



Lo sguardo semiotico sul fumetto

Daniele Barbieri, semiologo e saggista

Chi si occupa di semiotica conosce il potere analitico dei suoi strumenti per affrontare testi, pratiche, andamenti, generi.

L'ipotesi fondante della disciplina è che le strutture alla base della nostra facoltà di conoscere il mondo (e non solo di *comunicare*, che è parte – passiva e attiva – di questo conoscere) possano essere scientificamente descritte. Questa descrizione può essere compiuta in senso generale (e la *semiotica generale*, almeno secondo l'approccio di Umberto Eco, è di fatto una teoria della conoscenza), ma si possono anche descrivere le strutture soggiacenti a un singolo testo, prodotto per essere fruito da qualcuno che condivide le medesime strutture di riferimento.

Fare semiotica del fumetto riproduce questa duplicità in un campo ristretto: si analizzeranno da un lato le strutture del senso che costituiscono la comunicazione a fumetti (in parte specificissime, e in parte comuni ad ambiti più ampi di cui il fumetto fa parte: narratività, immagine, parola, ecc.); ma dall'altro questi medesimi approfondimenti generali dovranno rivelarsi utili per entrare nello specifico comunicativo dei singoli testi – e, viceversa, l'analisi dei testi aiuterà poi a costruire una generale semiotica del fumetto, la quale magari a sua volta contribuirà a una semiotica dei testi in generale, in un circolo virtuoso di crescente consapevolezza critica.

Proviamo quindi a descrivere, a grandissime linee, come può procedere l'analisi semiotica di un testo a fumetti, e quali risultati ce ne possiamo aspettare.

La prima considerazione da fare è che i testi a fumetti sono solitamente testi narrativi (a differenza di altri, come quelli musicali, o la pittura astratta), cioè testi che possono essere ridotti alla resa di una sequenza di azioni, magari con una macroazione principale al centro (Renzo e Lucia si vogliono sposare, la Compagnia dell'anello vuole distruggere l'anello, il capitano Achab vuole uccidere Moby Dick, ecc.). La semiotica generativa ha individuato la struttura dell'azione (della narrazione elementare) come una sequenza di quattro fasi: *Manipolazione* (dove un Destinatario fa sì che un Destinatario debba, o voglia, compiere l'azione, rendendosene Soggetto), *Acquisizione di Competenza* (dove il Soggetto acquisisce i mezzi, cognitivi e pratici), *Performance* (dove l'azione viene portata a termine, riuscendo oppure fallendo) e *Sanzione* (dove viene espressa una valutazione, di solito morale, sull'azione e il suo esito). In un testo narrativo, a questo schema, detto Programma Narrativo (Principale), si aggiungono analoghi schemi per le azioni secondarie (Programmi Narrativi d'uso) e per l'eventuale azione di un

Antisoggetto, con un programma narrativo antagonista a quello del Soggetto. Un primo lavoro di analisi consiste sempre, dunque, nel cercare di ricostruire l'intreccio di Programmi Narrativi che costituisce l'ossatura di una storia (a fumetti come di ogni altro tipo).

In quanto testi narrativi, i fumetti comportano anche una tematica di carattere *enunciazionale*. In un romanzo (verbale) è inevitabilmente presente un'istanza del narratore, la quale esprime sempre il proprio rapporto con i fatti narrati attraverso (almeno) l'uso delle persone e dei tempi verbali: si racconta infatti solitamente al passato, in terza o in prima persona – e questo vale anche per eventuali racconti nel racconto, con narratori diversi da quello principale. Ma anche in un racconto verbale, specie quando raccontato in terza persona, la focalizzazione può avvicinarsi molto ai singoli personaggi (per esempio attraverso la tecnica del discorso indiretto libero, che rivela i pensieri o i desideri di un personaggio senza uscire dal modo del raccontare principale). Nella narrazione puramente per immagini questa figura del narratore non c'è, e le immagini non sono soggette alla contestualizzazione enunciazionale imposta dal tempo e dalla persona del verbo. Proprio per questa assenza è più facile, nel fumetto come anche nel cinema, creare delle focalizzazioni visive locali, per esempio attraverso l'inquadratura: immagini soggettive, semisoggettive, o magari solo allusivamente soggettive. Attraverso il gioco del punto di vista, la soggettività dei vari personaggi può essere resa più o meno pertinente.

