

Daniele Barbieri

## Tempo e ritmo nel racconto per immagini

Il fumetto è un medium narrativo. Esso presenta però notevoli differenze nei confronti del medium narrativo per elezione, che è la parola. L'aspetto più evidente di queste differenze è costituito ovviamente dalla natura principalmente grafica della narrazione a fumetti. Tuttavia, se pure questo primo livello di diversificazione appare ovvio, molto meno ovvie sono le sue conseguenze per quanto riguarda il trattamento del tempo e dei ritmi narrativi nel testo.

In queste pagine intendo indagare su somiglianze e differenze tra il racconto verbale e il racconto per immagini, riguardo al modo in cui si configurano le diverse dimensioni temporali e ritmiche dei testi. Far luce su tali differenze, ancor più che sulle somiglianze, è un passo necessario per la costituzione di una estetica del fumetto che non sia dipendente dall'estetica letteraria e nemmeno da quella delle arti visive. Collateralmente si vedrà pure che, benché il cinema sia un parente più prossimo della pittura e della letteratura, la specificità dell'estetica del fumetto è forte pure nei suoi confronti.

La distinzione tra tempo del racconto e tempo della storia, o *Erzählzeit* e *erzählte Zeit*, o tempo del raccontare e tempo del raccontato, è ormai tradizionale in narratologia e in semiotica. Genette ne fa largo uso nel suo *Figure III* per analizzare la scrittura di Proust e i meccanismi temporali della *Récherche*.

L'idea è che un certo numero di effetti stilistici e narrativi siano strettamente legati al rapporto mutevole tra le due temporalità. La prima, quella del raccontare, viene fatta coincidere, da Genette, con la quantità di spazio testuale, secondo l'ipotesi semplificativa, ma non particolarmente problematica, che un lettore legga quantità di testo uguali in durate uguali del suo tempo. Il tempo del racconto sarebbe dunque il tempo della lettura, non in quanto empiricamente fruito, ma in quanto previsto nel testo stesso e dalle convenzioni che ne regolano la fruizione: ovvero, che i romanzi si leggono sequenzialmente e senza saltarne delle parti. Tanto più vera sarebbe l'ipotesi di Genette se la sua teoria fosse applicata a linguaggi a scorrimento fisso come il cinema, il teatro o la musica.

Genette fa di questa considerazione il punto di partenza per l'analisi di una serie di effetti temporali di anisocronia, ma ne ricava anche una considerazione sul ritmo. Il ritmo di un racconto sarebbe determinato, a suo parere, dal rapporto tra la durata raccontata e quella della lettura, così

che una sola pagina che racconti di molte giornate di vita avrebbe evidentemente un ritmo assai più elevato di un'altra pagina che contenga il racconto di pochi minuti.

Quando si cerca di applicare le nozioni di Genette, con tutto l'interesse che esse hanno per il romanzo, alla narrativa per immagini, sorgono immediatamente una serie di problemi. Alla base di questi problemi sta una differenza di fondo nel modo stesso di valutare il tempo di lettura, l'*Erzählzeit*: a differenza che in letteratura, e in modo del tutto opposto a quanto succede in cinema, teatro e musica, il tempo di lettura è nel fumetto una grandezza variabile e dipendente essa stessa dal testo; una grandezza che non è in nessun modo riconducibile a parti di testo uguali o a uguali durate di pellicola. La lettura di un testo a fumetti è infatti continuamente rallentata e accelerata dalle caratteristiche stesse del testo: una vignetta di dimensione normale che descriva un evento atteso senza fare uso di parole è senz'altro molto più veloce da leggere di una vignetta molto grande e complessa, che descriva un evento del tutto imprevedibile, magari accompagnato da dialoghi o commenti verbali. Questa variabilità rende impossibile identificare una volta per tutte un'unità narrativo-temporale omogenea, che possa permettere una misurazione del tempo del racconto analoga al "numero di righe" che Genette propone per la letteratura.

