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Luca, FERRARI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Franca [1990] *Gli intervalli musicali*, Milano, Bompiani.
- STERCKX**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Pierre [1988] "Le fils zélé de Zorro", *Les cahiers de la bande dessinée*, 81, 1988, pp.16-17.
- STRAZZULLA**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Gaetano [1980] *I Fumetti*, Firenze, Sansoni, 1980.
- STRINATI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Pierre [1982] "Austin Briggs", in *Flash Gordon di Alex Raymond*, vol.VII, Gêneve, Slatkine.
- SULLIVAN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Darcy [1990] "Hey, Kids! Comics", *The Comics Journal*, 134, 1990, pp.43-46.
- THOME**Errore. Il segnalibro non è definito.**, René [1972] *Stabilité structurelle et Morphogénèse*, Paris, Interéditions. Tr. it. *Stabilità strutturale e morfogenesi*, Torino, Einaudi, 1980.
- THOMPSON**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Kim [1985] "Frank Miller: Return of the Dark Knight" (intervista), *The Comics Journal*, 101, 1985, pp.58-79.
- THÜRLEMANN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Felix [1981] "La double spatialité en peinture: espace simulé et topologie planaire", *Actes Sémiotiques. Bulletin*, 20. Tr. it. "La doppia spazialità in pittura: spazio simulato e topologia planare", in *Leggere l'opera d'arte*, a cura di Lucia Corrain**Errore. Il segnalibro non è definito.** e Mario Valenti**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bologna, Esculapio, 1991.
- THÜRLEMANN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Felix [1982] *Paul Klee. Analyse sémiotique de trois peintures*, Lausanne. Tr. it. parziale "Paul Klee: analisi semiotica di 'Blumen-Mythos'", in *Leggere l'opera d'arte*, a cura di Lucia Corrain**Errore. Il segnalibro non è definito.** e Mario Valenti**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bologna, Esculapio, 1991.
- THÜRLEMANN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Felix [1989] "Mantegnas Mailänder Beweinung. Die Konstitution des Betrachters Durch das Bild". Tr. it. "Il 'Compianto' di Mantegna della Pinacoteca di Brera o: il quadro fa l'osservatore", in *Leggere l'opera d'arte*, a cura di Lucia Corrain**Errore. Il segnalibro non è definito.** e Mario Valenti**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bologna, Esculapio, 1991.
- TILLEUIL**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean-Louis [1984a] "Un récit de Bilal", in *La bande dessinée à l'université... et ailleurs*, Louvain-La-Neuve, Université Catholique de Louvain, 1984.
- TILLEUIL**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean-Louis [1984b] "Bibliographie générale sur la bande dessinée", in *La bande dessinée à l'université... et ailleurs*, Louvain-La-Neuve, Université Catholique de Louvain, 1984.
- TODOROV**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Tzvetan [1966] "Le catégories du récit littéraire", *Communications*, 8. Tr. it. "Le categorie del racconto letterario", in AA.VV., *L'analisi del racconto*, Milano, Bompiani, 1969.
- TOUSSAINT**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bernard [1976] "Idéographie et bande dessinée", *Communications*, 24, 1976.
- TREVISANI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Giuseppe [1972] "Nota sull'autore", in *Flash Gordon di Alex Raymond*, vol.II, Milano, Garzanti.
- USPENSKI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Boris A. [1976] "Historia sub specie semioticae", in *Kul'turnoe nasledie Drevnej Rusi*, Mosca. Tr. it. "Historia sub specie semioticae", in *Storia e semiotica*, Milano, Bompiani, 1988.
- USPENSKI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Boris A. [1987] "Istorija i semiotika", pubblicato in tr. it. come "Storia e semiotica", in *Storia e semiotica*, Milano, Bompiani, 1988.

- VALENTI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Mario [1991] "Introduzione" a *Leggere l'opera d'arte*, a cura di Lucia Corrain**Errore. Il segnalibro non è definito.** e Mario Valenti**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Bologna, Esculapio, 1991.
