

1. Introduzione

Prendiamo in esame due immagini, una realizzata da Giovanni Pintori per un manifesto Olivetti (fig. 1), l'altra tratta dalla copertina di un fumetto di *Flash* (fig. 2): nessuno avrà dubbi nell'affermare che la prima appartiene al linguaggio della grafica, mentre la seconda si posiziona nella sfera dei linguaggi del fumetto. Eppure, se cerchiamo di tralasciare il loro genere e il loro stile, concentrandoci unicamente sul loro discorso, improvvisamente queste due immagini sembrano non essere più così distanti.

Infatti, ambedue le immagini presentano delle scene caratterizzate da uno sviluppo temporale intrinseco. Lo sviluppo temporale è reso tramite la rappresentazione di un movimento. Se poi si analizza la modalità attraverso la quale questo movimento è rappresentato, è possibile trovare dei punti di contatto tra le due immagini: la progressione del movimento viene mostrata attraverso la ripetizione di alcuni suoi momenti distinti. In sostanza, un movimento continuo è stato segmentato in una serie di istanti discontinui che, giustapposti nello spazio, suggeriscono la continuità perduta. Ovviamente i due esempi presentano anche delle differenze: se infatti nell'immagine di *Flash* sono stati accostati uno spazio bidimensionale (quello della pagina) e uno tridimensionale (la scena rappresentata, caratterizzata da una sua prospettiva), il manifesto di Pintori si sviluppa prevalentemente sul piano bidimensionale, sul quale viene creata una gerarchia di piani, o layer, in cui il prima è posto su un layer più arretrato e il dopo su quello più superficiale, grazie anche all'uso di un codice cromatico (il colore più scuro si posiziona avanti rispetto al più chiaro). Inoltre, mentre nell'immagine fumettistica tutti gli elementi sono tra loro collegati attraverso una relazione di successione narrativa, nell'artefatto grafico di Pintori tra il movimento del martelletto e la fotografia



Limiti (e soglie) tra grafica e fumetto

Jacopo Mencacci

della macchina da scrivere non esiste nessun collegamento temporale.

Anche andando ad analizzare il contenuto delle due scene si possono distinguere alcune differenze. Il movimento presentato nel manifesto di Pintori raffigura la progressione del martelletto della macchina da scrivere nel momento in cui viene premuto un tasto. Diversamente in *Flash* esiste una netta dicotomia tra ciò che viene mostrato nella vignetta (Flash corre in modo estremamente veloce) e come ciò ci viene mostrato. Infatti, la corsa di *Flash* viene mostrata attraverso tre sue fasi distinte: l'evento rappresentato è un'azione prolungata estremamente rapida e pressoché impercettibile, la modalità attraverso il quale questa è mostrata si orienta, volendo utilizzare un termine cinematografico, più verso il *ralenti*.

L'analisi di queste due immagini ha permesso di met-



Fig. 1 – Giovanni Pintori, Olivetti 82 Diaspron, 1959



Fig. 2 – Neal Adams, copertina di *The Flash*, n. 216, giugno 1972

tere in evidenza differenze e punti di contatto tra esse e tra i due linguaggi da cui provengono, generalmente considerati distanti. Se si prende in considerazione, come suggerito all'inizio, solo il discorso relativo alla temporalità e al movimento, allora tutte e due le immagini li rappresentano attraverso la scomposizione e la giustapposizione di momenti discontinui nello spazio, creando così un effetto di continuità¹. È dunque presumibile che esistano delle strategie enunciative, volte alla rappresentazione della temporalità, comuni ad ambedue i linguaggi. Trovando un modello, in grado di rendere conto di come si esprime la temporalità in uno di questi due linguaggi, potrebbe essere possibile, per estensione, applicarlo anche all'altro².

Un simile tentativo, del resto, è già stato precedentemente suggerito da altri autori. Già Daniele Barbieri (1991) ne *I linguaggi del fumetto*³, riconosce l'importanza del contributo della grafica all'interno del fumetto nel determinare la struttura generale della pagina e i ritmi nella successione delle vignette attraverso la *messa in pagina*. Barbieri ritiene dunque che la grafica rappresenti "[...] la regia dell'effetto visivo generale delle tavole". Per quanto riguarda il rapporto tra grafica e fumetto, però, Barbieri si interessa unicamente alle questioni relative all'impaginazione e al lettering, trascurando i possibili scambi relativi alle problematiche riguardanti il movimento e la temporalità, ritenendo più opportuno per tali questioni un paragone con il linguaggio cinematografico.

Anche altri autori come Omar Calabrese (1985) e Ruggero Eugeni (1992) hanno affrontato la difficile tematica della resa del movimento e del tempo nei linguaggi visivi. Ma nel fare ciò i due semiologi si sono principalmente rivolti alla pittura (senza però disdegnare alcuni esempi prelevati dall'universo fumettistico). Questa analisi prende i suoi passi proprio dall'approccio messo in gioco da questi testi, preferendo però concentrarsi sul rapporto tra grafica e fumetto. Questa scelta è stata fatta anche in base alla considerazione che, per quanto le strategie enunciative volte alla rappresentazione della temporalità su base spaziale possano essere comuni a più linguaggi, è nel fumetto che si sono sperimentate le tecniche più disparate. Ne consegue che in questo linguaggio, più che in altri, è possibile trovare un maggior numero di esempi efficaci e di maggior interesse riguardo la temporalità espressa su base spaziale⁴.

Con questo articolo propongo alcune considerazioni che possono essere d'interesse sia per l'indagine semiotica, sia per un discorso disciplinare interno – e intorno – al design. La semiotica potrebbe offrirsi, oltre che come strumento di analisi, anche come "mediatrice", capace di creare ponti che instaurino un dialogo multidisciplinare tra linguaggi normalmente considerati differenti. Effettivamente la semiotica sembra essere lo strumento elettivo per un simile compito: grazie al suo approccio, infatti, può fornire utili strumenti di analisi che permettono di considerare un linguaggio come il

fumetto a prescindere da qualsiasi considerazione sul contenuto, genere narrativo e stile di disegno adottato nel singolo testo. Proprio per questo essa favorisce uno studio che si concentra sulle strutture del discorso. Si tratta di un approccio interessante in quanto permette di mettere in luce, oltre che le differenze, i punti di contatto rilevabili tra due linguaggi. In base a tale constatazione si può dunque sperare che attraverso questo studio si metta in luce come alcune strategie enunciative, generalmente attribuibili al solo fumetto, possano risultare rilevanti anche per il design. Il fumetto può allora scoprire una sua possibile attinenza e connessione con il design, al contempo quest'ultimo trova un nuovo territorio di ricerca e sviluppo in un ambito che normalmente esulerebbe dalle sue competenze più immediate.

Una simile prospettiva di ricerca trova un incoraggiamento nelle parole di Barbieri (1991). L'autore sostiene, infatti, che i linguaggi non sono solo degli strumenti ma dei veri propri "ambienti" in cui viviamo, in grado di determinare cosa *vogliamo* e cosa *possiamo* comunicare. Si tratta insomma di rendere vivi, in evoluzione, questi ambienti, attraverso contaminazioni e influenze prelevate da altri linguaggi, da non considerarsi come entità separate ma come aspetti dell'universo globale della comunicazione. Linguaggi intesi come qualcosa che si "abita" e non come qualcosa che si usa. Si ha così, sul piano teorico-metodologico, la chance di conoscere e scoprire le capacità espressive del design (in questo caso specifico, le possibilità che ha la grafica di esprimere la temporalità). Successivamente a ciò, su un piano più pratico, si potranno estrapolare una serie di strumenti operativi per quei designer interessati a gestire la dinamica temporale all'interno di un artefatto comunicativo.

2. Premesse operative

Per poter procedere ad uno studio comparativo tra due linguaggi può essere d'aiuto cercare per entrambi una definizione adeguata, capace di valorizzarne le specificità, in modo tale da comprendere subito quali possono essere gli aspetti sui quali orientare la ricerca e dove effettivamente è possibile rintracciare i punti di contatto e le strategie enunciative comuni. Sfortunatamente, sia grafica che fumetto sono due linguaggi che soffrono la mancanza di una definizione che permetta di circoscriverne l'estensione e di metter in luce la loro specificità. In ogni caso, per quanto riguarda il fumetto, farò riferimento alla definizione data da Thierry Groensteen (1991), il quale individua nella *solidarietà iconica* il fondamento stesso del fumetto. Per immagini solidali, il critico e teorico del fumetto intende "[...] quelle immagini che, facenti parte di una sequenza, presentano la doppia caratteristica di essere separate e di essere semanticamente e plasticamente sovra-determinate dal fatto stesso della loro coesistenza *in presentia*" (Groensteen 1999, p. 21, trad. mia).

Attraverso la giustapposizione nello spazio di più di un enunciato iconico e l'instaurarsi di un'istanza narrativa è possibile creare una correlazione tra le immagini che sinergicamente contribuiscono così alla produzione di senso. Possiamo, quindi, considerare la solidarietà iconica il criterio attraverso il quale qualsiasi messaggio visuale può essere assimilato al fumetto.