Ma a fumetti, come pure (seppur in minore misura) nel cinema, spesso alla narrazione per immagini si accompagna una narrazione verbale, una voce narrante non dissimile da quella del romanzo (verbale). L'effetto complessivo è quello di un racconto a più voci, l'accostamento di modalità diverse di narrazione, che possono lavorare in sintonia (rafforzandosi a vicenda) ma anche per contrasto: avremo, per esempio, didascalie parallele con più voci narranti, mentre intanto la narrazione visiva si focalizza magari su diversi attori in gioco. Veniamo indotti, come lettori, a prendere parti diverse in rapida alternanza – senza parlare dell'eventuale gioco di flash-back e di flash-forward che in questo modo possono essere talvolta messi in campo.

La tematica dell'inquadratura ci introduce inoltre alla problematica generale dell'immagine, e poi al suo specifico fumettistico. Ci sono, quanto all'immagine disegnata, questioni relative al registro stilistico scelto, in una scala che va dal massimo del naturalistico (al limite del quasi fotografico) sino, viceversa, al massimo della schematizzazione, con tutte le varianti (anche collaterali) possibili,



Deborah Salmina,
corso propedeutico – CSIA

e gli effetti drammatici o umoristici che ne possono conseguire. La cosa può riguardare l'intero testo (in forma di stile grafico complessivo) ma anche singoli elementi – come accadeva magistralmente in molti lavori di Andrea Pazienza, che era capace di modulare continuamente i propri registri, passando rapidamente dal tragico al comico e viceversa. L'uso o meno del colore, delle tessiture e ombreggiature, la presenza o meno dello sfondo sono tutti dettagli di questo problema complessivo.

Per passare a questioni più squisitamente fumettistiche, c'è poi tutto il tema della costruzione della pagina. Il fumetto tradizionalmente inteso è una sequenza di vignette, ciascuna delle quali contiene una microazione, che si aggiunge alle precedenti per costruire una sequenza narrativa. Ma già dal 1906 Windsor McCay organizzava le tavole di *Little Nemo in Slumberland* come composizioni visive complessive, e alla logica della lettura lineare (vignetta dopo vignetta) aggiungeva quella



Valentina Rudelli,
2° anno di grafica – CSIA

della pagina come organismo visivo unitario. McCay conosceva bene il valore di spettacolarizzazione e richiamo dell'attenzione di un'immagine complessiva ben costruita, e giocava quindi sul fatto che non è detto che la dimensione visiva del fumetto debba risolversi completamente in quella narrativa. Di fatto la fantascienza francese degli anni Settanta (Les Humanoïdes Associés, in particolare Philippe Druillet e Moebius) ha in seguito lavorato moltissimo in questa direzione, sostenendo apertamente una riduzione dell'importanza del racconto a vantaggio della fascinazione delle situa-

zioni, così come rese graficamente. In questo modo, la figuratività complessiva della pagina si costruisce sul riferimento a tutta la tradizione iconografica occidentale, soprattutto quella – come in pittura – in cui il racconto è più accennato che esposto.