- VEGETTI**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Mario [1986] "Storia e narrazione", *Alfabeta*, 91.
- VIOLIE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Patrizia [1982] "Du côté du lecteur", *VS*, 31/32.
- VOLLIE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ugo [1978] "Mondi possibili, logica, semiotica", *VS*, 19/20.
- VURPILLO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Eliane [1963] "La perception de l'espace", in *Traité de Psychologie Expérimentale*, 6, a cura di P.Fraisse**Errore. Il segnalibro non è definito.** e J.Piaget**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Paris, Presses Universitaires de France. Tr. it. "La percezione dello spazio", in *Trattato di psicologia sperimentale*, 6, Torino, Einaudi, 1975.
- WACQUET**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean [1987a] "La dimension Kirby**Errore. Il segnalibro non è definito.**", *Les cahiers de la bande dessinée*, 78, 1987, pp.25-27.
- WACQUET**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean [1987b] "Monsters on the Loose", *Les cahiers de la bande dessinée*, 78, 1987, pp.36-39.
- WACQUET**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Jean [1988] "Superman et les délices de l'autoparodie", *Les cahiers de la bande dessinée*, 81, 1988, pp.12-13.
- WEINRICHE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Harald [1964] *Tempus*, Stuttgart, W. Kohlhammer. Tr.francese *Le temps*, Paris, Seuil, 1973.
- WEIZENBAUM**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Joseph [1976] *Computer Power and Human Reason. From Judgement to Calculation*, U.S.A., W.H. Freeman and Company. Tr. it. *Il potere del Computer e la ragione umana. I limiti dell'Intelligenza Artificiale*, Torino, Edizioni Gruppo Abele, 1987.
- WHITE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, David Manning, ABEL**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Robert H. [1963] (eds.) *The Funnies*, The Free Press of Glencoe. Tr. it. *Il fumetto e l'ideologia americana*, Milano, Bompiani, 1966.
- WHITE**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Peppy (Ed.) [1984] *Focus on John Byrne*, Stanford, Fantagraphics Books.
- WILLIAMSON**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Al [1968] "Alex Raymond", in *Flash Gordon di Alex Raymond*, vol.III, Milano, Garzanti.
- WITTGENSTEIN**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Ludwig [1953] *Philosophische Untersuchungen*, Oxford, Basil Blackwell. Tr. it. *Ricerche filosofiche*, Torino, Einaudi, 1974.
- WRIGHT**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Georg Henrik VON [1971] *Explanation and Understanding*, Ithaca, NY, Cornell University Press. Tr. it. *Spiegazione e comprensione*, Bologna, Il Mulino, 1977.
- ZANOTTO**Errore. Il segnalibro non è definito.**, Piero [1976] *Il giallo a fumetti*, Milano, Milano Libri.

Elenco delle figure

- Figura 1.** Floyd Gottfredson. *Topolino e il boscaiolo* (USA, 1941, ed. italiana, *Il Topolino d'oro*, 29, 1972)
- Figura 2.** Carl Barks. *Donald Duck. Il fiume d'oro.* (USA, 1958, ed. italiana, *Zio Paperone*, 9, 1988)
- Figura 3.** Walt Kelly. *Pogo* (USA, 1967, ed. italiana, *Linus*, 36)
- Figura 4.** Crockett Johnson. *Barnaby* (USA, 1943)
- Figure 5 e 6.** René Goscinny, Albert Uderzo. *Asterix e i Britanni* (Francia, 1966, ed. italiana, Mondadori)
- Figura 7.** Hunt Emerson. *Samuel Taylor Coleridge. The Rime of the Ancient Mariner* (Gran Bretagna, 1989)
- Figura 8.** Burne Hogart. *Tarzan e il mostro Goru-Bongara* (USA, 1945, ed. italiana, A.N.A.F., 1985)
- Figura 9.** Alex Raymond. *Flash Gordon* (USA, 1935, ed. francese, Slatkine, 1970)
- Figura 10.** Alex Raymond. *Flash Gordon* (USA, 1939, edizione italiana, Garzanti, 1968)
- Figura 11.** Bernard Krigstein. *Master Race* (USA, 1955, *Impact*, 1, ristampato in Barrier-Williams[1981])
- Figura 12.** Will Eisner. *The Spirit. Two Lives* (USA, 1948, ripubblicata in Eisner[1985])
- Figura 13.** Will Eisner. *The Spirit* (USA, 1948, ed. italiana, *Eureka*, 27, 1970)
- Figura 14.** Will Eisner. *The Spirit. Prisoner of Love* (USA, 1949). Tavola ripresentata e commentata in Eisner[1985:29].