Dunque, il fumetto si configura come un sistema che lega le immagini che lo compongono attraverso differenti tipi di articolazioni narrative, che sono a loro volta determinate da un dispositivo *spazio-topico* (Groensteen 1999). La vignetta, unità base della narrazione fumettistica, è identificata da forma, dimensione e posizione (sia nella singola pagina, che complessivamente nell'opera). La posizione è uno dei parametri più rilevanti poiché, collocando la vignetta all'interno del protocollo di lettura, ne identifica le coordinate temporali all'interno dell'impianto diegetico. Conseguentemente, una progressione della lettura nello spazio comporta obbligatoriamente un avanzamento della narrazione. Appare chiaro, allora, che per poter affrontare uno studio della temporalità nel fumetto, è necessario individuare i diversi livelli gerarchici che lo compongono – vignetta, sequenza e pagina⁵ – ed analizzare le articolazioni e le relazioni che intercorrono in essi e tra essi. Se sono le diverse articolazioni che si instaurano tra i diversi elementi del “sistema fumetto” a far sì che un fumetto possa essere considerato tale, la comprensione dei loro meccanismi articolatori e la loro esplicitazione permette di rilevare l'eventuale presenza di simili meccanismi e così di operare una estensione della metodologia utilizzata nell'analisi dei fumetti.

Per quanto riguarda la grafica, cercarne una definizione può essere ancora più difficile che per il fumetto, data l'estrema difficoltà nel determinarne i confini. Le competenze e gli strumenti del grafico sono innumerevoli (decidere le dimensioni e le proporzioni degli elementi compositivi, collocarli nello spazio e nella profondità, determinarne le gerarchie interne, ecc.). Tutte queste operazioni possono essere riassunte in un singolo concetto: *messa in pagina*, che comprende dentro di sé tutti quegli strumenti, quelle competenze, quelle conoscenze e tecniche atte a ripartire e gestire lo spazio e le forme in modo tale da creare dei rapporti gerarchici e funzionali alle intenzionalità comunicative ed estetiche di un singolo artefatto o di un intero sistema. Si tratta in sostanza di determinare *registicamente* l'aspetto (e conseguentemente l'effetto) visivo complessivo di un artefatto comunicativo.

Come giustamente ha notato Barbieri (1991), la messa in pagina agisce in maniera fondamentale anche nel fumetto andando a posizionare le vignette nello spazio in modo tale che si collochino correttamente all'interno della sequenza nel protocollo di lettura. Per estensione, l'impaginazione determina quindi il ritmo attraverso il quale sarà dispiegata la narrazione del fumetto.

Si profila dunque la possibilità per uno scambio tra i

due linguaggi, sul quale più avanti sarà necessario ritornare più approfonditamente. Per il momento ci si limiterà a constatare che nel fumetto la vignetta, unità base della sua grammatica, è collegata narrativamente alle altre. Ne consegue che ogni elemento sarà collegato agli altri secondo un'ordine di successione, costituendo così una processualità. Al contrario, nella grafica non si può riscontrare una successione fissa: ogni elemento di un artefatto grafico non è necessariamente legato narrativamente agli altri. Al contrario, ogni “livello” di un artefatto grafico può essere considerato come un'enunciazione indipendente.

Come è stato detto analizzando le due immagini di Pintori e Adams (Figg. 1 e 2), affinché lo svolgersi di un evento che avviene nel tempo possa essere reso in immagini fisse è necessario che questo sia rappresentato tramite un movimento, una trasformazione. In altre parole, il tempo conseguente al moto altro non è che il numero (o misura) del movimento secondo il prima e il dopo⁶. La temporalità richiede quindi che il testo visivo si configuri come una serie di processi: “aventi tra loro una relazione di successione, sviluppandosi in un rapporto di trasformazione” (Gaudreault 1989, pp. 37); di conseguenza “la trasformazione (intesa come modificazione) potrà, al limite, essere considerata come la sola e unica condizione della narratività dato che, essendo per definizione un processo, essa implica sempre e comunque la successione” (Gaudreault 1989, pp. 51). Questo discorso è assolutamente fondamentale per quanto riguarda il fumetto. Nella grafica vale, ma in misura minore, proprio dal momento che i suoi livelli compositivi non sono necessariamente organizzati in gerarchie di successione, ma di preminenza. Ovviamente non è che in un caso simile non sarà presente una temporalità: semplicemente ogni livello sarà caratterizzato da una propria sequenza interna, autonoma rispetto a quella degli altri livelli. In tal caso, l'analisi potrà operare solo a un livello locale, rendendo conto della temporalità nel singolo livello. Se al contrario è possibile riscontrare una processualità che regge l'intero artefatto, si potrà operare sia a un livello locale che a un livello più ampio, individuando una sorta di macro-struttura che organizza globalmente l'intera opera.

Si prospettano così due piani di ricerca nel quale le competenze prelevate da un linguaggio possono essere fondamentali per rendere conto della temporalità nell'altro: da un lato la processualità dei contenuti per instaurare una temporalità in un artefatto visivo; dall'altra la messa in pagina come strumento per una *ritmizzazione* dei contenuti.

Uno dei maggiori problemi nell'affrontare la questione della temporalità è che comunemente in essa vengono considerati aspetti che si pongono su diversi ambiti di pertinenza. Si ripensi all'immagine di Adams in fig. 2: nell'analizzarla sono state individuate due temporalità distinte: da una parte Flash che corre velocemente; dall'altra una sorta di effetto rallenti che permette di figurarci chi genera un movimento e come. Esiste quindi

un tempo che opera sull'enunciato, su ciò che accade nell'immagine, e uno che opera a partire dall'enunciazione, su come ciò che accade viene raccontato e/o mostrato. Si può quindi presumere che allo svolgersi di un testo partecipino almeno due tipi di temporalità ed è dunque bene distinguere da subito tra tempo dell'enunciato e tempo dell'enunciazione. Si definisce quest'ultimo come il tempo che instaura il presente della comunicazione, in relazione al quale il tempo enunciato colloca le varie sequenze narrative – al passato, in contemporanea o al futuro – attraverso un meccanismo di *localizzazione temporale*. Si deve quindi considerare il tempo dell'enunciato come il tempo della successione e dell'organizzazione degli elementi e degli eventi che partecipano alla narrazione. Come è noto il modo in cui la storia viene dispiegata può subire accelerazioni e rallentamenti, coprendo lunghe distanze temporali in pochi passi essenziali o dipanando pochi istanti in lunghi passaggi che si adagiano su infiniti dettagli e sfumature. La temporalità dell'enunciazione può essere allora intesa come il modo in cui si dà e si modula l'esposizione degli eventi.

Non rimane quindi che introdurre le categorie specifiche che saranno al centro della mia analisi. Si deve, infatti, tenere conto che parlando di temporalità, si fa riferimento a ritmo, distanza (temporale) e cadenza di un processo.

Per ritmo s'intende una configurazione che si ripete ad un intervallo determinato, sia simultaneamente, cioè per giustapposizione, che in successione, cioè per sostituzione. Nello spazio della pagina possono co-esistere ritmi differenti, in relazione gerarchica. All'interno di una configurazione ritmica, la distanza è, per l'appunto, la "distanza" che intercorre tra un'istanza della configurazione e un'altra ad essa successiva. Questa categoria è in relazione con la cadenza, che indica la velocità con cui si scorre una configurazione ritmica⁷. Queste categorie servono a descrivere sia la temporalità dell'enunciato che quella dell'enunciazione. L'effetto di durata risulterà dall'interazione tra le due temporalità.

3. Elementi per una grammatica della temporalità nella narrazione a base spaziale

Si prenda in esame il manifesto di A. M. Cassandre di fig. 3. È stato scelto questo come primo esempio proprio perché la sua struttura si sviluppa esattamente con le stesse modalità di un fumetto: il manifesto nel suo complesso dispiega un processo di trasformazione – l'uomo e la scritta che progressivamente vanno "riempiendosi" come conseguenza dell'azione di bere – segmentato in tre fasi distinte (in questo raro caso addirittura separate attraverso delle cornici che creano una vignettatura). È, dunque, possibile individuare un processo racchiuso in due fasi che ne descrivono lo stato iniziale (*incoativo*) e lo stato finale (*terminativo*). In mezzo a questi è collocata una fase intermedia che mostra il processo nel suo svolgersi (fase *durativa*), che cadenza la sequenza verso la sua conclusione.