Fa parte di queste strategie anche il lavoro sulla cornice, che si tratti dello spazio bianco tra le vignette, o di come il loro insieme si relaziona con il margine della pagina. Stampare le vignette parzialmente o interamente *al vivo* (cioè tagliate dal bordo fisico della pagina) elimina implicitamente una cornice, cioè una mediazione enuncia-

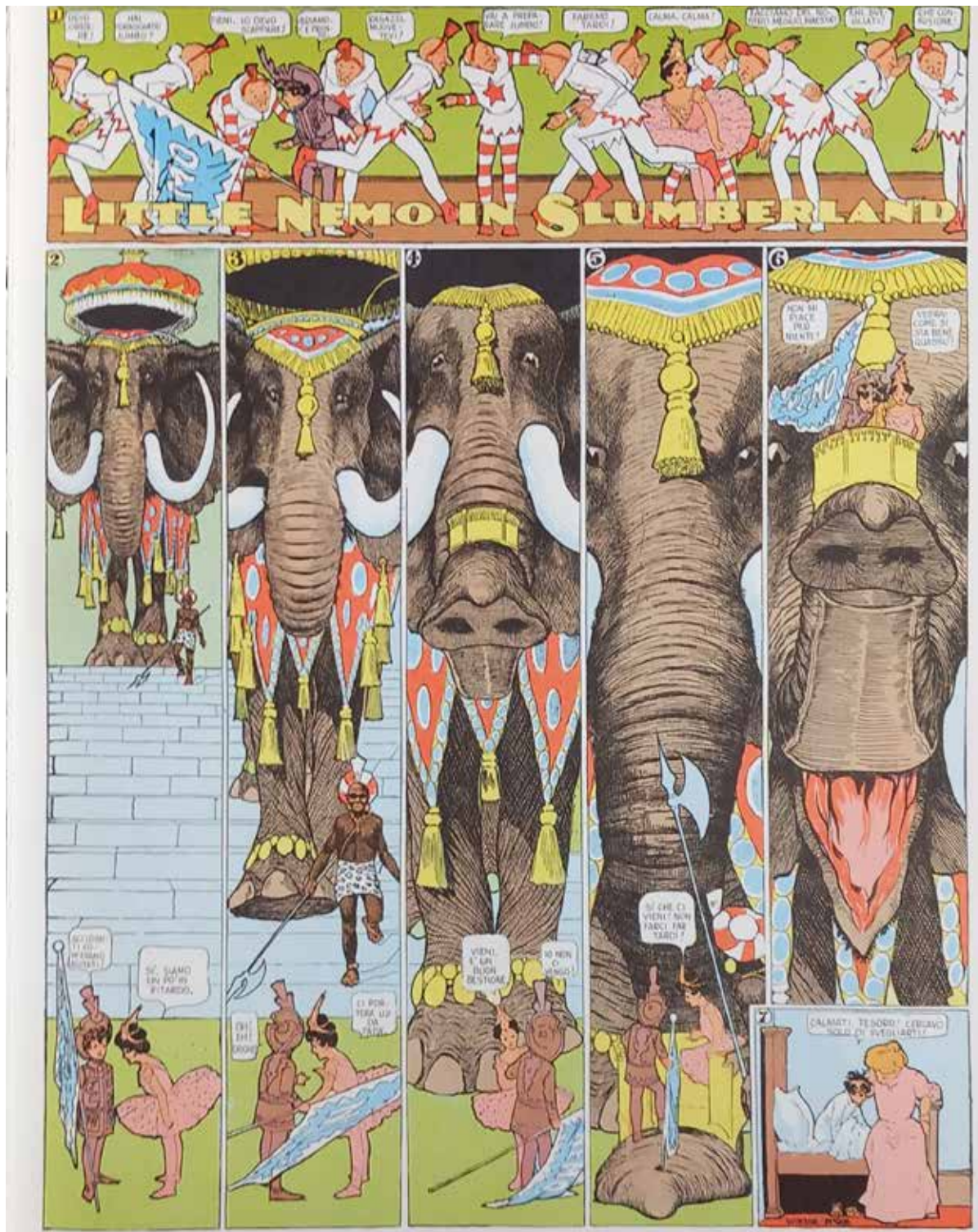


Figura 1 – Winsor McCay,
da *Little Nemo in Slumberland*,
tavola del 23 settembre 1906

tiva, e avvicina di colpo il lettore a ciò che l'immagine mostra, invitandolo a una più stretta immersione. E questo tanto più quanto più l'immagine è grande, sino al limite della pagina intera o della doppia pagina (o *splash-page*); e il percorso storico, nell'ambito del fumetto americano di supereroi, che va da Jack Kirby a Jim Steranko e a Frank Miller, potrebbe illustrare benissimo la progressiva conquista di questa tecnica spettacolarizzante – di cui fa parte, in ogni caso, anche la gestione grafica dei grandi rumori e dei segni di movimento, altre specificità del segno del fumetto.