- Figura 15.** Will Eisner. *The Spirit. Foul Play* (USA, 1949). Tavola ripresentata e commentata in Eisner[1985:32].
- Figura 16.** Will Eisner. *Life on an Other Planet* (USA, 1980)
- Figura 17.** Hugo Pratt. *Sgt. Kirk. Il Corto* (Argentina, 1953, ed. italiana, *Sgt.Kirk*, 13, 1968)
- Figura 18.** Hugo Pratt. *Corto Maltese. Una ballata del mare salato* (Italia, 1967)
- Figura 19.** Guido Crepax. *Valentina. Filippo e Valentina (Hänsel e Gretel)* (Italia, 1969, *Linus*, 51)
- Figura 20.** Guido Crepax. *Valentina. La Marianna la va in campagna* (Italia, 1969, *Valentina Speciale*)
- Figura 21.** Guido Crepax. *Valentina. Baba Yaga* (Italia, 1971, *Ali Baba Yaga*)
- Figura 22.** Guido Crepax. *Valentina. Made in Germany* (Italia, 1982, *Linus*, 3)
- Figura 23.** Dino Battaglia. *Re Peste* (Italia, 1968, *Linus*, 45)
- Figura 24.** Sergio Toppi. *Sharaz-de. Una città di nome Abunhiswar* (Italia, 1981, *Alter Alter*, 10)
- Figura 25.** Magnus, Max Bunker. *Alan Ford. Cure termali* (Italia, 1970)
- Figura 26.** Giancarlo Berardi, Ivo Milazzo. *Ken Parker. Apache* (Italia, 1981)
- Figura 27.** Giancarlo Berardi, Ivo Milazzo. *Ken Parker. Apache* (Italia, 1981)
- Figura 28.** Tiziano Sclavi, Giampiero Casertano. *Dylan Dog. Attraverso lo specchio* (Italia, 1987)
- Figura 29.** Tiziano Sclavi, Angelo Stano. *Dylan Dog. Morgana* (Italia, 1988)
- Figura 30.** Alberto Breccia, Carlos Trillo. *Un tal Daneri. Occhio per occhio* (Argentina, 1976, ed. italiana, *Alter Alter*, 4, 1979)
- Figura 31.** Alberto Breccia. *Il cuore rivelatore* (da E.A.Poe) (Argentina, 1974, ed. italiana, *AlterLinus*, 9, 1975)
- Figura 32.** José Muñoz, Carlos Sampayo. *Nel Bar* (Italia, 1979, *Alter Alter*, 2)
- Figura 33.** José Muñoz, Carlos Sampayo. *Nel Bar. Storie arrugginite* (Italia, 1979, *Alter Alter*, 6)
- Figura 34.** José Muñoz, Carlos Sampayo. *Tenochtitlan* (Italia, 1983, *Alter Alter*, 1)

- Figura 35.** Lorenzo Mattotti, Antonio Tettamanti. *Tram Tram Rock* (Italia, 1978)
- Figura 36.** Andrea Pazienza. *Le straordinarie avventure di Pentothal* (Italia, 1978, *Alter Alter*, 5)
- Figura 37.** Andrea Pazienza. *Suite for Benka* (Italia, 1982, *Alter Alter*, 12)
- Figura 38.** Mimi Colucci, Massimo Giacon. *Cose Viventi* (Italia, 1983, *Alter Alter*, 4)
- Figura 39.** Filippo Scozzari. *Che cosa voglio disegnare* (Italia, 1985, *Frigidaire*, 59)
- Figura 40.** Igort. *L'enfer des désirs* (Italia, 1990, ed. francese, Les Humanoides Associés, 1991)
