

INTRODUZIONE

Nella sua *Introduzione all'analisi strutturale* dei racconti, Roland Barthes scrive:

“Vi sono innumerevoli forme di narrativa nel mondo. Vi è innanzi tutto una prodigiosa varietà di generi, distribuiti a loro volta secondo una varietà di *media*, come se per l'uomo ogni sostanza fosse adatta a ricevere le sue storie. Tra i veicoli della narrativa vi sono il linguaggio articolato, orale o scritto, le immagini, fisse o in movimento, i gesti ed una combinazione di tutte queste sostanze; la narrativa è presente nel mito, nelle leggende, nelle favole, nelle novelle, nei racconti, nell'epica, nella storia, nella tragedia, nel *suspense drama*, nella pantomima, nei dipinti (ad esempio nella «Santa Orsola» del Carpaccio), nelle vetrate policrome, nel cinema, nei fatti di cronaca, nella conversazione. La narrativa si manifesta, inoltre, in questa infinita varietà di forme in ogni tempo, luogo e società; essa, invero, nasce assieme alla storia stessa dell'umanità; non esiste, infatti, e non è mai esistito in alcun luogo, nessun popolo senza narrativa...”¹.

Nella mia presentazione approfondirò il tema della *narrativa per immagini*, in particolare il caso del fumetto. Con l'applicazione della definizione di *fumetto* di Scott McCloud a diverse forme di arte figurativa passata (come dipinti egizi, arazzi e xilografie), tenterò di delineare un passato e un continuo con l'arte.

Nel *primo capitolo*, oltre che trattare la storia del medium, parlerò dei diversi *stili di creazione delle figure*; spaziando da uno stile realista a quello astrattista, il disegnatore combina e crea nuove formule e tendenze

che sfociano nell'arte del fumetto. Ma il fumetto può non esser costituito da sole immagini. Le immagini insieme alle parole in combinazioni differenti veicolano uno stesso messaggio; talvolta sono le figure ad avere un ruolo predominante nella comunicazione, altre volte sono le parole a veicolare il significato, restano comunque molte le "miscele" possibili. Nel terzo paragrafo tratterò quindi il vecchio legame, rinnovato solo molto tardi nel fumetto, tra *scrittura e raffigurazione* già presente nei rotoli di papiro egizi.

Il *secondo capitolo* si sviluppa prendendo in considerazione il fumetto da un punto di vista più tecnico (specialmente nel terzo paragrafo). Le immagini vengono viste come strumento principe, o comunque fondamentale, della narrazione; attraverso una breve analisi di *figure stereotipate* si giunge alla conclusione che l'elemento figurativo riesce a trasmettere in ugual modo alle parole il significato e il contenuto di un messaggio, anzi a volte riescono a coinvolgere e far percepire meglio una situazione. Si proseguirà parlando della creazione della *tavola fumettistica* attraverso la segmentazione della pagina e lo sviluppo delle vignette e si farà un breve confronto con la pittura e il cinema. Per finire nel terzo paragrafo saranno esposti i diversi *tipi di scrittura e lettura del fumetto*, comprensibili attraverso le tavole riportate.

Maggiormente strutturato ed ampio è il *terzo capitolo* che tratta i metodi di raccontare per immagini secondo lo storico dell'arte Franz Wickhoff (par. 3.1, 3.2, 3.3) e in base agli studi delle teorie di Carl Robert condotti da Kurt Weitzmann (par. 3.4). Alla teoria di Wickhoff appartengono il *modo continuo, distintivo ed integrativo*; ognuno di questi metodi verrà analizzato nel caso specifico del fumetto e attraverso la descrizione di alcune tavole sarà possibile coglierne le caratteristiche, le sfumature e le somiglianze con l'arte figurativa passata. Inoltre saranno trattati alcuni casi in cui l'interpretazione del modo di raccontare non è sempre semplice e chiara; sia nell'arte che nel fumetto abbiamo esempi di un'ipotetica forma continua ed esempi di una combinazione tra il metodo continuo e quello distintivo.