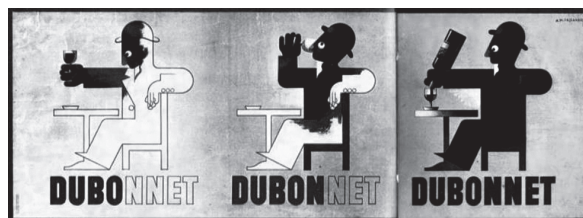


Fig. 3 – A. M. Cassandre, *Dubo, Dubon, Dubonnet*, 1932



Fig. 4a e 4b – Will Eisner, estratto da Eisner 1990

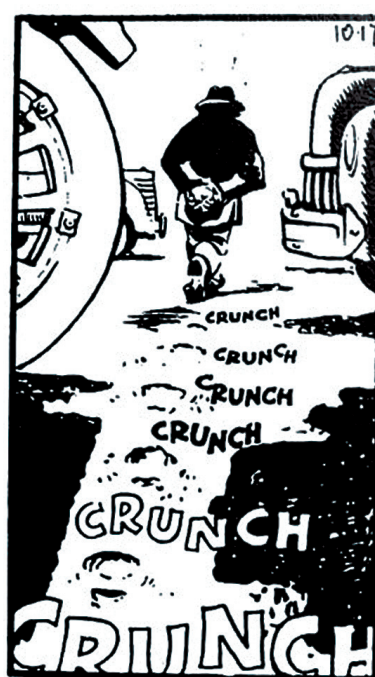


Fig. 5 – Will Eisner, *The Spirit*, 1947 (estratto da Barbieri 1991)

Il manifesto si configura come una giustapposizione di tre enunciati, indipendenti grazie alla separazione che opera la cornice, ma allo stesso tempo legati indissolubilmente agli altri nella costruzione del senso, grazie proprio alla solidarietà iconica di cui parla Groensteen (1999). Nell'analizzarlo, quindi, si dovrà tenere conto sia delle singole "vignette", ognuna con le sue specifiche caratteristiche che permettono di situarla temporalmente e, successivamente, della relazione che ogni immagine instaura con le altre. La temporalità globale del manifesto sarà determinata da come si collocano le varie fasi del processo rappresentato.

Per poter analizzare questa immagine è forse opportuno cominciare prendendo in esame un altro esempio (fig. 4). L'immagine mostra lo stesso evento dispiegato

però in modo differente: nel primo caso l'azione rappresentata viene coperta con poche tappe essenziali; nel secondo caso questa è esposta attraverso un maggior numero di fasi intermedie che ne rallentano, non tanto l'azione enunciata, che rimane invariata, quanto la sua durata a partire dal modo in cui è enunciazionalmente resa. L'esempio mette in luce molto bene la differenza esposta precedentemente tra tempo dell'enunciato e tempo dell'enunciazione, il cui rapporto dialettico determina l'effetto globale della temporalità della sequenza. Soprattutto, dà un primo indizio su dove dirigere l'attenzione per rendere conto della temporalità. Innanzitutto, se il movimento, necessario alla rappresentazione del tempo, può essere assimilabile al concetto di processo, è proprio andando a vedere come l'andamento di quest'ultimo si dà e si modula che sarà possibile rendere conto della temporalità.

Si prenda un ulteriore esempio (fig. 5): in questa immagine il movimento enunciato si sviluppa in uno spazio tridimensionale, che identifica un prima e un dopo lungo l'asse prospettico. La processualità di tale movimento, di cui non si vedono un effettivo inizio e fine dato anche che il personaggio visto di spalle è ancora in movimento, è resa dalle tracce – sonore e visive – lasciate nel corso del movimento, che visualizzano così fasi intermedie interne al movimento, similmente all'immagine di Adams (fig. 2) che orienta, però, il movimento sull'asse orizzontale – da sinistra verso destra – in concordanza con il senso di lettura⁸. Si noti come ogni istanza del soggetto che sta agendo, o subendo, un movimento, in tutti gli esempi visti fino ad adesso, fa sempre riferimento allo stato di avanzamento di un processo, lungo un'asse che orienta la direzione dell'immagine.

Un solido aiuto per rendere conto di tali questioni può essere trovato negli studi di Claude Zilberberg (1993; 2002) che si è impegnato a sviluppare una grammatica della tensività: essa si fonda su una teoria che ripensa radicalmente alcuni assunti della semiotica greimasiana dando rilevanza fondamentale alla categoria di *aspetto*⁹ e legando questo alla questione dell'affetto, che nel suo sistema diviene l'energia costante e differenziale di tutto l'universo semantico. L'elaborazione di Zilberberg (1993; 2002) – che qui si utilizzerà non in modo sistematico, ma più come una “cassetta degli attrezzi” – fornisce moltissimi spunti per poter pensare delle basi per una teoria della temporalità a base spaziale.

L'aspettualizzazione si fonda innanzitutto sul riconoscimento della compiutezza o meno di un processo. Un processo compiuto presenterà dei limiti – di inizio e fine – evidenti, che hanno una funzione *demarcativa* rispetto al processo stesso; un processo incompiuto invece è colto nella sua duratività, si articola attraverso una serie più o meno ampia di soglie, che hanno una funzione *segmentativa*. Per questo Zilberberg (1993, p. 127) può dire che la demarcazione “[...] diviene la legittima guardiana dei limiti, mentre la segmentazione spetta

prendersi cura delle soglie”. I limiti, in quanto elementi strutturanti un certo processo, individuano delle nette discontinuità all'interno delle quali il processo si sviluppa: essi sono dunque degli elementi “tonici” (Zilberberg 2002). Diversamente, le soglie, non sono che pause e segnano le fasi attraverso cui un processo si compie: esso sono dunque degli elementi “atoni” (Zilberberg 2002). È, quindi, attraverso la dialettica tra questi due elementi che è possibile una modulazione ritmica del discorso: “la demarcazione sembra determinare gli arresti del testo sotto forma di accenti, i tempi “forti” del ritmo, mentre alla segmentazione possono ricondursi solamente le pause – vale a dire i tempi privi di accento” (Zilberberg 1993, p. 128). L'incremento della segmentazione aumenta la distanza tra i limiti conferendo lentezza al processo. L'aspettualità, così rivista come alternanza tra demarcazione e segmentazione, fa dunque variare la cadenza (*tempo*), per cui “l'ebbrezza della velocità si riassume nello scavalco di limite in limite, mentre la beatitudine della lentezza consiste nell'adattarsi di soglia in soglia” (Zilberberg 1993, p. 129). Il sistema che Zilberberg (1993, p. 134) delinea è, dunque, formato da una costante, riferita alla cadenza (*tempo*), la cui variabile è l'oscillazione tra segmentazione e demarcazione.

Tornando, quindi, all'esempio di fig. 4 risulta ora facilmente comprensibile la differenza tra la resa di un processo che valorizza la demarcazione da una resa che valorizza la segmentazione. Il primo caso (fig. 4a) può essere letto come composto da due limiti che contengono una soglia. Al contrario, nel secondo caso (fig. 4b), all'interno degli stessi limiti si condensano un numero maggiore di soglie. Attraverso trasformazioni che operano per espansione e condensazione delle soglie, l'enunciazione¹⁰ di un processo darà rilievo alla demarcazione o alla segmentazione modulando così la rapidità o la lentezza. Queste prime considerazioni mostrano la produttività del discorso di Zilberberg al fine di rendere conto delle modulazioni della temporalità nei linguaggi visivi in cui il tempo si dispiega attraverso lo spazio.

Nella misura in cui queste considerazioni possono valere per il fumetto, pensato in relazione alla concettualizzazione di solidarietà iconica di Groensteen, esso dovrebbero poter valere anche per artefatti comunicativi a carattere grafico, qualora si riscontrino al suo interno delle dinamiche che mettono in gioco forme di processualità rese in modo simile. In effetti, l'esempio tratto da Cassandre (fig. 3), al pari delle immagini di Eisner, può essere interpretato come una sequenza composta da due limiti e una soglia, anche se il fatto che l'ultima “vignetta” non sia compiuta in sé, ma rimandi ad un reiterazione delle azioni svolte precedentemente, crea una circolarità nel manifesto, il cui movimento diventa virtualmente inesauribile – al limite ne posticipa la conclusione al triste momento in cui la bottiglia finisce.

È dunque possibile presupporre che un'immagine, a



Fig. 6 – Pino Tovaglia, copertina della rivista *Pirelli*, 1967

seconda delle caratteristiche interne e della sequenza in cui è collocata, possa configurarsi come una soglia o come un limite? Se si accetta l'*effort* teorico di Zilberberg, il ruolo di ciascuna vignetta dipende dal fatto di presentare un'azione *compiuta* o *incompiuta*. La vignetta è un'entità in disequilibrio divisa tra quella che la precede e quella che la segue, ma che conserva una tensione verso l'autonomia nonostante il suo inevitabile inserimento nella narrazione (Peeters 2000). Quindi: quanto più la fase di un processo troverà la sua compiutezza all'interno di una vignetta tanto più questa sarà autonoma e presupporrà due limiti – non necessariamente manifestati. Al contrario se la tensione è rivolta verso altre vignette appartenenti ad una data sequenza grazie alle quali può trovare compimento l'azione che attraverso essa si delinea, allora essa tenderà ad essere considerata una soglia. Bisogna, chiaramente, però tener presente che ciò che è compiuto in una sequenza, può non esserlo in rapporto ad un enunciato più vasto, come una macro-sequenza. Quindi, una vignetta può presentare al suo interno un'immagine che da un certo punto di vista la qualifica in quanto limite e da un'altro in quanto soglia.