Per trovare una qualche uniformabilità, bisogna ricorrere al concetto di "complessità" del testo. E non è facile né definire con esattezza che cosa si debba intendere per complessità, né, una volta definita, utilizzare la nozione per ottenere delle misurazioni omogenee del testo. Se vogliamo infatti definire la complessità locale di un testo come la quantità delle cose che il lettore deve percepire e concatenare per restare in contatto col testo, per "comprendere" la storia, ci accorgiamo subito che l'individuazione di tali aspetti richiede che si tenga in considerazione tutta la parte di testo trascorsa, perché per ogni testo, e per ogni parte di ogni testo gli elementi pertinenti saranno differenti. Inoltre, senza nemmeno spostarci sul piano della fenomenologia degli innumerevoli lettori possibili, e continuando a ragionare in termini di Lettore Modello, di lettore "implicato" dal testo, molti testi prevedono numerosi livelli di lettura possibile, e per ciascuno di essi sono diversi gli aspetti rilevanti che il lettore deve cogliere. Ci sono, insomma, letture previste più semplici e letture più complesse.

Ma l'inadeguatezza al fumetto del modello letterario di Genette non si ferma qui. C'è almeno un altro problema importante, il quale, tra l'altro, non riguarda solo il fumetto. Genette parla del ritmo del racconto come di un rapporto tra il tempo della storia e il tempo del racconto, mentre la nostra esperienza di lettori ci fa fortemente sospettare che il ritmo di una narrazione sia del tutto indipendente dalla quantità di tempo che vi viene raccontato. L'effetto di un ritmo rapido, intenso, incalzante può essere ottenuta da un buon narratore sia che stia raccontando l'evoluzione della razza

umana sia che descriva le fasi di un veloce combattimento. Anzi, tipicamente, è più facile che il ritmo veloce sia appannaggio dei racconti di durate brevi, piuttosto che di lunghe durate. Si tratta tuttavia, per Genette, di un problema marginale, al quale non dedica più di qualche accenno.

Per noi è invece un problema di grande importanza. L'intensità del ritmo è una caratteristica evidente di differenziazione tra generi diversi, o tra fumetti di culture diverse, o anche solo tra parti diverse del racconto. Per confutare l'ipotesi di Genette nell'ambito del fumetto è sufficiente considerare una qualsiasi sequenza di lotta, tratta, per esempio, da un comic book americano. In molte pagine si raccontano pochi secondi di storia. Nei termini di Genette questo vorrebbe dire un ritmo narrativo estremamente lento. Nei termini di Jack Kirby, al contrario, un momento di estrema concitazione.

Nella (difficile) misura in cui appare possibile calcolarlo, il tempo di lettura (o tempo del raccontare) resta certamente il denominatore ideale per il rapporto che definisce un'equazione del ritmo, ma, se squalifichiamo il tempo della storia, il tempo raccontato, che cosa ci resta da mettere come numeratore di questo rapporto?

Per rispondere a questa domanda, bisogna passare a considerare le riflessioni di un altro studioso importante della testualità, Harald Weinrich, che ha dedicato una considerevole attenzione allo studio della temporalità nei testi. Analizzando i sistemi dei tempi verbali e il loro uso nelle lingue europee, Weinrich ha definito tre assi di opposizione secondo i quali classificare i tempi.

C'è l'asse della "situazione di locuzione", sul quale si contrappongono i tempi "commentativi" come il presente, il passato composto e il futuro, e i tempi "narrativi" come il passato semplice, l'imperfetto e il piucchepperfetto. C'è poi l'asse della "prospettiva di locuzione", che è l'unico ad essere autenticamente temporale, essendo quello che contrappone, nella medesima situazione, il tempo che espone il presente della situazione (il presente, per i tempi commentativi, e il passato semplice per quelli narrativi) con quello che espone il passato (passato composto e piucchepperfetto) o il futuro (futuro semplice e condizionale). Infine c'è l'asse della messa in rilievo, presente solo per i tempi narrativi: il passato semplice si contrappone all'imperfetto, in quanto l'imperfetto racconta delle situazioni di sfondo su cui acquistano rilievo gli eventi raccontati al passato semplice.

È interessante la considerazione di Weinrich[1964:116] per spiegare come mai l'opposizione relativa al rilievo non si dia nei tempi commentativi. Weinrich fa notare che, poiché il commento fa normalmente riferimento a una situazione extralinguistica che abbiamo comunque sotto gli occhi, esso ha maggiori possibilità di sfruttarne le informazioni extralinguistiche. Così la funzione delle opposizioni tra imperfetto e passato remoto, tra trapassato prossimo e trapassato remoto nel

racconto sarebbe la stessa di quella della situazione extralinguistica nel commento: sarebbe cioè la funzione di introdurre il rilievo nel discorso differenziando lo sfondo dal primo piano.