In base agli studi di Carl Robert, Weitzmann individua nel *metodo simultaneo, monoscenico e ciclico* i tre differenti modi di rendere un contenuto letterario con le immagini.

Il saggio terminerà con l'esposizione della critica alla terminologia del viennese Franz Wickhoff mossa dallo studioso Weitzmann.

1. L'ARTE DEL FUMETTO

Cos'è il fumetto? Oggi la maggior parte delle persone risponderebbe a questa domanda parlando di Topolino, Minnie e Paperino; qualcun altro risponderebbe Tex Willer, Diabolik o Manga e altri ancora parlerebbero genericamente di “giornaletti” con disegni colorati per bambini.

Ma è solo questo il fumetto? O dietro questa parola c'è qualcosa di più complesso, qualcosa di più grande, come una vera *forma d'arte*. E come ogni forma d'arte anche il fumetto ha le proprie caratteristiche e i propri mezzi per comunicare; quindi si può dire che è un *mezzo di comunicazione* che al pari di altri media riesce ad esprimere attraverso le immagini concetti talvolta anche complessi, difficili da interpretare e capire con le parole. Anzi l'alleanza delle parole con le immagini porta ad una maggior trasmissione di significato e alla formazione del fumetto.

Scott McCloud, fumettista, definisce il fumetto come “*un veicolo che può contenere qualunque numero di idee e di immagini*”.

E' una forma espressiva che può essere considerata anche *letteratura* perché le immagini sono impiegate come un linguaggio, al pari delle parole e come le parole, esse raccontano, spiegano ed emozionano.

Quando questo linguaggio viene impiegato per fornire idee e informazioni, si distingue da un intrattenimento visivo privo di significato.² Il che rende i fumetti un mezzo di comunicazione che racconta storie e non solo; il fumetto è da considerare una forma d'arte al pari di pittura e cinema, da apprezzare e tutelare.

La continuità narrativa si basa quasi esclusivamente sulle immagini e persino la tavola meno narrativa, quella formata da due sole vignette mute, richiede uno sguardo itinerante.

Benoît Peeters nel saggio *Leggere il fumetto* definisce le vignette come “*parenti dei grandi dipinti del passato*”³; questo per indicare lo stretto legame tra l'arte del fumetto e quella della pittura.

Will Eisner, grande maestro del fumetto, parla di *arte sequenziale*: sostiene che le figure prese individualmente sono solamente delle figure, mentre prese in sequenza danno vita all'arte del fumetto. E' dispensabile parlare di arte sequenziale per definire e comprendere il medium? E' un termine molto generico, ma un ottimo punto di partenza.

Scott McCloud nel saggio *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, fa partire la sua analisi proprio dalla definizione di Eisner, da essa delinea una serie di definizioni, giungendo poi a quella definitiva: “*immagini e altre figure giustapposte in una deliberata sequenza, con lo scopo di comunicare*

informazioni e/o produrre una reazione estetica nel lettore”⁴.

La definizione risulta neutra riguardo a stile, soggetto o qualità; non parla di carta ed inchiostro, né di alcun processo di stampa; non è escluso alcun materiale e strumento; non è bandita nessuna scuola d’arte, filosofia, movimento o visione del mondo.⁵

Grazie a questa definizione è comunque possibile far luce sulla storia del fumetto.

1.1 Il fumetto nella storia dell'arte figurativa

Andando a ritroso nel tempo scopriamo che le prime forme di fumetto possono essere considerate i dipinti egizi.

Le figure poste in sequenza trasmettevano un messaggio, proprio come ora fanno i nostri fumetti; attraverso le immagini esse raccontavano le prodezze del faraone o di un defunto o semplicemente alcuni momenti della vita quotidiana.

Siamo nel 1410 a.C. e sulle pareti tombali di Menna, antico scriba egiziano, sono dipinti i momenti della raccolta del grano (tav. 1).

La successione di operai e contadini affaccendati e la presenza di strumenti come falchetti, canestri e rastrelli ci fanno capire il contenuto della raffigurazione.

Solo una parte di tale affresco è giunta a noi completo⁶. Il senso di lettura è bustrofedico⁷, cioè una lettura che si sviluppa a zig-zag.