Nella copertina della rivista Pirelli del 1967 (fig. 6) di Pino Tovaglia, la processione numerica è realizzata tramite una serie talmente fitta di limiti – ciascuna data è comparabile ad un singolo processo – che finiscono quasi per sovrapporsi uno sull'altro. Ogni linea, dunque, articola uno sviluppo concitato, di limite in limite, che si distende, rallentandosi alla fine in cui compare una data per intero. Simile movimento si produce tra

sequenze rispetto all'asse verticale con l'ultima data in basso a destra – “1967” – che è quella effettivamente più distesa – in entrambi i sensi del termine – mettendo in gioco le varie soglie che permettono di distinguere un numero dall'altro.

La sequenza di cifre crea quasi un effetto di continuità per sovrapposizione di limiti – fenomeno presente, per fare la comparazione con un altro linguaggio, nella musica drum'n'bass in cui si affastellano *beat* fino a produrre dei suoni continui. Questa tendenza a creare una continuità per sovrapposizione di limiti si oppone invece alla rarefazione del continuo-uniforme operata dall'emergere di soglie. Ciò risulta visualizzato dal quadrato semiotico rielaborato da Alvise Mattozzi (1998) a partire da quello proposto da Algirdas Greimas e Jacques Fontanille (1991, p. 8) (fig. 7).

Rispetto a questo schema gli esempi di fig. 1 e fig. 2 lavorano più sul fronte del demarcato, presentando degli stati successivi, mentre le Figg. 4b e 5 lavorano più sul fronte del segmentato presentando degli *in-between*, per usare un termine preso dalla pratica dell'animazione. Se nelle fig. 3 e 4 era in gioco soprattutto la modulazione enunciativa della temporalità, è evidente che la dialettica tra soglie e limiti abbia rilevanza anche per la modulazione del movimento enuciato.

Si prenda in considerazione il pieghevole realizzato da Max Huber per la Rinascente nell'ambito della campagna pubblicitaria del 1952 (fig. 8b). A destra vi è un giocatore di golf colto nella fase terminativa del movimento o, meglio, colto proprio sul limite conclusivo. A questi è sovrapposto il movimento durativo della mazza, ripreso dagli esperimenti di fotografia stroboscopica di Harold Eugene Edgerton (fig. 8a). L'immagine ci presenta il movimento della mazza in accelerazione nella sua prima fase fino all'incontro con la pallina e quindi in decelerazione. L'accelerazione è resa dalla minor presenza delle soglie all'interno di un determinato spazio – le singole istanze della mazza –, mentre la decelerazione è resa dall'incremento della presenza delle soglie.

Un'accelerazione la troviamo anche nella doppia apertura di Harper's Bazar progettata da Alex Brodovitch nel 1958. L'immagine è piuttosto complessa, poiché

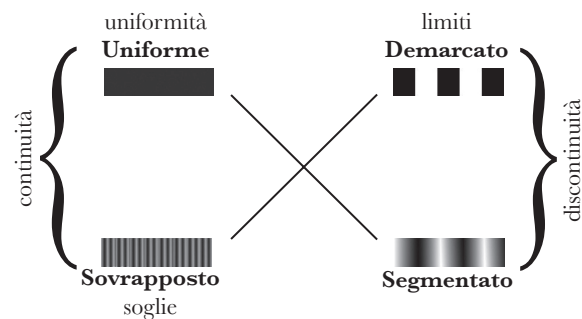


Fig. 7 – Rielaborazione di Alvise Mattozzi (1998) di quadrato presente in Greimas e Fontanille 1991, p. 8

sulla parte sinistra presenta tre movimenti non necessariamente correlati tra loro, mentre nella parte di destra presenta altri tre movimenti in sequenza, non collegati a quelli precedenti (la ragazza veste diversamente). Eppure, così come accade spesso in pittura, i movimenti, anche se proiettati su attori diversi, possono essere letti come un'unica sequenza posta tra due limiti – non esplicitati, anche se quello finale potrebbe coincidere con la posizione dell'osservatore, come vedremo. Nei casi già presi in considerazione, il punto di vista, il piano dell'immagine e altri elementi controllati dall'osservatore rimangono invariati, come anche la direzione del movimento degli attanti. In questo caso, invece, cambiando la direzione della sua corsa la protagonista si avvicina precipitosamente verso l'osservatore, rivelando la presenza di quest'ultimo. Come si può vedere la fig. 9 introduce una serie d'elementi che necessitano essere presi in considerazione se si vuole riuscire a rendere conto di tutte le possibilità di modulazione della temporalità. In particolare è necessario rendere conto più approfonditamente del modo in cui è rappresentato il movimento e del ruolo che vi gioca l'osservatore a seconda di come viene installato all'interno dell'immagine (Fontanille 1989).

Ritorniamo, dunque, alle categorie proposte da Zilberberg, in questo caso alla sua elaborazione più recente (Zilberberg 2002) in cui viene ribadita nuovamente la centralità dell'aspetto all'interno di una teoria, e di una conseguente proposta metodologica, di carattere "tensivo", che si articola intorno all'opposizione intensità/estensione. Al fine di creare una griglia di categorie esaustiva, Zilberberg propone tre parametri, che lui chiama *foremi*, la *direzione*, la *posizione* e lo *slancio*. Qui non ci interessa tanto assumere la proposta di Zilberberg, alquanto complessa e sfaccettata, nella sua totalità, quanto, nella prospettiva della "scatola di attrezzi" già delineata, riprendere alcune delle sue idee per sondare la loro produttività ed euristività per l'analisi della temporalità nel fumetto e nella grafica. Bisogna anche tener presente che Zilberberg lavora prevalentemente sul linguaggio verbale – in particolare poesia e retorica – e che il suo discorso è alquanto astratto, dato che si occupa di categorie semiotiche molto profonde, mentre io cerco di utilizzare le sue categorie innanzitutto per analizzare immagini a partire dalla loro manifestazione. In particolare, mi interessano i tre parametri di direzione, posizione e slancio come criteri per rilevare l'emergere o meno di discontinuità, di rotture nette all'interno di un processo che, proprio per questa loro caratteristica, introducono dei limiti che segnano l'inizio o la conclusione di un processo. Da un punto di vista figurativo non dovrebbe essere difficile individuare in un'immagine che ritrae un movimento o, comunque, un processo una direzione, una posizione, uno slancio e le loro eventuali modificazioni.

Ciò che distingue la fig. 1 dalla fig. 9, ad esempio, è che nella prima vi è solo un mutamento di posizione, men-



Fig. 8 a. – Harold Eugene Edgerton, fotografia stroboscopica di un swing

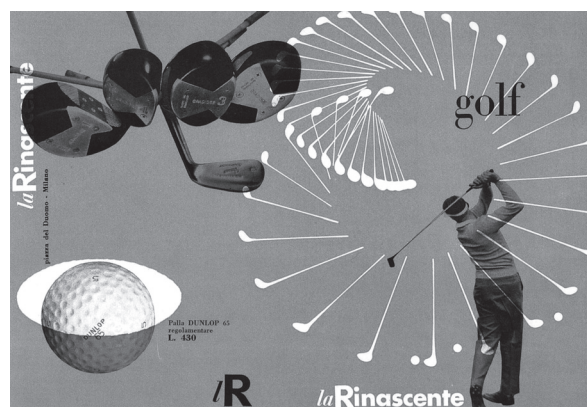


Fig. 8 b. – Max Huber, *Pieghevole per La Rinascente*, 1952



Fig. 9 – Alex Brodovitch, doppia pagina di *Harper's Bazar*, 1958

tre nella seconda vi è anche un mutamento di direzione, in base al quale si crea un effetto di accelerazione. Se si considera l'articolazione presente in fig. 9 si comprende anche che di questi cambiamenti è necessario renderne conto in relazione a più immagini e spesso attraverso



Fig. 10 – Bill Watterson, “Ignorance is bliss” da *Calvin&Hobbes*, 1992



Fig. 11 – Josef Müller Brockmann, Manifesto per il Club Automobilistico Svizzero, 1953

più enunciazioni. Proprio per questo bisognerà sempre tener conto se il passaggio da un enunciato al successivo prevede cambiamenti di direzione, posizione o slancio creando delle discontinuità forti o meno. In Fig. 9, da un lato la variazione della direzione, rispetto all'immagine della pagina di destra, introduce una discontinuità, dall'altro, grazie anche alla sovrapposizione tra un'istanza e l'altra, la distanza temporale tra la prima e la terza istanza viene accorciata - si elide cioè una soglia. La donna appare correre verso di noi con più energia e velocità.