Osservando il sistema dei tempi narrativi nei fumetti ci accorgiamo che i tempi commentativi sono di gran lunga più presenti di quelli narrativi, come se ci fosse nel racconto una situazione extralinguistica in presenza. Ma non è affatto paradossale che questa situazione extralinguistica ci sia, poiché essa non è altro che la preponderante parte visiva del fumetto. In questo modo il fumetto racconta usando i tempi del commento, e quando - non molto spesso, in verità - fa uso dei tempi del racconto si generano effetti narrativi un po' stranianti, situazioni particolari, narrativamente ben recuperabili con particolari connotazioni.

Questo uso del tempo presente è coerente con un'altra caratteristica che il fumetto condivide con cinema e teatro, e che contrappone tutti e tre al racconto verbale, cioè l'assenza del narratore. Se consideriamo il narratore come una figura enunciazionale diversa e separata dall'autore, ovvero come l'"io" del raccontare (mentre l'autore è l'"io" del testo nella sua globalità), allora normalmente i racconti a fumetti, alla stessa stregua dei film e delle commedie, sono storie che non hanno né narratore né narrazione. Beninteso, possono averla, ove serva, ma generalmente non hanno bisogno di averla così come ce l'ha invece il racconto verbale. La conseguenza di questo è che la presenza di un narratore è una caratteristica non marcata del racconto verbale, in quanto lì il narratore non può non esserci, mentre è una caratteristica marcata (e quindi testualmente significativa) del racconto a fumetti. Racconto senza narrazione, il fumetto può ben limitarsi a fare uso del presente e dei tempi commentativi, limitando quelli narrativi ad eventuali narrazioni intradiegetiche.

Tuttavia, Weinrich lega la nozione di rilievo (e quindi l'opposizione, per esempio, tra perfetto e imperfetto) a quella di ritmo, definendo il ritmo come "concentrazione degli elementi di rilievo" (o di "primo piano"). Ben osservata, e facendo astrazione dal contesto verbale in cui Weinrich l'ha elaborata, questa nozione di ritmo si rivela assai più preziosa di quella di Genette: nei termini di Weinrich, infatti, non importa quanto tempo raccontato sia presente in un certo spazio testuale, bensì *quanti elementi rilevanti, di primo piano*, siano presenti rispetto a uno sfondo necessario ma meno distinto. Poiché la rilevanza dipende dal contesto, potremo trovare spesso la stessa quantità di elementi rilevanti in descrizioni diverse, sia che abbiano come oggetto raccontato durate brevissime o durate lunghissime. In questo modo si spiega infatti la sensazione di forte intensità ritmica che accompagna tanto le sequenze fumettistiche di combattimenti (pochi minuti di azione) quanto le sequenze del *Flash Gordon* di Alex Raymond, nelle quali poche vignette possono raccontare giorni

o mesi (impossibile saperlo) di attività: in ambedue i casi moltissimi elementi di rilievo sono presenti in un breve spazio testuale.

L'idea di Weinrich ci porta fuori dalle secche del ritmo di Genette, ma, nel momento in cui l'applichiamo al fumetto, aggiunge nuovi problemi a quelli, già visti sopra, della determinazione dell'unità di riferimento del tempo di lettura. Infatti, in che modo decideremo come vada riconosciuto il rilievo? E come conteremo gli elementi rilevanti? E dovremo individuare un solo ritmo del racconto, oppure molteplici? E in questo secondo caso, in che rapporto sarebbero questi ritmi tra loro?

Poiché nel fumetto vediamo concorrere strutture grafiche, strutture linguistiche e strutture narrative, potremo ragionevolmente aspettarci almeno tre modalità fondamentali di creazione del rilievo. Ciascuno di questi tipi di strutture possiede infatti modelli riconosciuti per la messa in rilievo, forme di contrapposizione tra il primo piano e lo sfondo.