- Figura 41.** Igort. *L'enfer des désirs* (Italia, 1990, ed. francese, Les Humanoides Associés, 1991)
- Figura 42.** Edgar Jacobs. *Blake e Mortimer. Il segreto dell'Espadon* (Francia, 1950, ed. italiana, Gandus, 1978)
- Figura 43.** Jean Rollin, Nicolas Devil. *Saga de Xam* (Francia, 1967)
- Figura 44.** Victor Mora, Annie Goetzinger. *Felina* (Francia, 1979, ed. italiana, L'Isola Trovata, 1979)
- Figura 45.** Jacques Tardi. *Il demone dei ghiacci* (Francia, 1974, ediz. italiana, L'Isola Trovata, 1979)
- Figura 46.** Jean-Claude Forest. *La jonque fantôme vue de l'orchestre*. (Francia, 1981)
- Figura 47.** Stan Lee, Gene Colan, Bill Everett. *Sub-Mariner. And One Shall Die* (USA, 1973, *Marvel Super-Heroes*, 40)
- Figura 48.** John Byrne. *Spider-Man. Tigra, Tigra, Burning Bright!* (USA, 1978, *Marvel Team-Up*, 67)
- Figura 49.** Roger Stern, John Byrne. *Captain America. Alle prime luci dell'alba*. (USA, 1980, ed. italiana, *Capitan America e i Vendicatori*, 1, 1990)
- Figura 50.** Jaimie Delano, Alan Davis. *Captain Britain. Double Game* (UK, 1985)
- Figura 51.** Jaimie Delano, Alan Davis. *Captain Britain. The House of Baba Yaga* (UK, 1985)
- Figura 52.** Chris Claremont, Alan Davis, Paul Neary. *Excalibur. Warwolves of London* (USA-UK, 1988, ed.italiana, *Wolverine*, 3)
- Figura 53.** Chris Claremont, Rick Leonardi, Terry Austin, Al Milgrom. *Excalibur. Madripor Knights* (USA, 1990, ed. italiana, *Wolverine*, 23)
- Figura 54.** Todd McFarlane. *Spider-Man. Torment* (USA, 1990)
- Figura 55.** Alan Moore, Steve Bissette, John Totleben. *Swamp Thing. Down Amongst the Dead Men* (USA, 1985, *Swamp Thing Annual*)
- Figura 56.** Bill Sienkiewicz. *Stray Toasters* (USA, 1988)
- Figura 57.** Bill Sienkiewicz. *Stray Toasters* (USA, 1988)
- Figura 58.** Bill Sienkiewicz. *Stray Toasters* (USA, 1988)
- Figura 59.** Frank Miller, Geof Darrow. *Hard Boiled* (USA 1990)
- Figura 60.** Chris Claremont, Frank Miller. *Wolverine* (USA, 1982, ed. italiana, 1989)
- Figura 61.** Frank Miller. *Elektra Lives Again* (USA, 1990)
- Figura 62.** Frank Miller, Klaus Janson, Lynn Varley. *The Dark Knight Returns* (USA, 1985)
- Figura 63.** Sanpei Shirato and Akame Production. *The Legend of Kamui. The Island of Sugaru* (Giappone, circa 1983, ediz. USA, 1990)
- Figura 64.** Kazuo Koike, Goseki Kojima. *Kozure Okami (Lone Wolf and Cub)* (Giappone, circa 1971, edizione americana, 1988)
- Figura 65.** Masamune Shirow. *Appleseed* (Giappone, 1991, ed. USA, 1991)