A riprova di quanto si sta dicendo è possibile fare un'ulteriore comparazione tra la copertina di Adams (fig. 2 – ma potrebbe andare bene anche fig. 1) e la vignetta estratta da una tavola di Bill Watterson di fig. 10. Si può innanzitutto notare che la sintassi tra limiti e so-

glie produce un determinato effetto temporale, facendo prevalere la segmentazione nel primo caso (fig. 1) e la demarcazione nel secondo (fig. 10), nonostante l'uso dello sfondo possa far apparire il secondo movimento più continuo: in fig. 1 ogni istanza del movimento conserva la direzione della precedente, che non introduce, dunque, una discontinuità; diversamente in fig. 10 ogni istanza ha una direzione differente dalla precedente creando contrasto più forte. Si può dunque affermare che un contrasto debole favorisce il prevalere della segmentazione, facendo emergere la lentezza, mentre un contrasto forte favorisce la demarcazione e, di conseguenza, la rapidità.

All'interno di questo sistema di parametri è necessario considerare anche il ruolo dallo *slancio*, che presuppone una vivacità o meno dell'istanza che partecipa del processo – l'attante. Se consideriamo nuovamente fig. 10 si può vedere che Calvin e Hobbes, i due protagonisti del fumetto, nell'ultima istanza in cui appaiono, subiscono una deformazione che, unita alla specifica posizione – in parte fuori cornice, quasi a “scappare fuori” dall'inquadratura – conferisce una velocità e un dinamismo ulteriore, più efficace in questo rispetto all'uso di altri elementi, facendo così emergere un effetto di accelerazione.

Fino ad ora nell'analizzare gli esempi proposti si è sempre considerato l'osservatore come esterno alla scena ed influente rispetto alla temporalità – ad eccezione dell'accenno fatto per fig. 9. In realtà la presenza dell'osservatore e le sue dinamiche contribuiscono a modulare la temporalità di una sequenza. Cambi di direzione e di posizione possono, ad esempio, riguardare anche il punto di vista e possono introdurre contrasti forti o deboli tra una vignetta e l'altra. Non è un caso che in fumetti che devono costruire un certo effetto di “azione”, come quelli di avventura o, appunto, di azione, il punto di vista tende a variare molto frequentemente. La creazione di forti contrasti attraverso cambi di inquadratura, dunque, dinamizza le immagini in esse contenute, dando più rilevanza ad ogni singola vignetta, che avrà anche più accento nella sequenza (cfr. Barbieri 2004). Al contrario immagini in cui l'osservatore rimane immobile, l'atto di lettura diviene quasi “immediato” e continuo, a scapito, però, del coinvolgimento nella scena che rimane scarso – si pensi al manifesto di Cassandre (fig. 3) o alla copertina di Adams (fig. 2) – rispetto alla pagina di *Harper's Bazar* (fig. 9) o alla vignetta di *Calvin and Hobbes* (fig. 10).

La posizione dell'osservatore può contribuire notevolmente a determinare la temporalità di un artefatto visivo se messa in relazioni con gli oggetti e i soggetti rappresentati. Una prova la si può avere analizzando il manifesto per il Club Automobilistico Svizzero realizzato da Josef Müller Brockman (fig. 11). Proviamo ad analizzarlo utilizzando tutti gli strumenti messi in gioco. I limiti del processo relativo al movimento della moto non sono enunciati. Esso è quindi colto nella sua dura-

tività: la moto ci viene presentata tagliata dalla cornice, già in movimento, e l'osservatore è posizionato in *medias res*. Ciò che ci viene mostrato è però il limite possibili di un processo secondario, quello dell'investimento. La prospettiva, molto accentuata, diminuisce molto la distanza tra la ruota e il bambino, limite del processo di "investimento" e, conseguentemente, del movimento anche della moto. Date anche le proporzioni degli elementi in gioco, dovute sempre alla prospettiva, la moto incombe, dunque, sul bambino sia da un punto di vista spaziale che temporale.

Si deve tener conto che l'immagine comporta anche delle linee di fuga bianche sulla moto che indicano che l'oggetto è in movimento rispetto ad un osservatore che è fermo o si muove a minor velocità. Come nelle fotografie in cui ci sono soggetti "filanti" rispetto ad uno sfondo definito, questa configurazione mette in luce che l'osservatore è statico rispetto a ciò che viene osservato. Il movimento della moto sopravanza, dunque, quello dell'osservatore.

Diversamente in *Akira* di Katsuhiro Otomo (fig. 12), la rappresentazione del movimento delle moto è resa attraverso un procedimento opposto: le moto sono visibili e nette nei loro contorni; lo sfondo, invece, si "sfila" e si deforma lungo l'asse della prospettiva. L'osservatore è quindi in movimento solidariamente con il movimento degli oggetti rappresentati. Rispetto alla fig. 11 questa seconda configurazione è sicuramente più coinvolgente in quanto ci proietta direttamente dentro alla scena e dinamizza e accelera l'effetto visivo generale della sequenza. Ciascuna vignetta della fig. 11, d'altra parte, da indicazioni sulla velocità dell'oggetto rispetto ad un altro oggetto che non è in movimento, a costo però della staticità maggiore della scena presentata.

L'effetto di "filatura" non può non richiamare la convenzione fumettistica delle *linee cinetiche* – talvolta utilizzata anche in altri linguaggi. Le linee cinetiche rendono il percorso nello spazio di elementi in movimento attraverso linee stilizzate che, nell'evoluzione del linguaggio fumettistico, hanno acquistato una propria presenza fisica. Integrando le linee cinetiche ad un'immagine puntuale si rendono la distanza e la direzione del movimento che acquista continuità. Attraverso le linee cinetiche è possibile allora rappresentare l'esatta direzione ed estensione di un movimento complesso, condensandolo in un'unica immagine. In questo modo si evita di "spalmare" l'evoluzione del processo su più enunciazioni, cosa che potrebbe rallentare la cadenza del discorso. Inoltre, dato che le linee cinetiche rafforzano la direzione del movimento, rappresentandola direttamente, si accentua enormemente lo slancio dell'attante: riprendendo delle categorie a Zilberberg (2002), ciò vuol dire che la velocità si impone sulla lentezza.

Nell'esempio di fig. 13 (cfr. Barbieri 1991) si può osservare come le linee di movimento possano descrivere sia movimenti – e quindi distanze temporali – molto brevi (fig. 13a) – come il salto dei cinque giocatori di rugby –, sia movimenti molto complessi e articolati (fig. 13b).



Fig. 12 – Katsuhiro Otomo, *Akira*, 1984

Nell'immagine in basso (fig. 13b) si riesce a vedere il piccoletto che colpisce in sequenza tutti i suoi avversari, i quali vengono miseramente scaraventati in aria. La cosa più incredibile è che, non solo si riesce a percepire l'esatto movimento, ma si può addirittura vedere l'esatto ordine della sequenza. Infatti, i vari giocatori si pongono come varie soglie attraverso le quali il processo si sviluppa. La loro sovrapposizione sulla linea cinetica, che descrive la traiettoria e l'ampiezza del movimento, li pone non come contemporanei ma sequenziali tra loro. Ogni soglia è quindi un punto attraverso il quale si snoda il processo di modo che aumenta la duratività dell'immagine a livello di enunciato. Diversamente, la fig. 13a i giocatori sono raffigurati nella fase terminativa del movimento, quasi sul limite, rappresentato dal piccoletto. Nel mettere al confronto queste due immagini tratte da *Asterix* (fig. 13) appare chiaro come il fumetto è in grado di distinguere molto efficacemente tra azioni puntuali (in alto) e azioni durative (in basso): ciò nonostante in entrambe si avverte il prevalere della velocità sulla lentezza proprio perché le linee cinetiche, condensando in una sola immagine movimenti complessi, operano come accelerazione sul piano della temporalità dell'enunciazione.

Anche la grafica ha saputo approfittare di questo strumento messo a disposizione dal fumetto. Nel manifesto di Giovanni Pintori per Olivetti *Lettera 22* (fig. 14), attraverso linee cinetiche molto "grafiche" – nel senso di *minimal*, poco variate al loro interno, se non per l'ele-

mento cromatico – viene rappresentato il movimento che ciascun dito compie sulla tastiera della macchina da scrivere.

Un colore per ogni dito, che velocemente si sposta da un tasto all'altro. Proprio in virtù dell'utilizzo delle linee cinetiche Pintori è in grado di significare la velocità e la continuità di battitura resa possibile dall'utilizzo di una *Lettera 22*. Se messo a confronto con il primo manifesto di Pintori analizzato (fig. 1) si riesce a comprendere benissimo come le linee cinetiche creino una fluidità e una continuità non ottenibili attraverso la giustapposizione di momenti discontinui. Il manifesto per *Diaspron* (fig. 1) sottolinea la precisa meccanicità della macchina reclamizzata. Il manifesto per *Lettera 22*, invece, esalta la fluidità e la velocità che una persona può ottenere servendosi dell'apparecchio. Da una parte si pone al centro la macchina dall'altra la persona. Tutto ciò è ottenuto grazie all'opposizione tra demarcato e continuo-uniforme (fig. 7), tra singoli istanti-soglie estratti all'interno di un processo e un movimento che invece lega delle soglie (i singoli tasti che si distinguono anche cromaticamente).