In breve, tra le innumerevoli modalità presentate dalla rappresentazione grafica, si può elencare il contrasto di dimensione (grande vs. piccolo), di definizione (netto vs. sfumato o indistinto), di luce o colore (brillante vs. spento) oppure di centralità. In tutti questi casi certi elementi vengono graficamente sottolineati, e quindi messi in rilievo, a svantaggio di altri.

Nel linguaggio verbale che accompagna - ma non necessariamente - la narrazione a fumetti, possono essere utilizzati una serie di artifici retorici usati normalmente nella comunicazione verbale, con l'accortezza di valutare la preminenza delle situazioni commentative, e l'effetto di conseguente straniamento che ha l'uso dei tempi narrativi. In particolare, come succede con il linguaggio commentativo, la parola può essere utilizzata per sottolineare esplicitamente degli elementi contestuali a svantaggio di altri. Si tratta del tipo di messa in rilievo più semplice ed evidente che si possa immaginare: l'oggetto o l'evento viene *dichiarato* importante. Ma è anche, naturalmente, il modo più banale, e di conseguenza il più difficile da portare avanti a lungo senza tediarne il lettore.

Più interessanti sono le messe in rilievo di carattere narrativo. Se ci ispiriamo alla teoria greimasiana<sup>1</sup> possiamo distinguere almeno tre livelli di messa in rilievo: un livello figurativo, in cui il rilievo è implicito in una certa fase di una certa figura utilizzata nel racconto; un livello tematico in cui il rilievo è implicito ai punti salienti del tema; e un livello profondo o attanziale, in cui possiamo distinguere quattro tipi di accentuazioni, corrispondenti alle quattro fasi della sequenza narrativa secondo Greimas: manipolazione, acquisizione di competenza, performance, sanzione.

---

<sup>1</sup>. Cfr. per esempio Greimas[1983].

Non possiamo tuttavia fermarci qui. Se pure quelle elencate (e molte altre degli stessi generi) costituiscono altrettante componenti importanti del meccanismo della messa in rilievo, una considerazione che si limitasse a loro rischierebbe di mancare un aspetto fondamentale di tutte le produzioni estetiche. Queste modalità di messa in rilievo condividono infatti la caratteristica di funzionare perché sono note, così come accade con gli elementi di un lessico.

Nessun testo, nemmeno di carattere estetico, ne può naturalmente fare a meno; tuttavia un testo estetico in cui tutto quello che avviene sia perfettamente spiegabile a priori, ovvero perfettamente prevedibile sin dall'inizio, è un ben povero testo. Come spiegare, attraverso i tipi di meccanismi appena individuati, come mai il succedersi di una serie di eventi imprevedibili venga percepita come un'accelerazione ritmica anche quando mancano i necessari adempimenti retorici? Oppure come spiegare che un testo assolutamente prevedibile venga percepito come noioso (ovvero ritmicamente così lento da superare verso il basso la soglia del nostro interesse)?

Esiste, evidentemente, una funzione di messa in rilievo che viene adempiuta non tramite meccanismi di carattere retorico bensì attraverso la produzione di novità. Grazie a questa funzione un testo che produca frequenti novità (ovvero eventi imprevedibili sino a quel momento) è più facilmente un testo ad elevata intensità ritmica - pur correndo il rischio, se esagera con le novità, di superare la soglia della comprensibilità e di cadere in un altro e più grave errore.

I meccanismi di creazione di rilevanza tramite la gestione di novità sono stati studiati molto approfonditamente da un teorico della musica, Leonard Meyer. Nel suo libro *Emotion and Meaning in Music*, Meyer mostra come il funzionamento semantico ed emotivo della musica derivi dal suo continuo generare nell'ascoltatore insiemi di aspettative, e dunque di tensioni, e nel successivo soddisfarle o meno, vuoi anticipando o posticipando l'esito atteso, vuoi presentando invece varianti più o meno imparentate con l'esito atteso. Un brano musicale è perciò costituito da una difficile dialettica tra il noto e il nuovo, perché la preminenza dell'uno produrrebbe la troppo facile comprensibilità, e quindi la noia, e quella dell'altro l'incomprensibilità, e quindi nuovamente la noia.