È attraverso queste strategie, ora generali ora specifiche del fumetto, che viene gestita l'attenzione del lettore. Capire come è fatto un testo a fumetti è anche capire come esso sia in grado di generare nel lettore tensioni, condurle avanti ed eventualmente risolverle, mentre magari se ne stanno già introducendo e gestendo altre, sino a una fine storia che dovrebbe (nelle nostre aspettative – ma non sempre succede) risolverle tutte. Queste tensioni possono essere generate da aspettative narrative (attese di Performance di vari livelli di importanza, o di spiegazioni, reattive, di Manipolazioni, cioè del *perché* di quello che

accade, e così via), ma anche enfatizzate attraverso la focalizzazione sui personaggi e sulle situazioni, o ancora attraverso la loro resa grafica.

Un *crescendo*, per esempio, può dipendere dal ripetersi sempre più enfatico di azioni non risolutive, e poi essere rafforzato graficamente; ma in certi casi può essere la stessa ripetizione grafica a impostare di per sé un effetto di crescendo, che arriva poi a trovare una giustificazione narrativa. O ancora, come accade nelle polifonie musicali con gli strumenti della musica, si può suggerire nel fumetto un aumento di tensione con strumenti grafici, magari mentre il racconto sembrerebbe andare verso una risoluzione, o viceversa: la ricchezza di componenti che costituiscono il testo a fumetti (racconto, didascalie narrative, dialoghi, singole immagini, composizione della pagina, ecc.) permette di giocare in maniera diversa su diversi piani, lavorando in parallelo o anche per contrasto.

Su questi piani si possono verificare modelli diversi di sorpresa: una risoluzione narrativa inaspettata, un cambio di registro grafico, una *splash-page* là dove ancora non ce ne erano state, un forte rumore graficamente enfatizzato sono tutti generatori di sorpresa che producono dei punti di rilievo, ovvero dei momenti della fruizione in cui si avverte un effetto particolarmente forte. Tra gli innumerevoli ritmi che scandiscono la successione di un testo a fumetti (ritmo delle vignette, dei dialoghi, delle pagine, delle scene, degli eventi, ecc.) il ritmo dei punti di rilievo è particolarmente importante. Lo è perché è quello a cui implicitamente ci riferiamo quando, un po' intuitivamente, utilizziamo espressioni come "un ritmo molto intenso", "caduta di ritmo", "troppo lento", ecc.

I testi (a fumetti, ma non solo) che giocano sulla spettacolarizzazione hanno bisogno di ritmi molto intensi, e quindi di una grande frequenza di punti di rilievo. Esempio, da questo punto di vista, il *Dark Knight Returns* di Frank Miller (1985), dove le sorprese narrative, enunciativa e grafiche a tutti i livelli si susseguono con straordinaria intensità: *un testo travolgente*, lo potremmo definire. Ma non tutti i testi lavorano allo stesso modo. Negli stessi anni in cui Miller produceva il suo capolavoro, anche Art Spiegelman lavorava al suo *Maus*, con scelte del tutto differenti. *Maus* racconta una storia vera (quella di Vladek, padre di Art) nel contesto dell'Olocausto, un tema terribile, ma proprio per questo facilmente spettacolarizzabile. Spettacolarizzare significherebbe tuttavia anche calcare la mano su una retorica del tragico che Spiegelman vuole invece a tutti i costi evitare. Per questo