4. Ritmi grafici

Nell'articolo "Ritmi grafici", Munari (1937, p. 26), parlando di un opuscolo, fa notare come questo deve essere inteso come un'unica sequenza (fig. 15). Nel suo svolgersi, i contenuti e le forme saranno organizzati secondo una griglia grafica che determinerà il ritmo con cui questi si offrono all'enunciatario. Nell'esempio in questione la linea centrale fa da asse invisibile, ma portante, sul quale disporre tutti gli elementi che partecipano all'enunciazione:

come la traiettoria di un proiettile – c'è ma non si vede, sarà il filo conduttore sul quale e attorno al quale gli altri ritmi minori formeranno l'armonia di insieme. Una misura di testo che si ripete, un cliché con una data forma [...], un accoppiamento di due caratteri, uno spazio bianco che si ripete ecc. qualsiasi trovata concorrerà a creare la caratteristica di quella data pubblicazione. Altri ritmi vengono poi suggeriti dalle forme e dagli stessi oggetti che formano l'argomento dell'opuscolo: un opuscolo sui tubi suggerirà un formato e un ritmo diverso, per esempio, da un opuscolo per suole di gomma.

Bruno Munari, con la leggerezza e la poetica che lo contraddistinguono, intuisce le potenzialità ritmiche della grafica. Ma se nel testo l'autore parla di "un certo senso di movimento affine al cinema" (Munari 1937, p. 26), in realtà, grazie alle conoscenze messe in gioco in questo saggio, possiamo parlare piuttosto di affinità con il fumetto rispetto all'uso dello spazio. Se, dunque, estendiamo l'analogia di Munari mi sembra che stiamo in effetti seguendo il suo invito a ricercare quel territorio di scambio tra le competenze della grafica e di altri linguaggi, tra cui il fumetto, proprio a partire dalla gestione dello spazio. Infatti, Munari fa giustamente no-

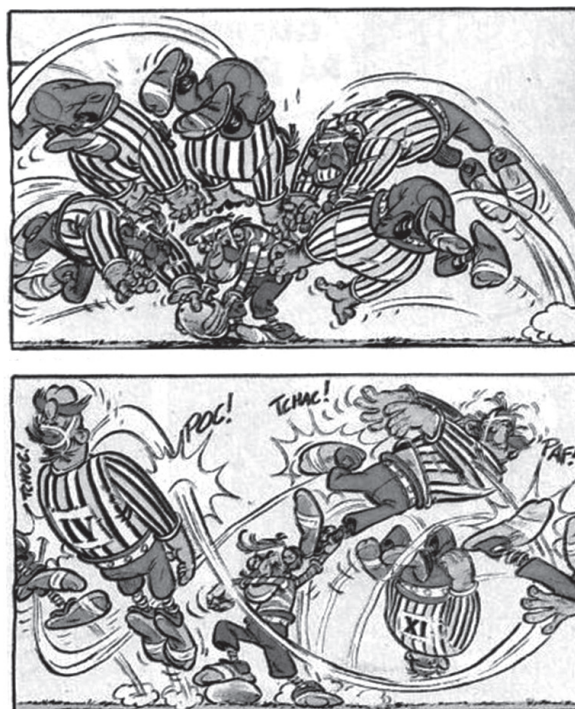


Fig. 13a e 13b – Goscinny e Uderzo, *Asterix e i Britanni*, 1966 (estratto da Barbieri 1991)

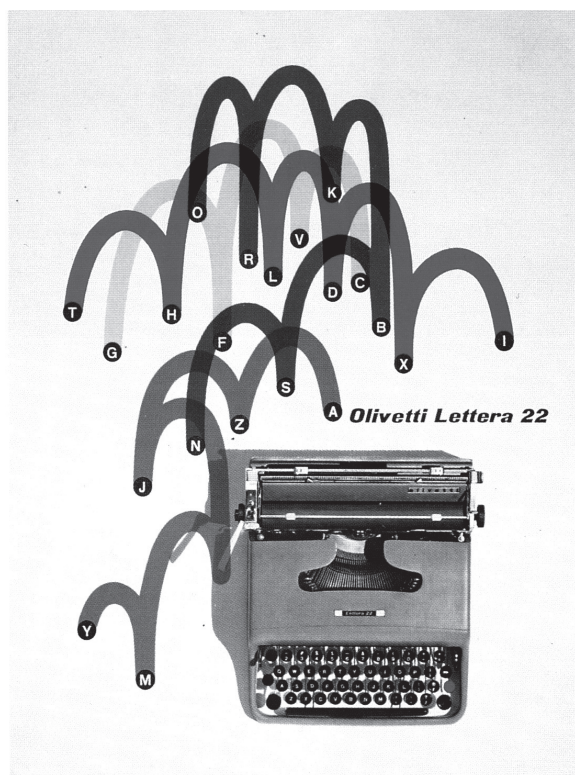


Fig. 14 – Giovanni Pintori, *Olivetti Lettera 22*, 1954

tare che anche se i contenuti distribuiti in un artefatto grafico non sono legati direttamente da una narrazione e non sono, quindi, immediatamente legati temporalmente, ciò nonostante, considerando tale enunciato complessivamente come una sequenza, è possibile im-

postare dei ritmi di fruizione attraverso la messa in pagina.

Omar Calabrese, analizzando *La storia della vera croce* di Piero della Francesca rileva che la scansione della *sintassi narrativa* di un'intera opera può basarsi sull'esistenza di una *sintassi geometrica*. Con sintassi geometrica Calabrese (1985, p. 68) intende

una precisa scansione della superficie pittorica del testo, astratta e destinata a costruire delle partizioni materiali, esattamente come succede in un testo letterario con la divisione in capitoli, paragrafi, capoversi, quando tale divisione costituisca anche uno schema di simmetrie, parallelismi, figure. È del tutto evidente che la sintassi geometrica e ritaglio delle sequenze narrative sono da mettere in relazione: la prima perviene alla programmazione testuale, la seconda alla programmazione narrativa, ed entrambe generano la manifestazione del racconto.

Nel fumetto la tavola altro non è che la pagina organizzata secondo una *sintassi geometrica* ed è a questo livello che si articola innanzitutto la sua spazialità. Come fa notare Alvisio Mattozzi (1998) sulla scorta di Fontanille (1989), è ipotizzabile che sia proprio a questo livello che agisce l'istanza dell'*informatore*¹¹, che presiede all'organizzazione della tavola in vignette: "[l']informatore, attraverso l'organizzazione della griglia grafica della pagina [...] seleziona degli spazi, delle enunciazioni interne al testo della tavola" ed è all'interno di ciascuno di tali spazi che si può successivamente installare l'osservatore. È allora attraverso la *messa in pagina* che l'*informatore* amministra la successione degli avvenimenti appartenenti alla narrazione e contemporaneamente assicura l'integrazione delle diverse componenti di un fumetto. Ora, tra le infinite configurazioni che si incontrano nella lettura di un fumetto, è possibile distinguere tra la griglia grafica di base e le sue variazioni. Si riconosce dunque un *grado zero* di una qualsiasi configurazione, un modulo grafico che regola l'andamento della lettura, sul quale è possibile produrre degli scarti. È quindi attraverso la scansione della pagina che è possibile impostare un *ritmo* degli eventi e del senso.

Un ritmo viene messo in evidenza nel momento in cui si producono degli scarti rispetto ad una configurazione che si era imposta come *norma*. Gli elementi che creano delle rotture nella configurazione ritmica non sono generalizzabili in una grammatica generale del fumetto. Sono piuttosto da intendere come degli idioletti che agiscono specificamente in un testo. Si tratta quindi di inserire all'interno di un ritmo dominante degli elementi che vanno a perturbarne l'ordine, andando a creare quella che Barbieri (2004) definisce una *posizione di rilievo*¹². Nel rompere quindi una configurazione ritmica e facendone emergere una nuova si imposta un nuovo limite, al quale appartiene secondo Zilberberg un accento narrativo. L'incorrere di un limite può così coincidere con l'insorgere di una nuova struttura ritmica che si sostituisce a una precedente, oppure al rista-

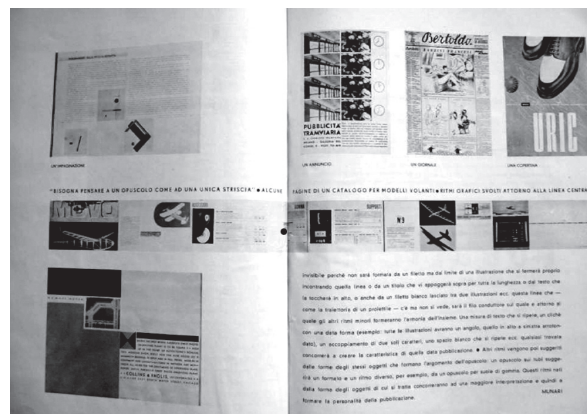


Fig. 15 – Opuscolo citato in Munari (1937)

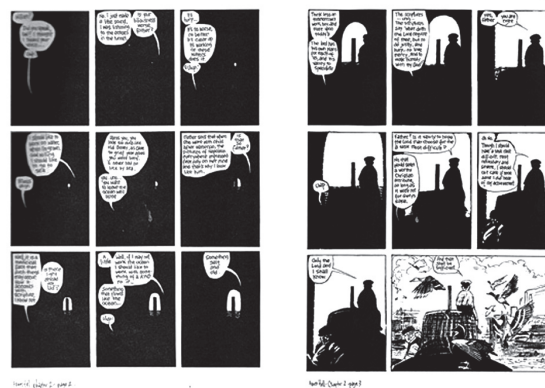


Fig. 16 – tavola tratta da Alan Moore e Eddie Campbell, *From Hell*, 1999

bilirsi di quest'ultima. All'interno di queste configurazioni ritmiche sarà poi, come si è visto, la dialettica tra soglie e limiti a determinare gli effetti di senso relativi alla temporalità.