L'interesse profondo del lavoro di Meyer consiste - per chi non si occupa di musica - nel fatto di essere applicato al linguaggio meno figurativo che ci sia, e di essere di conseguenza valido, *mutatis mutandis*, anche per tutti i linguaggi più figurativi. Una dialettica molto simile a quella tra noto e nuovo analizzata da Meyer nella musica è infatti individuabile anche nel fumetto. Non è il luogo, questo, per entrare nei dettagli delle osservazioni di Meyer, ma qualcosa risulterà dall'esempio di applicazione che proporrò a conclusione di queste pagine.

Una delle osservazioni più utili che è possibile trovare nel libro di Meyer è che la ripetizione ingenera l'aspettativa di un cambiamento, di una novità. Più è lunga l'attesa (entro i limiti della tollerabilità) e più intensa è l'aspettativa. Fanno eccezione quei casi in cui la ripetizione è giustificata dal contesto, come il basso ostinato in musica o il ripetersi dello schema della vignetta nel fumetto. Il problema, o forse proprio l'aspetto interessante della questione, è come debba essere intesa questa ripetizione: in altri termini, al di là della ripetizione di elementi identici in tutto e per tutto, che è un fenomeno rarissimo nel fumetto, bisogna considerare anche la ripetizione di elementi che sono identici sotto un solo rispetto o sotto un certo insieme di rispetti.

Per fare un esempio, in un fumetto in cui la variabilità di forma e dimensione della vignetta sia normale, il presentarsi di una sequenza che contenga vignette tutte della medesima forma e dimensione induce il lettore ad aspettarsi con sempre maggior ansia che l'uniformità finisca. Questa ansia dell'attesa (che può benissimo non essere pertinentizzata dal lettore, che la vive senza rendersene conto) può essere utilizzata per produrre riverberi emotivi sul racconto, sottolineando in maniera complessa qualcosa che attende una risoluzione.

Il cambiamento dopo una lunga sequenza di ripetizioni (anche parziali, dunque) è sempre avvertito come un momento di rilievo. Se è atteso, lo è in quanto conclusione dell'attesa; se è inatteso, lo è in quanto improvvisa rottura e novità. Poiché le ripetizioni possono avvenire a qualsiasi livello, un testo può ben essere visto come un complesso tessuto che mentre produce novità a un livello ribadisce continuità ad altri livelli, in modo che solo alla fine tutte le linee trovino conclusione.

Proseguendo in questa impostazione, abbiamo già fatto notare la presenza di numerosi ritmi concorrenti in un testo. Nel nostro specifico dovremo riconoscere la presenza di ritmi grafici, sia a livello di singola vignetta che di sequenza delle vignette che di sequenza delle pagine, di ritmi verbali, nella concatenazione della parola, quando ci sia, e di ritmi narrativi. Come coesistono questi ritmi e come contribuiscono a creare l'effetto testuale complessivo?

Prima di dare risposta a questa domanda è necessario aprire una piccola parentesi su un problema più generale di estetica del testo. La produzione semiotica più recente ha in generale insistito sull'idea dell'unità concettuale del testo letterario, e sul principio che tutte le interpretazioni, anche locali, vanno sempre rapportate a questa unità complessiva. Questo principio, di grande valore e, a mio parere, incontestabile quando l'interesse sia per un'ermeneutica del testo, diventa parzialmente fuorviante quando l'interesse sia per un'estetica del testo e della sua fruizione. La fruizione di un testo, infatti, non è mai complessiva, ma segue un percorso che si snoda nel tempo. Gli eventi che si svolgono durante questo percorso sono sempre fruiti in maniera anche

locale, e forse principalmente locale. Soprattutto nelle prime fasi del percorso, l'unità complessiva del testo è un fine lontano, astratto, e non necessariamente comprensibile, mentre man mano che il percorso si avvicina alla sua conclusione questa unità diventa sempre più concreta, afferrata e presente. Il lettore di un testo estetico dunque vive gli eventi di tale testo sia come legati al senso complessivo ipotizzato del testo, sia come slegati e indipendenti da esso. E non è affatto detto che l'effetto estetico di ciascun evento sia da considerarsi e da godersi in funzione globale. Anzi, possono verificarsi effetti locali in palese indipendenza dall'effetto estetico complessivo.