Maus è costruito acutamente su una serie di stratagemmi espositivi distanzianti, a partire dalla scelta grafica di un registro assolutamente antinaturalistico, con tutti i personaggi rappresentati con fattezze animali tramite un segno grafico molto semplice, in bianco e nero, volutamente grossolano; ma c'è poi anche la narrazione di accompagnamento della voce di Vladek, in una lingua sgrammaticata e improbabile (Vladek era un ebreo polacco, che aveva imparato l'inglese molto tardi), che introduce costantemente un sottofondo umoristico; e c'è poi l'insistenza sulla banalità del quotidiano – tutte scelte che intendono impedire l'eccessiva spettacolarizzazione, che potrebbe rendere retorica (e quindi falsa, celebrativa) la narrazione di un evento collettivo così tragico. Il risultato, giustamente premiato con il primo Premio Pulitzer assegnato a un'opera a fumetti, è un racconto di un'umanità straordinaria, in cui l'immedesimazione psicologica viene resa possibile proprio da questo evitare la celebrazione, con i suoi elementi spettacolari.

Il complesso delle scelte di Spiegelman fa anche sì che i punti di rilievo siano mediamente piuttosto rari (un po' annegati nel dominio del quotidiano) e spesso di bassa intensità, con un andamento ritmico complessivo a sua volta di bassa intensità, che sale progressivamente e insensibilmente man mano che la tragedia si sviluppa e arriva al suo culmine nel campo di concentramento. Una strategia ritmica, insomma, diametralmente opposta a quella del *Dark Knight* di Miller, tesa a evitare esattamente quello che Miller cerca. Non eroi, ma persone normali, che vivrebbero una vita normale, e si trovano trascinate progressivamente in un inferno, cui loro stesse non riescono davvero a credere.

Quando si arriva ad analizzare una storia in questi termini (che sia un fumetto, o un romanzo o un film, fatte salve le differenze tecniche e quindi le diverse specifiche strategie analitiche da adottare), si può arrivare a capire che raccontare non è un semplice elencare la successione degli eventi. Il gioco dei cambiamenti dei punti di vista, delle focalizzazioni (grafiche o narrative che siano), delle dilazioni ma anche delle anticipazioni e delle posticipazioni è un gioco progettato appositamente per condurre il lettore (o spettatore che sia, al cinema, per esempio) lungo un percorso emotivo, e la qualità di questo percorso emotivo è la qualità del testo.

Stiamo parlando di fumetti, ovvero di un tipo specifico di testi estetici. Anche se certamente può portare informazioni, e operare persuasioni (pubblicità o propaganda che sia), un testo estetico è tale perché tiene legato il



Figura 2 – Art Spiegelman, da Maus, 1992 (© Art Spiegelman)

proprio fruitore sostanzialmente per motivi interni, cioè per come è fatto (e non per il tema che affronta, come succede per un testo critico o scientifico o tecnico – testi che magari leggeremmo comunque anche quando realizzati male, purché forniscano le informazioni che ci interessano). Anche i testi funzionali possono avere qualità estetica (certo un saggio è preferibile se è scritto bene), ma per un testo estetico la qualità è la ragione fondamentale per la sua fruizione.

Per questo è particolarmente importante capire come un testo estetico sia fatto, ricostruire la sua struttura e il percorso emotivo su cui può essere condotto il fruitore. La semiotica del fumetto mira a ricostruire il meccanismo, comprese, ovviamente, le sue componenti ideologiche di fondo, quelle su cui, in ogni caso, testo e fruitore si devono riconoscere. Un processo analitico che mira a rendere consapevole il lettore, ma anche, di conseguenza, chi produrrà i testi futuri.

Per approfondire
 Barbieri, Daniele, *Semiotica del fumetto*, Roma, Carocci, 2017.