Ad esempio, un fumetto come *From Hell* (fig. 16) è caratterizzato da una griglia grafica tabulare e costante su un modulo di 3x3. Su questa vengono poi creati degli scarti inserendo delle immagini che occupano lo spazio di due o tre vignette. Queste si pongono quindi come degli accenti narrativi e scandiscono tutto il ritmo di lettura dell'opera. Essendo queste vignette di dimensione maggiore rispetto alla norma, occupano una maggiore porzione di spazio e mettono tendenzialmente in gioco una temporalità maggiore¹³: si pongono quindi come un rallentamento enunciazionale, lasciando la temporalità dell'azione enunciativa invariata. Se si prova a comparare le due tavole di *From Hell* (fig. 16) con la doppia pagina di *Harper's Bazar* (fig. 17) è effettivamente possibile riscontrare una struttura che a un livello profondo si sviluppa attraverso una modalità simile. Infatti la doppia pagina (fig. 17) sviluppa al suo interno una serie di fotogrammi che messi in sequenza ripercorrono la danza dei due ballerini. I fotogrammi, nella pagina a sinistra sono distinguibili in due filoni: il primo che sviluppa le vignette e la sequenza verticalmente, il secondo orizzontalmente. Nonostante queste due differenze



Fig. 17 – Alex Brodovitch, doppia pagina di *Harper's Bazar*, 1935

è possibile riconoscere l'affermarsi di una norma, dato che ogni fotogramma possiede le stesse dimensioni del precedente e del successivo, tanto da ricordare visivamente una pellicola cinematografica. Il ritmo impostato dalle due sequenze è rotto nella pagina di destra: un solo fotogramma occupa interamente tutto lo spazio. Si imposta così come un fortissimo accento temporale, un nuovo limite che spazza via il ritmo continuo impostato dai piccoli fotogrammi-soglia.

È proprio nell'ambito della messa in pagina che si possono ritrovare più punti di contatto tra i linguaggi della grafica e del fumetto: se nel primo la messa in pagina opera soprattutto come strumento per garantire la giusta pertinenza visiva agli elementi messi in gioco nello spazio plastico della pagina, nel secondo, si è detto, la messa in pagina agisce come organizzatrice nello spazio – e conseguentemente nel tempo – degli avvenimenti che prendono parte dell'impianto diegetico, partecipando alla ritmizzazione degli enuciati. Proprio per la loro vicinanza in questo campo, non deve stupire che maestri attenti e vulcanici come Bruno Munari avessero perfettamente visto le potenzialità ritmiche della messa in pagina già 70 anni fa. Per questo motivo l'invito allo scambio di competenze tra grafica e fumetto deve essere visto non solo come una possibilità di ampliamento delle possibilità dei due linguaggi ma deve essere anche inteso come un modo per mettere in nuova luce e approfondire dei metodi che già sono insiti nei meccanismi delle loro "grammatiche".

Conclusioni

Nel corso di questa analisi si sono esplorati il discorso della grafica e del fumetto, cercando di estrapolare un modello in grado di rendere conto di quali elementi concorrono a dare un determinato effetto temporale e come questi interagiscono tra loro.

Procedendo nella ricerca, si è realizzato¹⁴ che non è possibile descrivere la temporalità del fumetto tramite una grammatica generale, ma solo attraverso una serie

di grammatiche locali impostate dal singolo testo e dalle relazioni che intrattengono fra loro gli elementi messi in gioco. Si è però anche mostrato che queste grammatiche locali si strutturano a partire da categorie di carattere più generale (e astratto) come quella di limite/soglia. Il risultato a cui si è giunti è sicuramente incompleto, in quanto non si è tenuto conto di altri fattori determinanti come ad esempio il ruolo della cornice e del margine, la porzione del mondo rappresentato, i tipi di punti di vista, il grado di dettaglio dell'immagine, ecc. Sicuramente, un altro campo molto interessante da indagare riguardo il rapporto tra fumetto e grafica è quello relativo alla componente verbale del fumetto e il ruolo che essa gioca nel determinare la temporalità (cfr. Barbieri 1991). Purtroppo lo spazio richiesto per una ricerca simile andrebbe molto al di là della portata di questo articolo.

Non si è risolta, quindi, una problematica complessa come quella della temporalità. Piuttosto si è cercato di porre le basi per un dialogo tra discipline e tra linguaggi, proprio in virtù del ruolo mediatore che in esso può giocare la semiotica. Infatti, il modello emerso, seppur relativo ad un solo aspetto di questa vastissima categoria che è la temporalità, ha dato un risultati positivi sia sugli esempi provenienti dall'universo fumettistico, sia su quelli estratti da artefatti comunicativi a carattere grafico. L'aver riscontrato la possibilità di rendere conto della temporalità in alcuni manifesti grafici attraverso le categorie elaborate da Zilberberg, fa presumere che queste possano essere le basi necessarie per la formulazione di una teoria autonoma delle grammatiche temporali negli artefatti grafici e in altri linguaggi in cui la rappresentazione del tempo, così come avviene nei manifesti brevemente analizzati, passa sempre attraverso un movimento che è stato discretizzato in più fasi giustapposte nello spazio. Si ha così la chance, non solo di sviluppare una teoria, ma anche di poter creare un territorio comune su cui impostare un dialogo multidisciplinare in cui differenti linguaggi possano potenziarsi a vicenda, mettendo a disposizione gli uni degli altri gli strumenti discorsivi di loro competenza.

L'approccio di Zilberberg si rivela essere il punto di partenza per una serie di riflessioni che potrebbero portare a riconsiderare aspetti che in genere sono stati considerati specifici di un singolo linguaggio. Il punto di forza della proposta di Zilberberg sta proprio nel fatto di far rientrare questioni come la temporalità all'interno di una problematica più vasta, quella dell'aspetto. È, quindi, attraverso le dinamiche tensive messe in gioco dallo sviluppo della categoria dell'aspetto che potrebbe essere possibile trovare una strada per rendere effettivamente conto di tutte le questioni legate alla temporalità di un discorso. Alla luce di quanto detto e mostrato, le distanze tra i linguaggi si assottigliano e i confini tra essi si fanno meno netti. Il potenziamento di una singola disciplina, tramite la contaminazione e il dialogo multidisciplinare, appare, allora, non solo una possibilità al-

lettante, ma quasi un fatto naturale, che avviene man mano che si approfondiscono le sue potenzialità.

I vantaggi nel provare a percorrere questa strada sono molteplici. La semiotica, nel riscoprire la centralità dell'affetto e dell'aspetto in relazione alle dinamiche tensivo, acquisisce nuovi strumenti di analisi e amplia il suo campo di indagine. Il discorso del design, invece si arricchisce del contributo di nuovi campi d'investigazione: scopre nuove potenzialità della sua sfera d'azione e aumenta il numero delle sue competenze. Se, infatti, in questo saggio il confronto è stato operato tra grafica e fumetto, nulla toglie al fatto che un simile confronto sia effettuabile tra altri linguaggi.

Limitarsi, infatti, all'applicazione di questo approccio al solo ambito della grafica potrebbe essere un'occasione mancata, soprattutto se si tiene conto dell'importanza registica e coreografica che possiede la temporalità nelle arti *allografiche* (cioè che prevedono uno spartito nella loro esecuzione). L'accostamento della temporalità alla processualità permette di estendere l'utilizzo di questo studio non solo come aiuto per rendere conto della temporalità interna a degli artefatti grafici, ma anche come strumento di regia nell'ambito più ampio degli artefatti comunicativi (cfr. Anceschi 1992). Si assiste così al moltiplicarsi dei campi possibili di applicazioni. Si prenda ad esempio un progetto di *interaction design*, contesto che per via della sua insita multimodalità e multimedialità presenta una elevatissima complessità di controllo e previsione. Ogni interazione tra utente e servizio/sistema può essere inteso come lo svolgimento di un processo: il controllo di come questi si svolgono temporalmente, la questione del ritmo e del numero di fasi da utilizzare assumono una grande rilevanza. Questione simile può essere sollevata per ciò che riguarda l'ambito del *web design* in cui una prefigurazione temporale della navigazione dei contenuti del sito, nelle configurazioni a *diagramma strutturale* (cioè a navigazione aperta), ma soprattutto nelle configurazioni a *diagramma procedurale* (in cui, secondo Pietro Montefusco, la navigazione è indotta attraverso dei passaggi obbligati), può sicuramente essere un valido aiuto nel processo che porta alla realizzazione dell'artefatto concreto: da una parte si può agire a livello di gestione e "dosaggio" dei contenuti, dall'altra si possono controllare il numero e le fasi attraverso cui si svolgerà il discorso. Ma, estendendo ancora ulteriormente il campo di applicazione, si potrebbe pensare ad un suo utilizzo anche all'interno di un progetto di allestimento museale: se si considera il percorso della visita simile ad un processo, in cui ogni teca o opera può essere intesa come una fase, il ritmo con cui il visitatore le attraversa è una questione niente affatto irrilevante. Un allestimento museale dovrà quindi essere affrontato nella sua progettazione riconsiderando le soluzioni spaziali anche in un ottica temporale.