Un teoria del ritmo cerca di rendere conto di questa parziale autonomia del locale rispetto al globale, sottolineando la dimensione di percorso estetico che ogni testo ha, per arrivare a confluire con le posizioni più tradizionali quando questo percorso volge alla fine. Naturalmente questo discorso è tanto più valido per i ritmi di superficie, quelli di periodo breve: i ritmi profondi, di lungo periodo, sono infatti percepibili e godibili in una dimensione che è già sufficientemente prossima alla globalità da non differenziarsi da quest'ultima in maniera rilevante.

Come Meyer ci insegna, i ritmi che agiscono in un testo sono gerarchizzati, e lo sono in almeno due sensi. Vi è un primo senso di gerarchia, per cui vi sono microritmi e macroritmi che di quelli sono costituiti; e vi è un secondo senso, ancora più importante per noi, per cui vi sono dei ritmi di primo piano (dei ritmi *eminenti*) e dei ritmi di sfondo. Non è possibile elencare in astratto le caratteristiche degli uni e degli altri, perché ogni testo e ogni lettura che se ne fa si concentra su un certo gruppo di ritmi a scapito di altri.

Tuttavia, poiché per molti versi è il testo stesso a suggerire una lettura possibile come privilegiata rispetto alle altre, e poiché i testi si assomigliano, in quanto appartengono a linguaggi e a generi comuni, è possibile dare indicativamente dei suggerimenti – tenendo tuttavia presente che ogni testo e ogni lettura hanno la possibilità (almeno teorica) di ribaltarli. Nel fumetto, per esempio, solitamente il ritmo generato dal susseguirsi delle singole vignette è un ritmo di sfondo, non pertinentizzato dal lettore, e lo stesso si può dire per pressoché tutti i ritmi di carattere grafico e verbale. Viceversa i ritmi narrativi sono solitamente ritmi eminenti, ovvero quelli su cui l'attenzione del lettore è puntata, e di cui egli ha buona e presente memoria.

La posizione di primo piano o di sfondo non comporta una maggiore o minore importanza per l'economia ritmica del testo, per due ragioni distinte. In primo luogo nessun ritmo è mai interamente di sfondo o interamente di primo piano: forti rotture grafiche portano in primo piano gli aspetti visivi, facendo momentaneamente retrocedere quelli narrativi; episodi narrativamente molto lenti o addirittura statici possono spostare l'attenzione sui ritmi grafici o verbali del testo.



In secondo luogo poi - cosa assai più rilevante - i ritmi di sfondo contribuiscono molto più di quelli eminenti a determinare quella *complessità* del testo che determina la sua effettiva velocità di lettura. Il ritmo di un testo non è una grandezza univoca: si tratta sempre infatti del ritmo di un testo sotto un determinato aspetto. Se quell'aspetto è tuttavia quello che il testo stesso autorizza come principale chiave di lettura, possiamo permetterci di parlare di ritmo complessivo di un testo. Tale ritmo è creato da un rapporto, quello tra gli elementi di rilievo pertinenti per l'aspetto cruciale e la complessità globale del testo. Un testo, perciò, la cui complessità sia alta, ovvero che presenti molteplici alterazioni dei ritmi di sfondo, non potrà avere al tempo stesso un'alta intensità del ritmo principale, a meno che non vi sia una concorrenza di eventi ritmici sui due piani per cui lo sfondo venga utilizzato anche per enfatizzare il primo piano. Viceversa, un testo che voglia giocare sull'alta intensità ritmica dovrà minimizzare la complessità dei ritmi di sfondo.

Questa riflessione spiega la semplificazione grafica e narrativa che è necessaria per rendere con efficacia le scene di combattimento, come si può notare con facilità osservando i fumetti giapponesi, che ottengono ritmi narrativi di altissima intensità semplificando al massimo la complessità globale del testo. Viceversa, i fumetti complessi mostrano più facilmente una bassa intensità ritmica e hanno difficoltà ad alzarla molto; tuttavia, spesso, questa complessità si riverbera anche sull'individuazione del ritmo preminente, in modo che, frequentemente, vengono suggerite diverse linee ritmiche principali, e la bassa intensità è compensata da una maggiore ricchezza ritmica.