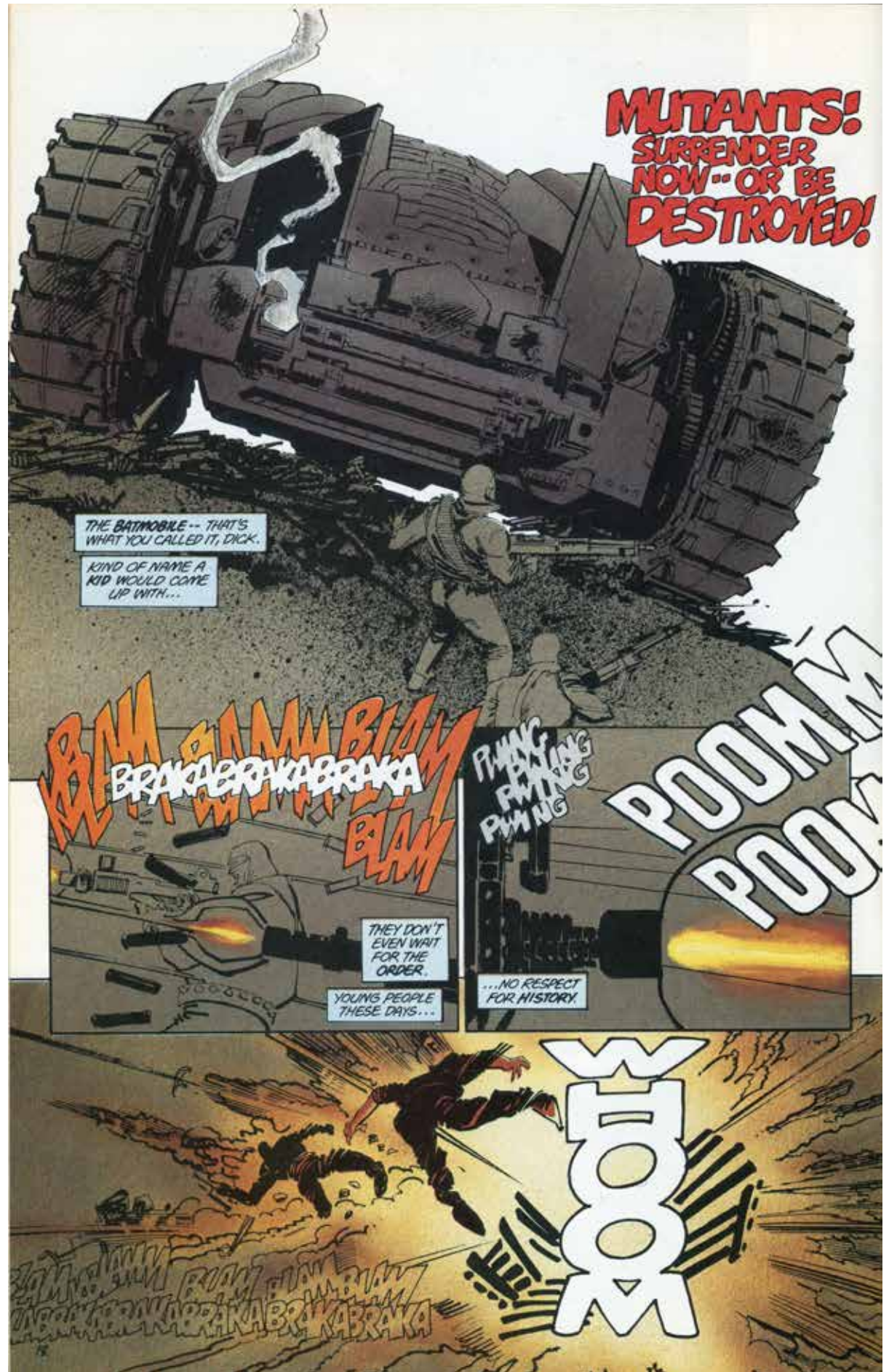


Figura 3 – Frank Miller,
da *Batman. The Dark Knight
Returns*, DC Comics, 1985
(© DC Comics)