La prospettiva di questo testo, nonostante la sua parzialità, è proprio quella di incentivare il dialogo multidisciplinare e, in accordo con le parole di Barbieri (1991),

di invitare a considerare i linguaggi non come entità separate ma come aspetti dell'universo più generale della comunicazione. Proprio nel suo essere una "soglia" in un processo di cui i limiti non sono ancora visibili, la prospettiva qui presentata esprime tutta la potenzialità in essa insita, nella speranza che si possano aprire nuove strade da percorrere, verso risultati ancora da determinare.

Note

¹ Si noti, però, che tale effetto di continuità temporale è ottenuto seguendo convenzioni differenti per quanto riguarda la disposizione spaziale dei vari momenti: Pintori usa una spazialità per layer in cui il prima è posto su un layer più arretrato, mentre Adams, nella copertina di *Flash*, seguendo il senso della lettura, pone il prima a sinistra.

² Preme qui fare una premessa iniziale: le considerazioni di questo testo saranno riferite unicamente a quei linguaggi che esprimono il tempo attraverso delle grammatiche locali che si articolano per mezzo di una scansione e una ripartizione dello spazio.

³ Da cui riprendiamo alcuni esempi per riproporli e rileggerli qui.

⁴ Per una questione di maggior familiarità culturale, si è deciso di restringere il campo di indagine prevalentemente ad esempi provenienti dal fumetto occidentale. Questioni come il senso di lettura e la concezione del tempo, centrali nella narrazione fumettistica, sono dei fenomeni puramente culturali. Estendere la trattazione anche al fumetto nipponico, nonostante sia molto allettante, rischia di introdurre questioni non facilmente gestibili se non si prendono in considerazione tutta una serie di elementi che esulano dalla nostra competenza.

⁵ Nel considerare il sistema del fumetto si possono individuare non solo tre ma quattro livelli gerarchici – immagine, vignetta, sequenza e pagina –, ognuno dominio di un determinato contratto enunciativo (Fontanille 1989) in grado di rendere conto del sistema semi-simbolico locale attraverso cui si manifesta un'enunciazione per immagini. Essendo il fumetto un linguaggio che distribuisce le figure sulla componente spaziale dell'espressione, è questa la dimensione da prendere in considerazione per individuare i contratti. Un primo contratto è individuabile a livello della pagina nel quale si organizzano le vignette secondo una griglia grafica. Il secondo contratto è individuabile a livello della vignetta e rende conto del piano e del soggetto rappresentato; un terzo contratto può essere individuato a livello di immagine, tale livello permette di vedere spostamenti sul piano come deformazioni e movimenti in uno spazio tridimensionale. Infine si pone la sequenza, sintagma di vignette, che definisce la diegesi fumettistica, attraverso il contratto narrativo.

⁶ Il movimento può essere agito o subito dagli attori e da altri elementi inseriti all'interno dello spazio della vignetta. Inoltre come fa notare giustamente Eugeni, lo sguardo che costituisce l'immagine, che non è necessariamente statico può esso stesso essere inserito dotato di una temporalità e configurarsi così come durativo e mobile: "Si introduce così la possibilità di un istante della rappresentazione prolungato o durativo, esso stesso partecipe del mutamento al pari del mondo rappresentato" (Eugeni 1992, p. 103).

⁷ La cadenza corrisponde a ciò che Zilberberg (1993) chiama *tempo* e che in italiano è stato reso come “tempo ritmico”.

⁸ È interessante notare che l'immagine di fig. 5 non produce l'effetto di ralenti prodotto dall'immagine di fig. 2, in quanto l'attore non è ripetuto: non vi è che la traccia del suo movimento.

⁹ Nel linguaggio verbale il tempo si esprime attraverso gli avverbi di tempo, ma soprattutto attraverso la morfologia del verbo. I verbi vengono solitamente distinti in base al tempo e al modo – tempo presente, passato, ecc., modo indicativo, condizionale, ecc. All'interno della categoria di tempo verbale è però possibile distinguere la localizzazione temporale, cioè il posizionamento dello stato o dell'azione descritti dal verbo rispetto al presente dell'enunciazione, e l'aspetto che dà informazioni su come si svolge l'azione enunciata. Nello specifico, se il verbo esprime un'azione, l'aspetto rappresenta il punto di vista su di essa. L'aspetto rende dunque conto di come si svolge un'azione, se puntualmente o durativamente e, in quest'ultimo caso, può anche fornire informazione riguardo l'avanzamento del processo, se esso è nella sua fase iniziale (incoativa), progressiva o finale (terminativa).

¹⁰ Come già fatto notare, bisogna naturalmente tener presente che il fumetto è un linguaggio complesso in cui è innanzitutto necessario distinguere tra enunciato ed enunciazione. In questo caso ciò che varia e che modula la cadenza del fumetto riguarda l'enunciazione, dato che il processo enunciato si svolge all'interno di una distanza fissa, che non varia sulla base del numero delle vignette o delle immagini con cui viene reso.

¹¹ Fontanille (1989) distingue tra informatore e osservatore in quanto attanti enunciazionali iscritti nell'immagine. L'informatore gestisce il “far sapere” attraverso il controllo della luce; l'osservatore gestisce il “poter osservare” attraverso la posizione di osservazione: a esso spetta la ricostruzione dello spazio figurativo.

¹² Gli elementi che concorrono a creare una posizione di rilievo rispetto a una norma precedentemente impostata sono più comunemente la variazione della dimensione della vignetta, della distanza che le se separa e della configurazione della cornice. Non si vuole qui entrare nello specifico del ventaglio di possibilità relative a questo aspetto. Si è voluto citare questi tre casi in quanto sono quelli di più largo utilizzo, tanto da essersi quasi consolidati come elementi di base della grammatica fumettistica.

¹³ A parità di altri parametri, bisogna infatti considerare che a questo livello, come si diceva precedentemente la temporalità complessiva del testo dipende dall'interazione tra informatore e osservatore.

¹⁴ Senza, del resto, particolare sorpresa, dal momento che autori come Calabrese (1985) e Eugeni (1999) erano già giunti alla stessa conclusione nel campo delle arti pittoriche.

Bibliografia

- Anceschi, G., 1985. “Gabbia e anti-gabbia”, in *Linea Grafica*, n.5.
- Anceschi, G., 1992, *L'oggetto della raffigurazione*, Etaslibri, Milano.
- Barbieri, D., 1991, *I linguaggi del fumetto*, Milano, Bompiani.
- Barbieri, D., 2004, *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*, Milano, Bompiani.
- Calabrese, O., 1985, *La macchina della pittura*, Bari, Laterza.
- Eisner, W. 1990, *Comics & Sequential Art*, Poorhous Press; trad. it. *Fumetto arte e sequenziale*, Torino, Vittorio Pavesio Productions, 2002.
- Eugeni, R. 1992, *Analisi semiotica dell'immagine*, Milano, I.S.U. Università Cattolica;
- Fontanille, J., 1989, *Les Espaces Subjectifs*, Paris, Hachette;
- Gaudreault, A., 1989, *Du littéraire au filmique: système du récit*, Klinkensiek, Paris; trad. it. *Dal letterario al filmico. Sistema del racconto*, Torino, Lindau, 2000.
- Greimas, A. J. e Fontanille, J., 1991, “Avant-propos”, in Fontanille, J., a cura, *Le discours aspectualisé*, PULIM/Benamins, Limoges/Amsterdam, 1991, pp. 5-16.
- Groensteen, T., 1999, *Système de la bande dessinée*, Parigi, Presses Universitaires de France;
- Mattozzi, A., 1998, *Nivole sotterranee. Analisi socio-semiotica del fumetto underground americano*, Università degli Studi di Siena, Tesi di laurea, Siena.
- Munari B. 1937, “Ritmi grafici” in *Campo grafico*, n. 5-6, pp. 26-27.
- Zilberberg, C., 1993, “Seuils, limites, valeurs”, *On the border lines of semiotics* (Acta Semiotica Fennica II), 379-395; trad. it. “Soglie, limiti e valori” in Fabbri P., Marrone G., a cura, *Semiotica in nuce vol. 2*, Roma, Meltemi, pp. 124-138.
- Zilberberg, C., 2002, “Precis de grammaire tensive”, in *Tangence*, n. 7.