L'analisi di alcune pagine del testo fondamentale di Frank Miller, *The Dark Knight Returns*, possono aiutare a fornire un'idea più concreta di queste nozioni. Questo testo si presta particolarmente bene all'esemplificazione dei principi del ritmo in quanto costruito sistematicamente secondo modalità "musicali", con temi, controtemi, riprese, variazioni ecc. L'analisi dell'intero testo secondo le diverse modalità che ci possono interessare sarebbe un argomento che potrebbe riempire da solo un libro, per interesse e dimensione. Qui ci limiteremo ad alcune considerazioni su alcune tra le prime pagine.

Pagina 2, la prima effettivamente testuale, si presenta al lettore avvezzo agli standard del comic book americano con una serie di singolari novità. Intanto manca la vignetta introduttiva di grandi dimensioni che è normalmente presente, in una delle sue numerose forme, ad ogni apertura. Il testo, inoltre, inizia sulla pagina di sinistra, e l'impressione di entrarvi quando qualcosa è già successo è rafforzata dal contenuto narrativo, che vede un Bruce Wayne baffuto (!) in pieno svolgimento di una situazione di rischio volontario e gratuito, quale il sensato Batman mai affronterebbe.

Dal punto di vista grafico questa pagina investe il lettore di un'interessante novità nello schema delle vignette. Lo schema regolare 4 per 4 adottato da Miller era una novità assoluta nel mondo del comic book, che anzi, negli anni precedenti, era andato nella direzione di una riduzione del numero di vignette per pagina, e dell'aumento della loro irregolarità. Bastano poche pagine per mostrare al lettore che la regolarità di questo schema non è episodica, ma costitutiva dell'intero testo, e che tutte le variazioni che si presenteranno nelle pagine successive saranno comunque inquadrare in esso.

Questo insieme di novità carica di un fortissimo accento testuale l'inizio della narrazione. Da un lato abbiamo sì una notevole complessità, che promette un testo ritmicamente denso e ricco, ma non necessariamente intenso; dall'altro abbiamo anche però questo terrificante attacco narrativo, attraverso il quale la tensione raggiunge in poche vignette punte estremamente alte, investendo di grande rilievo ogni singola vignetta della pagina. Il risultato è quello di un racconto che presenta insieme un ritmo intenso e una forte ricchezza ritmica.

La ragione principale per cui è molto raro che un testo inizi con una simile intensità è che un inizio forte promette un seguito mediamente ancora più forte. Creare ritmi intensi non è difficile, ma mantenerli per decine e decine di pagine richiede un'abilità che pochi autori possiedono. Come in ogni cosa, l'assuefazione esiste anche e soprattutto per i ritmi: dopo un poco che una sequenza continua in maniera uniforme, per quanto scatenato sia il suo ritmo, l'attenzione del lettore incomincia a scemare. Per mantenere l'attenzione viva e il ritmo elevato sono necessarie continue invenzioni e continui cambiamenti, e affinché questi siano efficaci deve essere evitata l'impressione di voler a tutti i costi conservare l'intensità del ritmo. Le invenzioni e i cambiamenti che sostengono il ritmo devono cioè inserirsi armoniosamente nella logica del testo, e non mettere in questione l'idea della loro necessità narrativa.

Con la seconda vignetta della quarta striscia c'è un cambio di punto di vista nel racconto; questo spostamento fa rilasciare la tensione narrativa mentre aumenta per un istante quella grafico-discorsiva. L'accento passa da quello che viene raccontato al racconto stesso: gli eventi non sono più mostrati al presente, bensì al passato, e vengono presentati come conclusi, razionalizzati e spiegati. L'intensità del ritmo del racconto scende, si placa, si porta verso un'illusione di normalità.

Con il cambio di pagina accade un fatto grafico del tutto nuovo. C'è una vignetta di dimensione mezza pagina (8 vignette standard), senza margini, parzialmente coperta da vignette più piccole in cui continua il discorso della pagina precedente. Questo salto di ritmo grafico è un espediente che Miller adotta con sistematicità in quest'opera. Ogni volta che in *The Dark Knight* vi è un evento di tipo nuovo, esso viene raccontato attraverso una struttura di pagina nuova. Viceversa, le riprese di struttura di pagine già utilizzate coincidono con riprese di tipi di eventi già accaduti.

Così facendo, l'idioletto di questo testo acquisisce decisive componenti grafiche, e la novità di ogni evento (con il conseguente balzo ritmico) è costantemente sottolineata dalla novità della struttura grafica (con un analogo salto ritmico).

Si veda la sequenza delle pagine 9-11. La prima metà della pagina 9 continua la struttura grafica delle pagine precedenti, caratterizzate dal dibattito televisivo. Poi, nella terza striscia, abbiamo le prime vignette senza parole di *The Dark Knight*, che mostrano una scena apertamente simbolica per chi conosca la mitica del Batman. La ripresa di una certa normalità nella quarta striscia è funzionale alla sottolineatura retorica dell'ultima vignetta, senza margini a destra e in basso, dove si espande l'oscurità del pozzo in cui Bruce sta per cadere. Abbiamo un piccolo evento forte in una posizione forte (il fine di pagina) con sottolineatura grafica: ma si tratta di un evento incoativo, che lascia attendere un seguito, e dunque di una creazione di tensione, di suspense.

Il forte cambio di impostazione grafica della pagina successiva avverte che siamo in presenza di un evento cruciale, ma il buon esito, nella seconda vignetta, della caduta del bambino, sembra risolvere la tensione. Sono le grida crescenti sul fondo a costituire un nuovo elemento di crescita di tensione. Così il loro affievolirsi nella quinta vignetta sembra donare un nuovo e rapido respiro, senonché la comparsa di una grande ombra, rafforzata dallo sguardo di Bruce nella vignetta successiva, introduce una volta di più una ragione di tensione, più forte della precedente.

Osserviamo le quattro vignette in cui è diviso il primissimo piano di Bruce. Se valutassimo il ritmo come fa Genette, in termini di velocità della sequenza, avremmo qui un rallentamento, e dovremmo considerare tutta la scena come molto lenta. Ma il rallentamento in una situazione di tensione è funzionale all'aumento di questa, e l'aumento di tensione carica di forte rilievo gli eventi che vengono presentati. Leonard Meyer parla di un fenomeno denominato "saturazione" dai teorici della *Gestalt*, che si determina quando una certa situazione si protrae o si ripete oltre le aspettative del fruitore. La saturazione produce aspettative di cambiamento sempre più forti (salvo saturare se stessa, a un certo punto). In questo caso la figura "terrore del bambino all'avvicinarsi della bestia" viene ripetuta quattro volte, e l'effetto di crescendo che si ottiene non dipende solo dal fatto che in ciascuna immagine la bestia è ipoteticamente sempre più vicina, ma anche dalla - forse paradossale - componente di crescente novità prodotta dal persistere della medesima figura là dove se ne attende la conclusione. Dunque un rallentamento di velocità, opportunamente condotto, può essere anche funzionale ad un aumento dell'intensità ritmica.

Con l'ultima vignetta della pagina, là dove ci si potrebbe aspettare un mostruoso primo piano della bestia, c'è solo un grande nero e due occhi luminosi. Il mostruoso primo piano avrebbe risolto la tensione; questa vignetta la porta invece avanti verso la pagina successiva, nella quale

l'avvicinarsi, questa volta reale, è ribadito e sottolineato dall'aumento delle parole di accompagnamento e dall'innalzarsi del loro tono epico, sino ad arrivare, finalmente, alla manifestazione della bestia, e a uno sfumare del discorso verbale e grafico nel buio. La tensione ha toccato un culmine, ma non si è risolta, e l'improvviso esplodere della dimensione della vignetta, con l'immagine di Bruce adulto nella bat-caverna, trasporta tutta la tensione rimasta sulla nuova scena.

Con questa tecnica di tensione a ondate sempre parzialmente irrisolte, Miller costruisce il coinvolgente meccanismo espositivo del suo capolavoro. Nonostante la complessità non indifferente del suo discorso, il ritmo narrativo resta sempre alto, sino a toccare punte estreme, perché la rilevanza degli eventi è sostenuta da meccanismi di generazione e trasmissione della tensione accurati ed efficaci. Abbiamo un testo complesso (e dunque ritmicamente ricco) e al tempo stesso coinvolgente (e dunque ritmicamente intenso). Che cosa chiedere di più a una produzione estetica?